

COMPORTAMIENTOS DEL USO DEL VIDEOJUEGO FREE FIRE EN ADOLESCENTES
DE 14 A 16 AÑOS DE EDAD, EN PROCESO DE RESTABLECIMIENTO DE DERECHOS
EN UNA COMISARÍA DE FAMILIA DEL MUNICIPIO DE ALCALA VALLE



AUTORES

LILY JOHANA HERNANDEZ AVILA
LINA MARITZA CASTRILLON RIVERA
MARIA FERNANDA MELO GONZALEZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO INTEGRAL DE LA INFANCIA Y LA
ADOLESCENCIA
BOGOTA, D.C
OCTUBRE DE 2022

COMPORTAMIENTOS DEL USO DEL VIDEOJUEGO FREE FIRE EN ADOLESCENTES
DE 14 A 16 AÑOS DE EDAD, EN PROCESO DE RESTABLECIMIENTO DE DERECHOS
EN UNA COMISARÍA DE FAMILIA DEL MUNICIPIO DE ALCALA VALLE



IBEROAMERICANA
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

P.J. No. 0428 del 28 de Enero 1982 - MEN | VIGILADA MINEDUCACIÓN

AUTORES

LILY JOHANA HERNANDEZ AVILA
LINA MARITZA CASTRILLON RIVERA
MARIA FERNANDA MELO GONZALEZ

DOCENTE ASESORA:
DAISY OLIVA PINZÓN CASTRO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO INTEGRAL DE LA INFANCIA Y LA
ADOLESCENCIA
BOGOTA, D.C
OCTUBRE DE 2022

TABLA DE CONTENIDO

	Página
Introducción	
CAPÍTULO1. Descripción General Del Proyecto.....	9
1.1. Problema de Investigación.....	9
1.2. Objetivos de Investigación.....	12
1.2.1. Objetivo General.....	12
1.2.2. Objetivos Específicos.....	12
1.3. Justificación.....	13
CAPÍTULO2. Marco De Referencia.....	15
2.1. Antecedentes.....	15
2.2. Marco Teórico.....	19
2.3. Marco Conceptual.....	22
2.4. Marco Legal.....	43
CAPÍTULO 3. Marco Metodológico.....	45
3.1. Tipo de estudio.....	45
3.2. Población.....	48
3.3. Procedimiento.....	59
3.4. Técnicas para la recolección de la información.....	51
3.5. Consideraciones Éticas.....	51
CAPÍTULO 4. Análisis de Resultados.....	53
4.1. Microanálisis y codificación abierta.....	53

4.2. Codificación axial.....	65
4.3. Análisis de experiencias comportamentales.....	71
CAPÍTULO 5. Discusión y Conclusiones.....	72
Referencia.....	79
ANEXOS.....	84

Índice de tablas

Tabla 1 Procedimiento.....	49
Tabla 2 Códigos.....	53
Tabla 3 Categorías Teóricas.....	65

Índice de Figuras

Figura 1. Familia de códigos Conductas negativas.....	55
Figura 2 Familia de códigos Trastornos.....	58
Figura 3 Familia de códigos Contexto social.....	61
Figura 4 Familia de códigos Distracción.....	64

Índice de Anexos

Anexo 1 Ficha Resumen.....	84
Anexo 2. Rejilla bibliográfica.....	89
Anexo 3. Consentimiento Informado	95
Anexo 4. Prototipo de construcción de Guion.....	96
Anexo 5. Instrumento de recolección.....	97
Anexo 6. Transcripción y codificación de los datos recolectados.....	98
Anexo 7. RAI (Resumen Analítico de investigación)	113
Anexo 8. Presentación y Sustentación.....	119

Introducción.

La actual investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo, en la cual se hace referencia a situaciones complejas, ligadas al comportamiento en adolescentes de 14 a 16 años, derivados del uso excesivo del videojuego Free Fire, un videojuego con un alto contenido de violencia y agresión, el cual se ha convertido en un atractivo entretenimiento para niños y jóvenes.

Partiendo desde un punto de vista, en donde se reconoce que las nuevas generaciones se están formando cada vez más bajo una cultura llena de tendencias y fenómenos sociales, donde el consumismo digital los mantiene aferrados totalmente al internet más que a su núcleo familiar. De igual forma, se reconoce la necesidad de muchos padres, educadores y cuidadores, quienes tratan de encontrar respuesta a esos cambios de comportamiento que experimentan los adolescentes, tratando de buscar estrategias que les permitan contrarrestar los efectos negativos ocasionados por el uso inadecuado del videojuego, tales como el aislamiento social, las conductas agresivas, el bajo rendimiento académico, trastornos de ansiedad, entre otros.

La presente investigación se sustenta desde la teoría ecológica de Bronfenbrenner; en la cual, expone una hipótesis que explica como el entorno en el que el individuo se desarrolla, está formado por sistemas de relación y la manera en cómo influye directamente en la forma de pensar, actuar e incluso en los gustos o preferencia hacia ciertos elementos del contexto social, direccionada hacia la comprensión de las experiencias comportamentales sobre el uso del video juego Free Fire.

En cuanto a lo metodológico, se parte desde los paradigmas de la investigación cualitativa, permitiendo reconocer a través de un estudio etnográfico la interpretación de los distintos comportamientos en las sociedades humanas, las conductas y vivencias de pequeñas poblaciones con características en común. Haciendo énfasis en un grupo poblacional, compuesto por 12 adolescentes de ambos sexos, en edades entre los 14 y 16 años, los cuales se encuentran vinculado a procesos de restablecimientos de derechos en una Comisaria de familia del municipio de Alcalá valle del Cauca.

Con el fin de recolectar datos suficientes para ampliar dicha investigación, se aplica la entrevista a profundidad, como instrumento de recolección de información, la cual permite a través de su resultado, realizar el análisis y sistematización de la información obtenida, de esta manera se concluye esta investigación.

CAPÍTULO 1. Descripción General Del Proyecto.

1.1. Problema de Investigación.

El problema de la presente investigación radica en los comportamientos negativos a partir del uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, quienes presentan poco reconocimiento de factores protectores y de riesgo, teniendo como consecuencia situaciones conflictivas entre padres y adolescentes al interior del hogar, tomando decisiones a partir de diferentes posturas personales, sociales, culturales, educativas, económicas, entre otras.

Teniendo en cuenta lo anterior, los pensamientos y perspectivas de afrontamiento de situaciones del diario vivir, se convierten en fundamentos esenciales para la construcción de

personalidades fuertes en las que es necesario reconocer, identificar y apropiarse las habilidades y competencias propias, con el propósito de aumentar y resignificar las oportunidades que se tienen en la vida para crecer y desarrollarse de manera integral, plena y armoniosa; no obstante, existen problemáticas como la que se pretende abordar en la presente investigación, en donde se quiere comprender las experiencias comportamentales sobre el uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá.

Esta propuesta surge del interés y las manifestaciones de los padres, madres y cuidadores con respecto a los alcances que ha tenido el video juego Free Fire, frente a los cambios comportamentales y actitudinales que presentan sus hijos y la necesidad de ubicar medios institucionales para enfrentar estos cambios, debido a que su autoridad se ve suplantada por las relaciones sociales que crean los adolescentes entorno al contexto competitivo del video juego.

El juego Free Fire es considerado uno de los juegos en línea con mayor afluencia y participación en adolescentes, en donde se considera que su uso excesivo puede llegar a tener implicaciones en las conductas, convirtiéndose en un problema significativo en los adolescentes y padres.

Según la organización mundial de la salud, 2019 se entiende lo siguiente:

El trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juegos digitales" o "videojuegos"), que puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera de línea, y que se manifiesta por: 1. deterioro en el control

sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y 3. continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativa.

De lo anterior, se reconoce la importancia de comprender los comportamientos de los adolescentes que participan en este juego, con el propósito de tener un mayor entendimiento, conocimiento y manejo de conductas negativas y reconocer la relación existente entre el videojuego free fire y los comportamientos disruptivos en los adolescentes.

Es importante resaltar la pertinencia de la investigación en torno a los comportamientos de los adolescentes, toda vez que al dinamizarse en diferentes contextos es donde las conductas, generan reacciones ante situaciones específicas, con resultados en muchas ocasiones complejos de comprender.

A partir de lo anterior, la pregunta de investigación es ¿Cuáles son los comportamientos del uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle?

Por lo cual, se vuelve de suma importancia responder:

¿Cuál es la problemática comportamental sobre el uso del video juego Free Fire en adolescente de 14 a 16 años en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle?

¿Cuáles son los comportamientos sobre el uso del video juego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años, en procesos de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle, que dan respuesta al objetivo general de investigación?

1.2 Objetivos de Investigación.

1.2.1 Objetivo General.

Con el fin de responder la pregunta de investigación, se plantea como objetivo general el comprender los comportamientos sobre el uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años, en procesos de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle.

1.2.2 Objetivos Específicos.

Asimismo, se proponen los siguientes objetivos específicos, los cuales son:

- Conocer los comportamientos de los adolescentes de 14 a 16 años, frente al uso del videojuego Free Fire, quienes se encuentran en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle, mediante la aplicación de los instrumentos de recolección cualitativa.
- Analizar las experiencias comportamentales del uso del video juego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá, para dar respuesta al objetivo general de investigación.

1.3 Justificación.

La transformación digital que se vive desde los últimos años ha permitido enfrentar diferentes cambios en la sociedad humana, los cuales se han dado de forma positiva, llevando a asumir de igual manera retos, que han modificado, en algunas ocasiones una manera de entretenerse, comunicarse e interactuar con los demás. Sin duda alguna, internet ha revolucionado la vida en general, el uso de las TIC ha permitido avanzar en múltiples aspectos, sobre todo en temas relacionados con la educación, lo cual conlleva a un amplio número de beneficios para niños, niñas y adolescentes.

Por otro lado, con toda esta serie de ventajas y posibilidades que proporciona el uso de las TIC, se ha desatado una problemática muy común en gran parte de la adolescencia de hoy día, la cual se ha convertido en una preocupación tanto para padres, cuidadores, educadores y diferentes actores que convergen en el diario vivir de esta población, tratándose específicamente del exceso y posible adicción que generan los videojuegos en muchos niños, niñas y adolescentes.

El videojuego en mención es el Free Fire, el cual se ha convertido en uno de los juegos móviles más populares no solo en Colombia sino a nivel mundial, al ser un videojuego de acción y aventura de tipo batalla real, en el que se atrapa la atención directa de los niños, niñas y adolescentes; permitiendo así, influir en el comportamiento y conducta de estos, algo que se observa desde el momento en que empiezan a experimentar todo lo que este videojuego les ofrece.

Como se mencionó anteriormente, la preocupación en este caso para muchos padres radica en el cambio de conducta que muestran sus hijos, ya que la actitud, motivación e intereses, reflejan un cambio significativo a raíz de la actividad realizada en el videojuego. De igual forma sucede con su rendimiento académico, en el que, desde el punto de vista de muchos educadores, los estudiantes que hacen uso de este videojuego no demuestran la misma empatía hacia las clases y sus contenidos, teniendo como resultado calificaciones considerablemente bajas.

Partiendo desde toda esta problemática, se destaca la importancia de llevar a cabo una investigación de tipo cualitativa, la cual permita comprender los comportamientos sobre el uso del videojuego Free Fire, en adolescentes de 14 a 16 años, los cuales se encuentran en procesos de restablecimientos de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle.

De esta forma, se logra generar conocimiento hacia los padres, cuidadores, educadores y todas aquellas personas interesadas en formar de manera integral en los niños, niñas y adolescentes; identificando así, los diferentes riesgos a los que están expuestos a causa de esta nueva tendencia sobre los videojuegos, la cual atrae por completo la atención y concentración de los adolescentes, llevándolos a experimentar comportamientos fuera de base, tales como el aislamiento, la agresividad, el descuido personal, o llevarlos a situaciones más extremas como presuntamente hurtar, con el propósito de gastar en el juego, e incluso el suicidio como ya se tiene conocimiento en algunos casos.

Hablando específicamente de la comisaria de familia del municipio de Alcalá Valle, se encuentra un grupo de talento humano administrativo y profesional, quienes tienen conocimiento acerca de las implicaciones y /o experiencias del video juego Free Fire en niños, niñas y

adolescentes que se encuentran en proceso administrativo de restablecimiento de derechos ; toda vez que, tienen acceso a los anexos de las historias de atención en los que se cuenta con la información de los motivos de apertura PARD, específicamente de aquellos adolescentes que tuvieron comportamientos difíciles, agresivos, con poco control de impulsos entre otras conductas importantes y significativas, asociadas y relacionadas con el uso de los videojuegos.

CAPÍTULO 2. Marco De Referencia.

2.1 Antecedentes

A continuación, se presentan los antecedentes al ejercicio de investigación, los cuales se orientan al estudio cualitativo de tipo etnográfico, en el que se realizan aproximaciones al trabajo llevado a cabo con adolescentes.

Estudios preliminares asociados a la infancia y adolescencia, han podido brindar herramientas frente a la importancia de generar espacios con los niños, niñas y adolescentes para abordar temáticas asociadas al uso del tiempo libre en video juegos, toda vez que se han presentado problemáticas reflejadas en el comportamiento de las adolescentes, asociadas al poco control de impulsos, irritabilidad, agresividad y aislamiento en algunas ocasiones.

Por lo anterior, se toma como antecedente teórico para la presente investigación artículos encontrados en la revista caribeña de ciencias sociales titulado: La influencia del videojuego Free Fire en la conducta de los adolescentes, año 2019; en el que su objetivo es “describir como influye el videojuego Free Fire en la conducta de los adolescentes” Chitupanta Chasipanta, J. A & Quijije Benavides, J. I & Escobar Delgado, G.R & Vargas Coello H.M (2019).

De acuerdo con los autores, se basaron en el método cualitativo utilizando como técnica de recolección de información la entrevista, teniendo como resultados que los adolescentes efectivamente presentan cambios comportamentales específicamente con conductas agresivas; sin embargo, también se deja la claridad de la relación existente en el contexto primario más cercano como lo es el familiar.

Por otro lado, mencionada investigación tomo como base diferentes aspectos y características significativas, en las cuales se identifica la existencia de cambios emocionales y físicos en los adolescentes a partir de la inmersión en videojuegos, en los que la sociedad, la familia y el estado son factores importantes para el desarrollo integral de una adolescencia sana, toda vez que en esta etapa de la vida se observan particularidades en donde la información que se obtiene de redes sociales, internet, televisión y demás medios de comunicación e interacción social, tiene un efecto no solo en el comportamiento sino también en la psique de los adolescentes.

A partir de lo anterior y de los resultados arrojados en la investigación señalada por Chitupanta et al. (2019) “El video juego Free Fire esta funcionalmente ligado al desarrollo cognitivo; no obstante, se requiere la sistemática orientación y acompañamiento familiar; pues, hay que tener presente que la actividad afectiva también interviene y, es cuando eventualmente pueden surgir pensamientos y conductas adictivas que perturbarían el desarrollo de la personalidad en general”.

Del mismo modo para el presente trabajo, se retomaron temáticas investigativas que abordaron no solo frente al comportamiento de los adolescentes en el uso de videojuegos, sino

también la comprensión de mencionadas conductas en adolescentes que se encuentran en proceso de restablecimiento de derechos, reconociendo la importancia de lo establecido en el artículo titulado: “El uso informal del smartphone en adolescentes de centros de protección: Un reto para promover la intervención socioeducativa”, Ricoy, M.C, & Martínez-Carrera, S. (2020).

Educación XXI, 23(1),459-482.; el cual tiene como objetivo principal:

Conocer los patrones que se desprenden del uso informal del smartphone como punto de partida en el diseño e implementación de la intervención socioeducativa, en particular con los adolescentes que se integran en el sistema de protección de menores considerando su elevada vulnerabilidad y la complejidad que envuelve a este colectivo. Ricoy, M.C, & Martínez-Carrera, S. (2020).

En esta investigación, se reconoce las diferentes complicaciones y afectaciones que tienen los adolescentes, sobre todo aquellos quienes ingresan a los servicios de protección, toda vez que previo al restablecimiento de derechos es necesario haber tenido una atención, específica y de cuidado frente al uso de las tecnologías, siendo innegable la existencia del reconocimiento de los derechos de niños, niñas y adolescentes frente a su protección, en un mundo en constante cambio. Es así que, el uso de dispositivos móviles ha desencadenado diferentes comportamientos en adolescentes en España, ya que si bien es cierto ayuda a mejorar la comunicación, esto no lo exime de riesgos ante lo cual la familia, el estado y la sociedad debe contribuir para generar herramientas de apoyo y estrategias de intervención, que permitan un acompañamiento y dinamización de actividades. Ricoy, M.C, & Martinez-Carrera, S. (2020)

La metodología utilizada fue cualitativa con enfoque narrativo, obteniendo como resultados que la utilización de mecanismos tecnológicos como los smartphones, son utilizados como herramientas de expresión emocional por parte de los niños, niñas y adolescentes, generando una satisfacción de necesidades y en otras ocasiones mecanismos de poder y control sobre los demás. En la parte educativa, es utilizada como un instrumento de investigación, que les permite tener fácil acceso a las investigaciones que necesitan.

Frente a las investigaciones tenidas en cuenta a nivel nacional y en la actualidad colombiana con los niños, niñas y adolescentes, se toma como base teórica investigativa lo abordado en el artículo realizado por Brand Forero, D. (2019). “El impacto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas de niños y adolescentes en Colombia”. *Economía & Región*, 12-(1),65-93, en el que se plantea como objetivo principal evaluar si la afición a los videojuegos tiene un efecto sobre el desarrollo de habilidades cognitivas en niños y adolescentes colombianos, teniendo como metodología de trabajo el enfoque cuantitativo y utilizando como instrumento de recolección de información la encuesta.

Para esta investigación se reconoce el trabajo y argumentación arrojando conclusiones importantes, toda vez que en primera medida no se cuenta con investigaciones previas con rigurosidad frente al tema abordado, generando posiciones ambivalentes en los factores que pueden llegar a influir en las habilidades cognitivas de los niños y adolescentes, razón por la cual no se encuentra evidencia estadística sólida, puntualmente en efectos positivos.

Finalmente, de acuerdo con las investigaciones previas se puede inferir que es necesario e importante, continuar abordando temáticas sobre el uso de los videojuegos en niños, niñas y

adolescentes y la comprensión frente a las conductas asociadas a esta relación, con el propósito de identificar las necesidades y de esta manera generar estrategias de intervención, que tengan un impacto y desarrollo integral en la sociedad.

2.2 Marco Teórico.

A continuación, desde el interés propio de la investigación se decide profundizar sobre la teoría Ecológica de Urie Bronfenbrenner, de acuerdo con la teoría ecológica planteada por el autor, se entiende la importancia de trabajar de una manera relacional en cada uno de los contextos donde se dinamiza el ser humano, reconociendo el desarrollo integral del mismo a partir de propiedades en constante cambios.

La actual investigación se aborda desde la teoría ecológica de Bronfenbrenner; por lo cual, se entiende que se encuentra relación entre está y un contexto social basado en la comprensión de las experiencias comportamentales sobre el uso del video juego Free Fire, llegando así al análisis más cercano de la realidad.

Así mismo, se establece una perspectiva del comportamiento humano en contextos puntuales, en donde es necesario e importante estudiar, analizar y tener en cuenta los espacios en los que se desenvuelve, con el propósito de tener una comprensión acerca de la manera en la que las personas se perciben en relación con los contextos; es decir, que en la medida que en que se experimenta y se actúa frente a diferentes situaciones del diario vivir, el ser humano tiende a reorganizarse en tiempos y espacios, teniendo en cuenta sus propias particularidades.

A partir de aquí, es importante para el desarrollo de esta investigación y el acercamiento de la teoría ecológica que plantea Bronfenbrenner en niños, niñas y adolescentes en apertura de

procesos de restablecimiento de derechos, donde uno de los principios determinantes es la implementación de medidas de protección como acercamiento al contexto, social, familiar y escolar, realizando un reconocimiento situacional del adolescente, con el conocimiento además del análisis del entorno que ha rodeado su desarrollo y la influencia de los diferentes ambientes plantados en la teoría para los cambios cognitivo, moral, relacional y psicológico, de tal manera que es necesario retomar las definiciones y conceptos de la teoría de una forma dinámica acorde con las realidades proximales de desarrollo.

Así las cosas, con el fin de generar transformaciones estructurales en beneficio, específicamente de los adolescentes del municipio de Alcalá Valle que se encuentran en proceso de restablecimiento de derechos, se identifican los niveles de atención planteados en la teoría de Urie Bronfenbrenner, donde se encuentra en primer medida el microsistema, el que corresponde a la relación individual que se tiene con el entorno más inmediato, existiendo una relación e interacción mayormente significativa; seguido a esto, se tiene el mesosistema, en el que las relaciones son bidireccionales entre dos o más microsistemas, dando cuenta de la forma en la que se tiene la capacidad de redefinir en el entorno en el que se vive, por ejemplo las dinámicas generadas entre los adolescentes, la familia y la escuela, siendo cada uno, factores importantes en la constante construcción de la sociedad.

Otro nivel ecológico, es el denominado por el autor Bronfenbrenner (2002), como exosistema, en el que no se tiene una relación directa con el individuo; sin embargo, este se ve afectado por los hechos que ocurren en ese entorno, como son las situaciones laborales de los padres de los adolescentes, en donde a partir de esas relaciones sean positivas o negativas, generan impactos en los individuos de forma correlacional indirecta; siendo esto, una

consecuencia práctica identificada en la actualidad, como falta de tiempo para poder compartir en la familia, ocasionando que los adolescentes ocupen su tiempo libre en algunas ocasiones en entretenimiento, como lo son los videojuegos.

A partir de lo anterior, según lo planteado en la teoría Ecológica se pretende utilizar como sustento teórico para la presente investigación, comprendiendo las vinculaciones y necesidades humanas en cada sistema en el que se dinamiza, teniendo en cuenta no solo funciones de afiliación sino también el reconocimiento que tienen los niños, niñas y adolescentes en contextos específicos.

Cuando desde la infancia se priva a un ser humano de establecer vínculos estables, permanentes, incondicionales de cuidado protección y afecto, bien sea por dinámicas de maltrato o negligencia, las consecuencias en la juventud y en la adultez abarcan diversas manifestaciones psico-afectivas negativas, que van desde la incomodidad personal, la baja auto-estima, agresiones autoinfligidas, conductas disruptivas, trastornos de personalidad, escasas herramientas de afrontamiento emocional, pocas o nulas habilidades socializantes e imposibilidad para establecer vínculos afectivos sanos y/o asumir adecuadamente las figuras de autoridad, razón por la cual se identifica según Urie Bronfenbrenner (2002), donde ubica la relación de los sistemas, como parte importante a la hora de proceder en la construcción del presente y futuro del niño, niña y adolescente, presuponiendo la determinación de los acontecimientos futuros a partir de los acontecimientos pasados y presentes.

Así mismo, el tener conciencia y poner en palabras frente a otro, movilizando la emocionalidad de dichos acontecimientos, posibilita ciertos cambios para el repensar su presente y su futuro.

Bronfenbrenner señala: “lo que cuenta para la conducta y el desarrollo es el ambiente como se lo percibe, más que como pueda existir en la realidad objetiva” (2002, p4), dando cuenta de la importancia en la interacción de las relaciones y la influencia de las representaciones del sistema y la cultura, en cuanto a conceptos y desarrollos de comportamientos, siendo factores preponderantes de estudio a la hora entender las apreciaciones de los individuos ante determinados sucesos y en este caso, el video juego Free Fire con los sistemas relacionados con adolescentes.

2.3 Marco Conceptual.

a. Uso de videojuego Free Fire

Un videojuego está catalogado como una aplicación interactiva, por medio de la cual el usuario se involucra activamente en el contenido y simula experiencias a través de la pantalla del computador, celular, tablet o cualquier otro dispositivo electrónico que esté usando. Desde su aparición en la década de los 50, los videojuegos han tenido una evolución notable, siendo hoy en día una de las principales atracciones en realidad virtual para gran parte de la población adolescente.

Para Carbonell (2020) los videojuegos son dispositivos digitales que están evolucionando constantemente. Las mecánicas de juego y la interacción varían de acuerdo con el tipo de juego online y tienen más importancia incluso que propios gráficos de estos.

Según Pereira y Alonzo (2017) Los juegos online están asociados al entretenimiento, a la educación, al ocio, etc, lo cual se convierte en algo muy atractivo principalmente para los adolescentes, quienes están a la expectativa de nuevas tendencias sobre todo en el área digital.

Por otra parte, para Cholí (2015) Los videojuegos online tienen características muy peculiares como: Escenarios atractivos, interacción entre los usuarios, un contenido variado y la sensación de libertad y dominio. Lo anterior permite comprender como los videojuegos transmiten a los usuarios diversas emociones y sensaciones a través de su variado contenido, lo cual hace que estos mantengan vivo su interés en hacer uso y ser partícipes de cada uno estos.

Ahora bien, uno de los videojuegos más destacados y apetecidos en la actualidad por los jóvenes y adultos es el Free Fire, desde su lanzamiento oficial en 2017, se ha convertido en uno de los más populares del mercado. El video juego Free Fire, en el 2018 obtuvo 182 millones de descargas solo en latino América. Según NUÑEZ (2018) a finales 2018, Free Fire, era el segundo juego más descargado de la Google Play Store y el cuarto más descargado de la App Store y Google Play juntos. Vista la popularidad del juego y las nuevas mejoras hechas a lo largo del siguiente año, no era extraño que terminara número uno en el listado de juegos más descargados del 2019 Montoya L. (2020)

Para el portal especializado en videojuegos Vandal, “la popularidad de Free Fire está especialmente ubicada en Latinoamérica y el Sudeste de Asia. En la India, un punto para tener en cuenta, está en que la empresa obtuvo 913.9 millones de dólares solo en abril de 2020. Este medio manifiesta que el éxito de Free Fire puede deberse a varios factores. Uno de estos factores

es que el jugador no necesita tener un teléfono potente. Por ejemplo, sus requisitos mínimos son 800 MB de almacenamiento, 1 GB de RAM & Android 4.1 Jelly Bean.

“Cabe destacar que, dentro de algunos estudios, se plantea el uso de videojuego como herramienta didáctica y como plataforma para las relaciones sociales” Mesa & Burgos (2010). A su vez, este tipo de tecnología genera adicción y efectos negativos sobre el rendimiento académico, es indudable que influye en el aumento de la atención y en el desarrollo de habilidades cognitivas (Gros, 2007).

- **Tiempo de dedicación al videojuego Free Fire**

Los videojuegos son una forma más de entretenimiento, que puede aportar tanto beneficios como perjuicios si se compara con el hecho de dedicarle más tiempo del normal como en el caso de ver televisión. Lo que sí es importante es que no sea la única fuente de ocio, sino una opción más, y que haya variedad, tanto en el tipo de juego como en los contenidos.

Cabe destacar que estos tiempos de permisos para jugar Free Fire o cualquier otro videojuego, dependen de la edad del menor y de la disposición de tiempo que este posea, con relación a sus actividades académicas o cualquier otra actividad.

González et al., (2017) plantean que “la gran cantidad de tiempo que dedican los adolescentes a los videojuegos se ha convertido en una preocupación entre educadores, madres, padres y administraciones”. Es que prácticamente muchos adolescentes convierten el videojuego en algo esencial para su estado emocional, lo han hecho parte de su cotidianidad, tanto así, que para muchos de ellos, lo anormal en este caso es no poder conectarse con el videojuego, muchos tienden a sentirse extraños en el mundo real cuando no pueden establecer conexión con esa

realidad virtual en la que se sumergen cada vez que hacen uso del videojuego Free Fire, por tal razón, no alcanzan a percibir esa parte negativa que solo quienes están a sus alrededores la pueden sentir, la pueden observar, y es ahí donde radica la gran preocupación para muchos padres y/o cuidadores, porque los adolescentes no están teniendo control sobre el manejo de los tiempos para cada actividad , o tiene poca “ fuerza de voluntad” ante el control del uso excesivo del videojuego Free Fire.

Entendiéndolo desde el punto de vista de que para ellos no es una obligación permanecer tanto tiempo conectados a un videojuego, que al fin de cuentas solo le genera una serie de perjuicios a nivel social, emocional, en el ámbito familiar y sobre todo en su salud física y psicológica, aumenta la preocupación aún más, porque están dejando de lado actividades propias de esas edades, como lo es el compartir momentos entre amigos, realizar las actividades académicas, el fortalecer los vínculos familiares, las actividades deportivas y muchas otras con gran importancia dentro de un desarrollo armónico e integral.

Parece necesario indagar sobre los efectos que puede tener dedicar gran parte de su tiempo a los videojuegos en la adolescencia. En primer lugar, porque es una etapa sensible para la formación de la identidad de las personas, ya que gran parte de las conductas que se establecen en esta etapa condicionan la vida en la adultez Pedrero-Pérez et al., (2018).

En segundo lugar, saber en qué invierten el tiempo los adolescentes resulta conveniente dado que algunas actividades resultan incompatibles con otras por una simple limitación temporal, es decir, jugar a videojuegos resta tiempo de otras actividades que pueden tener mayor interés para los adolescentes Aguilar et al. (2010), pero, aun así, muchos prefieren el videojuego

antes que desarrollar otro tipo de actividades, aunque estas representen mejores beneficios, tales como por ejemplo las actividades físicas y deportivas, teniendo en cuenta que muchos estudios han revelado, que hacer deporte o cualquier actividad física, disminuye los niveles de estrés, ansiedad, la depresión y de hecho sirve como estimulante para aumentar la autoestima y por ende mejorar la salud, tanto física como mental, entre otros beneficios.

En este orden de ideas, los autores plantean la importancia de que los adolescentes tengan otro tipo de entretenimiento diferente a los videojuegos, ya que en gran parte puede afectar su conducta a largo tiempo, además de ello los cambios que se presenten en su comportamiento obedecen a estar tanto tiempo delante de una pantalla sin poder socializar con otras actividades que contribuyen al fortalecimiento de su propia identidad como lo exponen los autores anteriormente.

Según el psicólogo Etreberria (2010) citado en Rojas (2011) expone que los videojuegos ofrecen gran similitud con las actitudes y comportamientos dominantes en la sociedad como son la competitividad, presente generalmente en los videojuegos de deportes, la violencia factor destacado en muchos videojuegos, el sexismo que se encuentran presente en algunos videojuegos, la velocidad que se destaca en las carreras de coches y por último el consumismo. También repercuten en la autoestima, en la seguridad personal, en la motivación de logro y la capacidad de autosuperación, además de otras repercusiones a nivel de la atención, prerequisite para cualquier proceso de aprendizaje. (p.2)

De este modo es posible decir, que el tiempo en el que invierten los adolescentes en los videojuegos en este caso Free Fire, repercute en las actitudes y comportamientos que no son acordes para su edad, esto es el reflejo de una sociedad dominante que repercute en aspectos

como la competitividad, la violencia que son comunes en estos tipos de video juegos; trayendo como resultado en los adolescentes baja autoestima, inseguridad, déficit de atención, entre otras.

- **Efectos negativos del uso del videojuego Free Fire**

Son muchos los efectos negativos que se atribuyen a la exposición prolongada al videojuego Free Fire en los adolescentes, varios asociados a sus relaciones familiares y sociales, a su desempeño escolar, a conductas de agresión y violencia, aislamiento y poco interés a las actividades propias a su edad, entre otras.

Dickerman et al (2008) establecen que uno de los efectos negativos sociales más evidentes en los adolescentes es “una relación afectiva débil con los padres y personas de su misma edad, o incluso el reforzamiento de estereotipos sociales de tipo racial o sexual” y esto se da en la medida en que muchos adolescentes prefieren aislarse, buscar un lugar en donde nadie les interrumpa mientras juegan, en ese momento no les interesa otra cosa diferente que el vencer al adversario y ganar la partida.

Por esto es muy importante que desde el ámbito familiar se construyan lazos de amistad y confianza entre padre e hijos, donde los padres se acerque a sus hijos constantemente para conocer aquellas necesidades que no se pueden observar a simple vista, no para juzgarlos, es simplemente conocer más a fondo sus gustos o preferencias, esto a su vez, les permitirá tener mayor control ante ciertas situaciones, teniendo en cuenta lo que varios expertos plantean sobre el tema, y es que muchos jóvenes buscan refugio en este tipo de videojuego como el Free Fire, para desplegar toda una serie de episodios de violencia y agresión que viven desde el interior del hogar, encontrando así, una manera de expresar esas emociones reprimidas.

Por otro lado, Harding & Harding (2010) han relacionado como efecto negativo del uso del videojuego Free Fire y de tipo neurológico la denominada “epilepsia fotosensible” con la extensa exposición a los videojuegos. Los episodios de crisis de este tipo de epilepsia inician como consecuencia o respuesta a estímulos visuales, como son las luces intermitentes de color rojo. Para el caso de aquellos adolescentes que juegan hasta altas horas de la noche, muchas veces entre la oscuridad, exponiendo su vista a fuentes de luminosidad directa, como las que emiten la pantalla de su computador o celular, las cuales dan lugar a desarrollar este tipo de trastorno como lo es la “epilepsia fotosensible”.

b. Adolescentes de 14 a 16 años

Teniendo en cuenta que la edad de la población en la cual se centra la presente investigación, está comprendida entre los 14 y 16 años, y más aún, que dicha población quien en este caso son los adolescentes de 14 a 16 años de una comisaría de familia del municipio de Alcalá, los cuales se encuentran enfrentando procesos de restablecimiento de derechos, debido a que en algún momento han sido víctimas de presuntas vulneraciones en sus derechos, conlleva a citar de manera puntual una de las cuatro etapas del desarrollo cognitivo planteadas por Jean Piaget.

La etapa a la cual se hace referencia es la de operaciones formales, una de las cuatro etapas de la teoría del desarrollo cognitivo, la cuarta más exactamente y es la que inicia desde los 11-12 años hasta la vida adulta. Según Piaget los niños empiezan a desarrollar una visión más abstracta y un pensamiento más lógico, por lo que en este punto del desarrollo los niños

empiezan a desarrollar habilidades cognitivas más sofisticadas y avanzadas. Los niños pueden llegar a pensar acerca de conceptos teóricos y usar la lógica para solucionar los problemas.

De igual forma, Jean Piaget definió esta etapa como la razonamiento hipotético-deductivo ya que es esencial en este periodo de desarrollo. En este punto los niños empezarán a centrarse y a pensar sobre las soluciones abstractas de sus acciones y a resolver ideas hipotéticas.

En relación a lo anterior, “el videojuego Free Fire tiene restricción de edad; prohibido para personas menores de 16 años; esto se debe a que los creadores del videojuego consideraron necesario que sus usuarios hayan desarrollado la suficiente inteligencia emocional y abstracta para diferenciar sobre la vida real y la vida virtual, es decir, que haya evolucionado en la etapa de operaciones formales” Chitupanta et al, (2019):

Si bien es cierto, los adolescentes en esta etapa de operaciones formales, adquieren la capacidad de razonamiento bajo un pensamiento lógico, por tal razón, existe algo que les llama mucho la atención y son los juego en donde implique que haya ciertos retos, es decir, aquellos juegos con reglas estrictas o muy complejas, en donde ellos vean la necesidad de aplicar estrategias lógicas, con previo análisis, que les permitan construir o socializar entre grupos. De hecho, el videojuego Free Fire, en el cual enfatiza la presente investigación, presenta ciertas reglas de estricto cumplimiento para la participación del usuario. Contrario a esto, su verdadero significado denominado “Fuego Libre” hace referencia a una zona sin reglas y sin ley, en donde se lleva a cabo una batalla campal con la única intención de derrotar a su enemigo sin importar el daño causado y la forma en que se ejecuten dichas acciones.

- **Conductas Agresivas**

El significado etimológico de la agresividad se define como “ir o cometer contra otro” el comportamiento agresivo es propio de la naturaleza humana, se podría decir en este caso, que depende de ciertos factores, el potenciar o neutralizar los comportamientos agresivos.

Cuando se hace referencia a la agresividad en la población adolescente, se puede tener en cuenta ciertos elementos, tales como lo plantea el portal de psicólogos de valencia Apai, quienes manifiestan que “la causa de esta agresividad puede radicar en una dificultad del adolescente para controlar sus impulsos, una baja tolerancia a la frustración, en unas habilidades sociales deficientes o en una mala gestión del conflicto en casa, que no le ha aportado modelos positivos a seguir” esto quiere decir, sin lugar a dudas, que es muy importante la comprensión y el apoyo que ejerce la familia, para contrarrestar o amortiguar un poco esas conductas impulsivas que conllevan a actos de violencia y agresividad entre los mismos, siendo los adolescentes los más propensos a no saber controlar esos ataques de ira y agresiones.

Otro punto importante, para tener en cuenta, es el planteado por Arias, W. (2013) quien dice que “los adolescentes con conducta agresiva y antisocial, tienen bajo rendimiento académico, elevadas cogniciones prejuiciosas, baja capacidad de empatía y alta impulsividad” sin duda alguna, son muchos los aspectos negativos que se derivan de estas conductas, sobre todo al interior de la familia, pues es precisamente ese núcleo familiar más cercano quien detecta y se ve afectado por la actitud que toma el adolescente que se ve enfrentado a este fenómeno.

Para Bandura A. (1973) es “una conducta adquirida controlada por reforzadores, la cual es perjudicial y destructiva” cada uno de estos planteamientos apunta a que estas conductas están dirigidas a causar daño, no solo a quienes reciben esos actos de agresividad, sino también de alguna u otra forma a quien manifiesta la expresión o el acto, pues es posible que existan también en algunos casos posteriores sensaciones de remordimiento, sentimientos de culpa o rechazos así mismo por lo dicho o hecho.

Las conductas que experimentan los jóvenes según lo mencionado anteriormente por los autores, apuntan a que los jóvenes experimentan diferentes sensaciones ya que por estar bajo el dominio de conductas controladas son perjudiciales y repercuten en sensaciones de remordimiento, culpa hacia ellos mismos ya que muchos de sus comportamientos son influidos por no controlar las conductas resultado de los videojuegos.

Según Balerdi (2011), el resultado de estos informes y estudios confirma la evidencia de que la exposición a los videojuegos violentos se relaciona directamente con conductas, pensamientos y actitudes agresivas, al tiempo que disminuyen los comportamientos prosociales y de empatía hacia las víctimas. (p.31)

Es de vital importancia acompañar a los jóvenes de manera inmediata en este tipo de conductas que representan debido a la cantidad de tiempo que se exponen en estos videojuegos, es evidente los peligros por ello se debe prevenir y preparar a los adolescentes frente a estos. Se recomienda a la familia fomentar los espacios, de igual manera es relevante que las instituciones educativas, promuevan el uso adecuado del internet que ayuden a la formación integral de los adolescentes.

- **Aislamiento social en adolescentes que juegan Free Fire**

El aislamiento social hace referencia a la acción de recluirse de todo espacio público para evitar interactuar con una o más personas.

Por su parte, la fundación Belén expone que “el aislamiento adolescente como problema psicológico serio se define como aquel joven que se siente abrumado por la propia sociedad e incapaz de cumplir los roles sociales que se espera de él, reaccionando con un aislamiento social”. Es decir, que el aislamiento se convierte en la manera perfecta para escapar de todo aquello con lo que no se siente cómodo, o lo que, simplemente no le interesa, pues su mente está en otro lugar y no le encuentra sentido a establecer relaciones con personas que no compartan sus mismos intereses.

Es bastante evidente la influencia del videojuego Free Fire en la conducta de los adolescentes cuando existe una inmersión total en este. Muchos jóvenes descuidan las relaciones sociales con sus semejantes, su aspecto físico, demuestran agresividad hacia sus familiares, no permiten recibir indicaciones cuando están sometidos a desarrollar su batalla campal y por lo tanto reflejan en sí, un aislamiento parcial por la concentración que les exige el videojuego Free Fire. Algunos incluso, sufren trastornos alimenticios o dificultades para conciliar el sueño debido a las extensas horas en las que se exponen al juego durante el día o en altas horas en la noche.

Siguiendo con la temática de uno de estos factores de riesgo, ocasionados por la inmersión parcial o total en el videojuego Free Fire, como lo es el aislamiento social, se debe tener en cuenta lo siguiente “Cuando predominan las dificultades para insertarse como sujeto activo en el sistema social, pueden generarse modos de respuestas desajustadas tales como la

acción agresiva, ya sea contra otros (conductas violentas y/o delictivas) o contra sí mismo (conductas adictivas, fugas, trastornos de la alimentación, suicidios, manifestaciones depresivas); o la inhibición (pobreza de intereses, desgano, conductas evitativas, rechazo) Manavella, (2010). Es por esta razón que, dentro del anterior texto, se ha denominado el aislamiento social en los adolescentes de 14 a 16 años, como un factor de riesgo bajo estos parámetros.

Esto obedece a que el aislamiento social, es un tema que tiene que ser abordado por la sociedad en general ya que afecta de manera directa a los adolescentes, la cual conlleva a desarrollar en episodios de trastornos de ansiedad y en muchos casos el suicidio además de conductas violentas. Por ende, el exceso de tiempo en que los jóvenes pasan en estos videojuegos son producto de los factores anteriormente mencionados, también a la falta de afecto fraternal, incompreensión o también por la influencia de los amigos.

Para Jiménez y Araya (2012) se ha encontrado que la industria de los videojuegos es multimillonaria, y a pesar de que los videojuegos son populares en todo el mundo, la investigación científica sistemática es escasa y a veces, contradictoria. En algunos estudios se asocia el exceso de juego con efectos sociales y psicológicos negativos, como el aislamiento y la agresividad; mientras que en otros se asocia con el aprendizaje y reaprendizaje motor y la tenacidad para enfrentar situaciones de la vida real. (p.43). Por lo tanto, producto de los videojuegos se asocia con las repercusiones psicológicas y sociales entre las cuales se encuentra el aislamiento, según las investigaciones presentadas estos toman relevancia cuando los personajes del videojuego son más cerca de interpretar un personaje ya que se puede convertir en patología. “Por ello, el juego también puede ser patológico, especialmente porque actualmente existen formas para inducir a las personas a gastar su dinero en línea (i.e., por internet); como,

por ejemplo, las apuestas, en donde los juegos son accesibles y atractivos para los jóvenes” King, Delfabbro, & Griffiths, (2010), citado en Jiménez y Araya (2012

c. Uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años

Con la nueva tendencia y empatía que genera el videojuego Free Fire en la población adolescente, ha surgido una inquietud para muchos padres, educadores y/o cuidadores, la cual radica en que debido a la intensa participación que se refleja hoy en día en el videojuego, éste pueda influir de alguna u otra forma en la conducta y la capacidad para razonar ante situaciones presentadas a través de una realidad virtual en dichos individuos, es decir, que existe cierto temor a que la realidad virtual se adueñe de la capacidad de razonamiento lógico que se supone posee un adolescente en esta etapa de operaciones formales propuesta por Piaget.

A partir de esto, al videojuego Free Fire se le han atribuido ciertos efectos en el comportamiento de los adolescentes que llevan a cabo esta actividad electrónica. Dickerman, Christensen, & Kerl-McClain, (2008) plantean que se han descrito algunos de los efectos sociales negativos del uso de videojuegos, como, por ejemplo, una relación afectiva débil con los padres y personas de su misma edad, o incluso el reforzamiento de estereotipos sociales de tipo racial o sexual. Por su parte Bowman y Rotter (1983), han indicado que más del 85% de los videojuegos contienen temáticas violentas, lo cual no es la excepción para este videojuego.

Un posible efecto negativo de la exposición prolongada a los videojuegos es la llamada «epilepsia fotosensible», la cual ha sido estudiada desde el año 1950 en personas que sufrieron episodios mientras miraban televisión Harding & Harding, (2010).

Por otra parte, Moncada Jiménez, José, & Chacón Araya, Yamileth (2012) plantean que los niños, adolescentes y adultos gastan una importante cantidad de tiempo frente a la pantalla de un dispositivo electrónico, y no se espera que esta situación cambie en los próximos años debido a la globalización y el acceso a estos dispositivos, pues si se compara con un par de años atrás, hoy gran parte de la población adolescente en estas edades posee por lo menos un dispositivo móvil, en este caso un celular, tanto así que este elemento se ha convertido en un accesorio más, es decir, como parte de su vestuario y parte de su identidad personal.

Actualmente los niños y adolescentes se encuentran expuestos a la tecnología debido a las difusiones electrónicas tanto en la escuela como en las casas, han cambiado muchos aspectos en la forma de interactuar ya no es únicamente la televisión la que paraliza la atención de los niños y adolescentes, sino también otros dispositivos como el internet, los teléfonos celulares y los videojuegos.

- **Adicción al videojuego Free Fire.**

A lo largo del tiempo se han llevado a cabo muchos estudios que revelan que una parte de los adolescentes que les encantan los videojuegos, presentan ciertas dificultades a la hora de dejar de jugar por voluntad propia, muestran cuadros de depresión, tensión y ansiedad, los cuales solo se ven seseados haciendo uso del videojuego.

Actualmente, el videojuego Free Fire el cual es tendencia a nivel mundial, es considerado un juego con elementos que ocasionan adicción en niños, adolescentes y hasta en adultos. Muchas investigaciones advierten tanto a padres como a cuidadores, estar atentos a las distintas

señales que indican que el adolescente puede estar presentando una dependencia emocional, ya sea de forma parcial o total hacia el videojuego, en este caso el Free Fire.

Para Martínez (2020) una de estas señales de alerta para padres y cuidadores es que el adolescente “pasa más tiempo pensando en el juego o planificando sesiones de juego y prefiere jugar en la computadora o en el dispositivo móvil, antes que salir o jugar con amigos”.

Por su parte Bailey et al (2013) plantea que “varias funciones cognitivas sufren alteraciones significativas” en este caso una de esas funciones es la capacidad de tomar decisiones, además de la capacidad para razonar y detenerse para no reaccionar de forma impulsiva, ante situaciones que se presentan en la cotidianidad. Es así que, se hace necesario crear buenos hábitos en los hijos especialmente en aquellos que tienen más adicción al internet y los videojuegos, tener espacios de esparcimiento ya sea con familiares o amigos, incluir a los hijos en algún deporte.

Este tema es de gran interés y de preocupación para todos aquellos implicados en el campo de la investigación en adicciones. La familia es un componente esencial en este tipo de problemáticas que influyen en las adicciones y requiere educación, intervención y tratamiento. Según (Griffiths, (2000) plantea que muchos de estos sujetos que utilizan Internet de forma excesiva no son «adictos a Internet» sino que usan Internet de forma excesiva como un medio de mantener otras adicciones. Dicho de forma más simple, un adicto a los juegos de azar o a los videojuegos que se entrega al comportamiento de su elección a través de Internet no es un adicto a Internet. Este es sólo el lugar en el que lleva a cabo la conducta. Sin embargo, al contrario de

esto, hay informes de estudios de caso de individuos que parecen ser adictos a Internet por sí mismo. (p.448).

Cabe decir, que muchos de las adicciones a los videojuegos utilizan el internet de manera excesiva y lo utilizan como un medio de mantener otras adicciones. “Estos individuos se encuentran implicados en cierta medida en realidades virtuales basadas en un texto y adoptan el papel de otras figuras e identidades sociales como una forma de sentirse bien consigo mismos”. (Griffiths, 2000, p.448).

Un estudio realizado por Cummings, y Vandewater, (2007); Richards, McGee, Williams, Welch, y Hancox, (2010). Citado por Jiménez y Araya (2012) explican que los adolescentes, se ha encontrado que aquellos entre 14 y 19 años de edad que pasan más tiempo frente a una pantalla (e.g., ordenador, T.V., videojuegos), son menos sociables y unidos a sus padres y personas de edades similares se ha reportado que en promedio, los adolescentes pasan 3.2 horas diarias frente a una pantalla, y que por cada hora extra que estuvieran frente a una pantalla existe un 13% de probabilidades en el riesgo de que tengan menos apego o unión a sus padres y un 24% menos de apego para personas de su misma edad. (p.45)

Es posible decir, que lo mencionado anteriormente radica en los efectos negativos frente a las adicciones de los videojuegos (Free Fire), tales como desunión con sus padres, personas menos sociables; esto equivale a que tienen menos apegos a sus padres, según el estudio mencionado anteriormente, un gran porcentaje de jóvenes prefieren estar frente a una pantalla que compartiendo con sus padres o cuidadores. Se crean niños que compiten entre ellos.

- **Rendimiento académico en adolescentes que juegan Free Fire**

Existen muchos estudios que apuntan a que el excesivo uso de los videojuegos posee estrecha relación con el bajo rendimiento académico en adolescente, dicha relación se puede catalogar como inversa, es decir, que entre más tiempo invierta el adolescente al videojuego, menor será su rendimiento en la escuela, cabe anotar, que otras investigaciones, por el contrario, arrojan efectos positivos en cuanto al uso de estos videojuegos.

Para el primer caso, está a Drummond y Sauer (2020) quienes plantean que “es fundamental el momento del día en el que juegan, destacando que los peores resultados académicos los tienen los jóvenes que juegan entre semana antes de ir al colegio” obviamente la concentración en las actividades académicas no va a ser la misma para quienes en sus ratos libres, solo se dedican al videojuego, en este caso, se debería aprovechar el tiempo para reforzar las lecciones y compartir experiencias de estudio con otros compañeros.

Por otro lado, Badia et al. (2015) señalan que el alumnado que más tiempo juega a videojuegos tiene mejor rendimiento académico en comparación con aquellos que dedican tiempo a otras actividades de ocio tecnológico (cine, televisión, teléfono móvil, etc.).

En otro caso, Jackson et al. (2011), manifiesta que “los adolescentes que tienen un buen rendimiento académico lo mantienen a lo largo del tiempo, independientemente del tiempo que dedican al uso de videojuegos”. Lo cual permite comprender que la influencia de los videojuegos no tiene mayor relevancia en aquellos adolescentes que desde sus inicios en la vida escolar supieron mantener un buen rendimiento académico, permitiendo así, concluir con éxito sus ciclos escolares.

Otro aspecto importante para destacar, es cuanto, al aumento del uso de las herramientas tecnológicas desde las escuelas, lo cual ha permitido una mayor fluidez en el acceso hacia estos videojuegos, en este caso el Free Fire.

Para Maldonado, et al (2014) “el uso de las tecnologías y en especial los videojuegos se ha convertido en medios de recreación y ocio de muchas personas, particularmente de niños, niñas y jóvenes, lo que ha generado que en los últimos años surjan cuestionamientos sobre la influencia de estas prácticas sobre el crecimiento y desarrollo de quienes las utilizan”.

Por su parte, la psicóloga Zully Martínez, dice que son los padres quienes llevan la mayor responsabilidad en estos hechos, pues son ellos los encargados de ver que aplicaciones descargan sus hijos con los teléfonos. “No podemos decir que los juegos son nocivos en su totalidad, pero todo tiene su hora y tiene su límite, entonces los padres deben tener conciencia de eso”

d. Comisaria de familia del municipio de Alcalá Valle

El artículo 83 de la Ley 1098 de 2006 Ley de Infancia y la Adolescencia, define las Comisarías de Familia como entidades distritales o municipales o intermunicipales de carácter administrativo e interdisciplinario, cuya misión es prevenir, garantizar, restablecer y reparar los derechos de los miembros de la familia conculcados por situaciones de violencia intrafamiliar y las demás establecidas por la ley.

Por tal razón, en la comisaria de familia se llevan a cabo los procesos de restablecimientos de derechos, dirigidos a niños, niñas y adolescentes, y que en relación con el artículo 50 de la Ley 1098 de 2006, Ley de Infancia y Adolescencia, es la restauración de su dignidad e integridad como sujetos y de la capacidad para hacer un ejercicio efectivo de los

derechos que le han sido vulnerados. Las medidas de restablecimiento de derechos son decisiones de naturaleza administrativa que decreta la autoridad administrativa competente para garantizar y restablecer el ejercicio de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, incluidos aquellos que sufren de una discapacidad mental.

Teniendo en cuenta que el objetivo general de la presente investigación es comprender las experiencias comportamentales sobre el uso del video juego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en procesos administrativos de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle, se resalta la importancia de las Comisarías de familia, las cuales solo existen en aquellos municipios en donde no hay centros zonales del ICBF, por tal razón asumen todos los procesos por competencia subsidiaria del defensor, entre ellos apertura de procesos de restablecimientos de derechos. Estas a su vez, pueden dictar las mismas medidas del defensor, a diferencia de las adopciones las cuales no puede llevar a cabo.

Para el caso de la comisaria de familia del municipio Alcalá Valle, está conformada por un abogado que hace las veces de comisario de familia, un trabajador social, un psicólogo quienes son los que verifican los derechos de los niños, niñas y adolescentes que se pueden encontrar inobservados, amenazados o vulnerados, además de atender los casos que ingresan por violencia intrafamiliar.

- **Etapa actual del proceso de restablecimiento de derechos**

Según el Instituto de Bienestar Familiar, ICBF, el proceso administrativo de restablecimiento de derechos es la herramienta fundamental con la que cuenta el estado para

devolver a los niños, niñas y adolescentes, el goce pleno de sus derechos cuando estos han sido amenazados o vulnerados.

Las autoridades encargadas de la definición de la situación jurídica de un niño, niña o adolescente, deberán tener en cuenta en el desarrollo del proceso, el derecho que tienen éstos de expresar su opinión frente a cualquier situación que los afecte; no obstante éste no será el único elemento a considerar al momento de adoptar las correspondientes decisiones, ya que la autoridad administrativa deberá realizar una valoración integral que incluya todos los elementos del caso del caso, siempre buscando garantizar la protección del interés superior del menor.

Al iniciar la apertura de un Proceso Administrativo de Restablecimiento de derechos se busca que el niño, niña y adolescente cambie el esquema de vulneración al cual ha sido sometido es por ello que se cuentan con alrededor de 12 medidas de protección que la garanticen Ley 1098 del 2006, Código de la Infancia y la adolescencia, Ley 1878 del 2016, fomentando el reconocimiento de derechos de todos los seres desde el momento del nacimiento, al indagar sobre el uso de los videos juegos y la búsqueda de apoyo por parte de las Comisarias de familia se evidencia los conflictos, falta de tolerancia, poca integración en la dinámica familiar, además de posibles auto agresiones, cambiando un lenguaje de trato con los demás de cordial y respetuoso a soez producto de fallas, pérdidas o la continuación del juego por prohibiciones y tropiezos tecnológicos.

Uno de las medidas que causa mayor temor en los niños, niñas y adolescentes es la de encontrarse internado en una modalidad operadora del ICBF que son las llamadas a re indiciar todas las situaciones vulnerables que anteceden al ingreso, con la desintegración del contexto

habitacional y ser llevados a un espacio con limitación restringida al entorno, disminuyendo el uso de aparatos tecnológicos con un diario vivir pensado en constates orientaciones y grupos de crecimiento con otros de sus pares que también esperan que sus días pasen para salir de allí y continuar con su vida desde la libertad de reintegrarse a su medio familiar que a su vez también ha sido orientado e incluido en espacios de fortalecimiento.

- **Apoyo del equipo psicosocial**

Según lo planteado en el artículo 84 de la Ley 1098 de 2006, donde se establece:

Creación, composición y reglamentación. Las Comisarías de Familia estarán conformadas como mínimo por un abogado, quien asumirá la función de Comisario, un psicólogo, un trabajador social, un médico, un secretario, en los municipios de mediana y mayor densidad de población. Las Comisarías tendrán el apoyo permanente de la Policía Nacional. El Gobierno Nacional reglamentará la materia con el fin de determinar dichos municipios.

Es importante acceder a los servicios que prestan las entidades de servicio público, principalmente en las que garantiza los derechos de los niños, niñas y adolescentes para ello, el examen mental amplia las perspectivas de lo que conlleva un trámite administrativo de restablecimiento de derechos, que entre las medidas existentes se amplía el recibir el apoyo del equipo psicosocial que se complete en el sentido que el profesional en psicología intervendrá los aspectos individuales de reconocimiento del ser y sus aspectos a mejorar, mientras el Trabajador Social orientara la familia y/o redes de apoyo que rodeen al sujeto de intervención potencializando los aspectos positivos además de movilizar el sector interinstitucional que corresponde al caso.

Al indagar la pertinencia de la intervención y la constante presencia del grupo de profesionales se puede establecer que si se interviene desde el enfoque sistémico los resultados estarán con mayores beneficios y garantías que la no presencia de este apoyo, quienes ampliarán los conceptos orientando un plan de trabajo que se ajusta a la modificación de conductas que son inadecuadas para el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, más cuando se pretende estudiar los comportamientos por el uso de video juegos.

2.4 Marco Legal.

Marco Jurídico

Convención Internacional de los derechos de los niños, niñas y adolescentes

En Colombia a partir del 28 de enero de 1991 mediante la Ley 12 de 1991, se adoptó en la legislación colombiana la protección del niño en materia de adopción internacional con la suscripción en la Haya, delegando esta función al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar quien a través de la intervención directa prevalecerá a la protección colombiana de la garantía de derechos al niño, niña y adolescente.

Se resalta la implantación de los Derechos de los niños, niñas y adolescentes de manera fundamental al momento de estudiar aspectos que inciden de manera directa en el país proveniente de los lineamientos internacionales.

Marco constitucional

Constitución Política de Colombia de 1991(Artículos 42, 43, 214 numeral 2), mediante los derechos nominados e innominados contemplados en la máxima autoridad jurídica se hace

presente la protección de los niños con la aprobación de 10 derechos fundamentales de allí se establecen el régimen que posteriormente se ejecutara en normas, decretos leyes que prosiguen a la reglamentación de esta.

En el trabajo de investigación se profundiza en la aplicación de derechos puesto que se desprende a nivel nacional el esquema normativo a seguir por instituciones, autoridades competentes encargadas de verificar la aplicación y la ratificación de la convención de los Derechos.

Marco Legal

Código de la Infancia y la Adolescencia, 2006

Por medio de la implementación del código de infancia y adolescencia se dictan el régimen a seguir en relación con todo el proceso administrativo de restablecimiento de derechos, además se entiende como la finalidad “a garantizar a los niños, niñas y adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión” Art, 01 Ley 1098/2006.

Del código de Infancia y Adolescencia se emplea las alternativas para restablecer los derechos de los niños, niñas y adolescentes que se encuentran amenazados, inobservados y/o vulnerados logrando la disminución de las conductas inapropiadas en favor a los menores.

Artículo 53 Ley 1098/2006 medidas de Restablecimiento de Derechos

En la apertura de Proceso Administrativo de Restablecimiento de Derechos se ordenan por medio de la Autoridad competente encargada medidas a proseguir según el hecho se requiere

de manera jurídica y administrativa, es fundamental en la consagración de la afectación de los niños, niñas y adolescentes que hayan dado lugar a la implementación de estas.

Ley 1878 del 2018 Por medio del cual modifican artículos de la Ley 1098 de 2006.

Artículo 99 Iniciación de la actuación Administrativa

De acuerdo con la ley instituida para los niños, niñas y adolescentes se estima que cualquier hecho que ponga en riesgo la vida, dignidad e integridad debe ser restablecido por medio de la apertura administrativa ordenada por la autoridad administrativa competente por medio de instituciones, tales como: Centro Zonal del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar y Comisaria de Familia este último en municipios donde no haya presencia del ICBF, resaltando la labor de proceder en los casos que den lugar a la apertura y posterior medida de restablecimiento según el caso.

CAPÍTULO 3. Marco Metodológico.

3.1. Tipo de estudio.

La presente investigación se sustenta desde el paradigma del enfoque cualitativo, el cual se asume desde la interpretación de una realidad subjetiva, basada en las experiencias cotidianas y la comprensión de las acciones humanas. Según Barrantes, R. (2014) “el enfoque cualitativo está interesado en comprender la conducta humana desde el propio marco de referencia de quien actúa”, para lo cual se debe tener en cuenta el contexto social en el que se presenta tal situación, algo que desde el enfoque cualitativo posee mucha relevancia, pues a través de este es posible obtener la información no numérica acerca de las opiniones, las experiencias, creencia,

costumbres y los distintos contextos sociales en los cuales se desenvuelva la población objeto de estudio.

Para Flick (2015) “la investigación cualitativa se caracteriza por varios rasgos, uno de ellos es que utiliza el texto como material empírico en el lugar de los números, partiendo así de la noción de la construcción social de las realidades sometidas a estudios”, es decir, el enfoque cualitativo ayuda a comprender más allá de las estadísticas, la realidad, las vivencias, lo que el sujeto piensa o siente, de igual forma permite acercarse a esa realidad, a ese contexto y a aprender de las experiencias expuestas, tocando así el lado más humano y llevando incluso a cambiar la perspectiva hacia ciertos fenómenos o situaciones de las que antes de iniciar la investigación se tenía desconocimiento o de cierta forma se malinterpretaban

De esta manera se busca conocer las experiencias de un grupo de adolescentes como objetos de estudio, teniendo en cuenta que el propósito fundamental de la presente investigación es sobre el uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años, en procesos de restablecimiento de derechos de una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle.

Con relación al enfoque cualitativo, se tiene como tipo de estudio la etnografía, considerada por muchos como la “ciencia de los pueblos” la cual basa su estudio en el ser humano y los grupos humanos organizados dentro de una sociedad, llevando como objetivo principal la descripción de las dinámicas sociales, los procesos y las estructuras de los distintos grupos sociales, entendiéndola desde la perspectiva de un observador inmerso en los mismos, de este forma permite comprender los comportamientos, conductas y vivencias de pequeñas poblaciones con características en común.

Para Guba, (1978) este tipo de estudio “trata de presentar episodios que son porciones de vida documentados con un lenguaje natural y que representan lo más fielmente posible cómo siente la gente, qué sabe, cómo lo conoce y cuáles son sus creencias, percepciones y modos de ver y entender” es aquí donde se reconoce la importancia del saber llegar a la población objeto de estudio con total sutileza, ganar la confianza y saber interpretar cada una de sus expresiones con relación a la temática abordada desde el interés del observador el cual debe encontrarse al interior de esta población a la cual pretende observar, describir y analizar sus distintos comportamientos y formas de ver las cosas.

Para el Equipo editorial, Etecé (2021):

La riqueza informativa es sin duda el costado robusto de la etnografía, ya que sus estudios arrojan mucha más información de la que se podría obtener mediante fuentes documentales u otros tipos de investigación. Esto parte del supuesto de que sólo estando dentro de un grupo humano puede referirse y describirse fielmente la realidad social y cultural de lo que ocurre.

Por tal razón, se destaca la importancia que lleva a escoger un tipo de estudio etnográfico dentro de esta investigación, y es que este le permite al investigador acercarse a la realidad de un individuo o grupo social con el objetivo de obtener información acerca de la pregunta bajo investigación, por ejemplo, a través de la entrevista a profundidad, la cual le permita entablar un dialogo de manera natural y lo lleve comprender e interpretar la realidad observada a través de los comportamientos de cada individuo.

3.2. Población.

La población objeto de estudio cuenta con 65 adolescentes, con edades comprendidas entre los 14 y 16 años, que se encuentran en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle.

La muestra escogida es el 18% de la población, la cual está conformada por 11 adolescentes con edades entre los 14 y 16 años, quienes han tenido relación con el uso y los comportamientos derivados del videojuego Free Fire y se encuentran en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle.

Es importante resaltar las diferentes culturas y creencias que posee cada sociedad, reconociendo que cada población dentro de su municipalidad tienen características similares y diferenciales siendo necesario hacer inferencia, es por ello, que desde la población situada se desprenden características, costumbres particulares que si se quisiera comparar con otros municipios de diferentes regiones se encontrarán aspectos distintos, atendiendo a esto, se potencializa la contextualización a la que hace alusión la población escogida para el presente proyecto, entendiendo la importancia de las herramientas que aportaran, al igual, que aportar resultados entendiendo que la base del objeto de estudio se encuentra en la toma de información necesaria para el proceso de análisis.

En este aspecto se opta por llevar a cabo un modelo de muestreo no probabilístico por conveniencia, entendiendo que los entrevistados desarrollan de manera libre y aleatoria, facilitando el acceso de información solicitada, precisando de manera más espontánea hábitos, opiniones, resultando ser asequible a la población. Se trabaja con adolescentes sin distinción de

sexo u orientación sexual que en el momento se encuentren aperturados en Procesos Administrativos de Restablecimiento de Derechos, aun sin medida de protección definida con el fin de ser precisos en la información recolectada.

La muestra seleccionada se elige fundamentando la facilidad para acceder siendo de gran valor para la recolección y análisis de los datos encontrados. Con esto se establece que el muestreo a utilizar indica en obtener adolescentes entre los catorce (14) y dieciséis (16) de manera aleatoria de acuerdo a la disponibilidad de los participantes y los adolescentes que se permitan participar. En el muestreo no probabilístico por conveniencia es pilar fundamental para alcanzar al análisis de los datos, la recolección en el tiempo propuesto buscando dar respuesta a la problemática planteada.

Para llevar a cabo la investigación en el municipio de Alcalá Valle del Cauca, se ha escogido una población de sesenta y cinco (65) adolescentes en donde se trabajara con el dieciocho (18%) de los adolescentes, la cual dará una totalidad de 11 personas para aplicar el instrumento , en donde se seleccionaron diez (10) hombres y (1) mujer que serán participes del proceso de investigación, lo anterior con el fin de conocer mayor información de las opiniones, comportamientos y modo de diversión con actividades de esparcimiento en video juegos y más detalladamente con el juego de Free Fire teniendo en cuenta la homogeneidad significando que harán parte del mismo contexto.

3.3. Procedimiento.

Con el fin de dar cumplimiento a los objetivos planteados, se precisan actividades, evidencias, responsables y fechas que permitan responder a la pregunta de investigación.

Objetivos	Actividades	Evidencias	Responsable	Fecha
Conocer los comportamientos de adolescentes de 14 a 16 años, frente al uso del videojuego Free Fire quienes se encuentran en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle, mediante la aplicación de los instrumentos de recolección cualitativa .	1. Búsqueda de referentes teóricos. 2. Construcción del marco referencial	1. Rejilla Bibliográfica. 2. Marco de referencia	Lily Hernández Ávila Lina Maritza Castrillón Rivera María Fernanda Melo González	10 de marzo de 2022 a 10 de junio de 2022
Analizar las experiencias comportamentales del uso del video juego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá, para dar respuesta al objetivo general de investigación.	1. Elaboración del guion 2. Reconocimiento de la población. 3. Recolección de la información	1. Prototipo de guion. 2. Instrumento de recolección de información 3. Consentimiento informado.	Lily Hernández Ávila Lina Maritza Castrillón Rivera María Fernanda Melo González	12 de junio de 2022 a 09 de agosto de 2022

I Tabla de procedimiento

Fuente: Elaboración propia (2022)

3.4. Técnicas para la recolección de información.

Para la presente investigación se emplea la entrevista a profundidad como instrumento de recolección de información de tipo cualitativa, aplicada a un grupo de adolescentes entre los 14 y 16 años, integrados a un proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle.

Cabe resaltar que la entrevista es una de las herramientas con mayor acogida dentro del enfoque cualitativo para la recolección de información, ya que permite lograr un acercamiento de forma natural entre el entrevistador y la población objeto de estudio a través de un dialogo enfocado hacia unas preguntas y comentarios relacionados con las respuestas que emita el o los entrevistados según sus vivencias y la interpretación que le dan a cada experiencia. La sesión de entrevista será grabada con previa autorización de los participantes, para luego digitar la información recolectada.

Para Morgan y Cogger (1975) Una entrevista “es una conversación con propósito. Es un proceso interactivo que involucra muchos aspectos de la comunicación que el simple hablar o escuchar, como ademanes, posturas, expresiones faciales y otros comportamientos comunicativos" de esta forma le permite al entrevistador conocer de manera directa ciertos comportamientos, la conducta, las expresiones y la forma como el sujeto interpretan su realidad, teniendo como referencia el contexto sociocultural en el cual se desenvuelve.

3.5. Consideraciones Éticas.

La presente investigación está orientada bajo estrictos parámetros de normatividad vigente y condiciones necesarias e importantes para tener una comprensión de los

comportamientos que tienen los adolescentes de 14 a 16 años que participa en el videojuego Free Fire y se encuentran en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia de Alcalá Valle. De aquí, la importancia de hacer mención en primera instancia a las disposiciones y normas científicas frente a la actividad investigativa en salud.

Se precisa exponer el Capítulo 1 sobre los aspectos éticos de las investigaciones en seres humanos de la resolución 08430 del ministerio de salud, en donde se especifica en el artículo 14 el consentimiento informado, en el cual el sujeto de investigación o el representante legal autoriza su participación, conociendo el objetivo de esta y, sobre todo, que lo hace de manera libre sin coacción u obligación alguna.

La importancia de mantener informados a los participantes acerca del objetivo de la investigación, justificación procedimientos, seguridad y claridad entre otros, frente al trabajo a realizar, teniendo en cuenta lo estipulado en los artículos 15 y 16, explicando de manera clara y entendible que no existen riesgos y las preguntas no tiene repercusiones sociales, físicas y/o morales.

Por otro lado, se pone en conocimiento a los participantes en la investigación que, a partir de mencionado trabajo, no se recibirá ningún beneficio monetario y que en todo momento se tendrá acompañamiento y explicación frente alguna inquietud que se tenga frente a las preguntas realizadas en el instrumento de recolección de información.

El comité de ética el cual está conformado por profesionales expertos, tendrá en todo momento nombres, identificación, dirección de dos testigos información pertinente frente a los investigadores a cargo del trabajo, con el propósito de revisar el documento y también que

quienes participan en la investigación tengan un duplicado y conozcan los objetivos, propósitos y alcances de lo elaborado, previniendo cualquier situación que se pueda llegar a presentar, dando estricto cumplimiento a los artículos 12, 13, 14 y 15.

Por todo lo anterior, los investigadores tendrán a pleno conocimiento de las disposiciones y orientaciones generales de la resolución 08430 de 1993 del ministerio de salud; así mismo, durante todo el trabajo investigativo se reconocerá al ser humano objeto de estudio con total respeto, dignidad y protección de sus derechos y bienestar, realizando todas las actividades y aplicación de instrumentos en lugares seguros y confiables para su desarrollo.

CAPÍTULO 4. Análisis de Resultados

4.1 Microanálisis y Codificación abierta

De acuerdo con las transcripciones realizadas de las entrevistas a un grupo de 11 adolescentes con edades comprendidas entre los 14 y 16 años de edad y teniendo en cuenta la información analizada de forma pertinente, bajo parámetros de investigación ética y profesional, se presenta el siguiente cuadro de la distribución llevada a cabo de los códigos, con sus correspondientes cuatro familias de códigos relacionados, así:

Códigos	Total de códigos	Familia de códigos
Agresividad	7	1. Conductas Negativas
Matar	9	
Sedentarismo	4	
Suicidio	3	
Mal comportamiento	5	

Ansiedad	5	2.Trastornos
Enojo	6	
Aprendizaje	7	
Alimentación	2	
Insomnio	4	
Aislamiento social	12	
Familia	7	3.Contexto social
Amigos	6	
Escuela	1	
Psicóloga / Comisaria	7	
Diversión	4	4.Distracción
Entretenimiento	6	

III Tabla de códigos

Fuente: Elaboración propia (2022)

Según la información evidenciada anteriormente, se logra identificar cada uno de los códigos y la cantidad de veces que se repiten en las entrevistas analizadas, donde fueron organizadas por familias de códigos, los cuales permitieron observar las diferentes dinámicas, en las que están inmersos los adolescentes que tuvieron contacto con el videojuego Free Fire del municipio de Alcalá Valle, explicados con detalle a continuación.

4.1.1 Conductas Negativas



Figura I. Familia de Códigos “Conductas negativas”

Fuente: Elaboración propia (2022)

Dentro de la familia de códigos denominada “Conductas negativas”, se encuentra que los adolescentes con edades comprendidas entre los 14 y 16 años, están expuestos a situaciones en donde la mayoría de ocasiones, refieren comportamientos no adecuados, como lo encontrado en el código de agresividad, manifestando lo siguiente: “Cuando golpéo cosas y golpeo a mis hermanos.” (Participante N. °1) de esta manera, este participante manifiesta que la agresividad es una de sus conductas negativas como respuesta a la prohibición hacia el videojuego Free Fire, por tal razón se evidencia que el ambiente familiar se ve afectado por tales conductas a raíz de esta situación.

Así mismo se analiza que los adolescentes están expuestos a situaciones de riesgo, ya que expresan sentimiento de empatía en relación a la función principal del videojuego la cual es “matar” tal como lo afirma el (Participante N° 4) “es un juego de celular que consiste en jugar o con amigos o con más gente, en diferentes modos de juego y pues hay que matar” lo preocupante de esta situación es que él “matar” lo toman como una acción normal, como un objetivo por cumplir, en donde la satisfacción radica en matar y matar más personajes.

Desde un punto de vista psicológico se puede determinar como una influencia negativa, pues se considera que esto puede aumentar en gran medida los pensamientos agresivos, debido a que están expuestos a muchos episodios de violencia que, aunque se dé una forma gráfica, puede influir en que muchos adolescentes utilicen la violencia o la agresión para resolver problemas o situaciones que se presentan en su cotidianidad.

Para este caso, matar se ha determinado como otro código dentro de la familia de códigos de conductas negativas, aunque esta acción se dé de manera virtual, se ha convertido en una preocupación para sus padres y/o cuidadores, entendiendo que varios de ellos hacen referencia a situaciones en donde otros jóvenes en edades similares se han visto envueltos en problemas de violencia extrema, incluso en suicidios, como lo comenta uno de los participantes durante la entrevista “ Pues ahorita ya no juego, porque mi mama me lo prohibió, y pues desde que vi la noticia del niño que se tiró del puente, después de que su mama le quitara el celular, por jugar eso, pues ya no lo juego, pero antes jugaba casi todos los días”. (Participante N° 4).

Durante el proceso de entrevistas, los adolescentes manifestaron en varias ocasiones el hecho de tener malos comportamientos, específicamente cuando se les prohibía el uso del

videojuego o en momentos en los que sus familiares les llamaban la atención por el tiempo que permanecían jugando, evidenciándose de esta manera una reflexión por parte de los adolescentes en cuanto a los comportamientos, conductas y actitudes negativas, manifestando respuestas a preguntas frente a la percepción que tienen las familias sobre el videojuego Free Fire, indicando lo siguiente: “ah, mala, que no le gusta mi comportamiento cuando hago eso” (participante N°1)

Por último, dentro de esta familia de códigos, se tiene el “sedentarismo” como parte de las conductas negativas, teniendo en cuenta que, debido a la sobreexposición de estos adolescentes en relación al videojuego, se niegan a participar en otras actividades, principalmente aquellas que tienen que ver con el deporte o actividades de diversión, en donde implique salir y compartir con otras personas de manera presencial, pues este videojuego no les permite realizar otras actividades que contribuyan a mejorar su salud física y mental, como por ejemplo los múltiples beneficios que deja el hacer deporte, así lo manifiesta uno de los participantes “No, son simplemente estar sentado con el celular o con el mando para jugar” (Participante N° 6) es decir que mientras están jugando, no les interesa realizar otro tipo de actividades y mucho menos compartir con otras personas, diferentes a los que están conectados vía internet a través del videojuego Free Fire.

4.1.2 Trastornos



Figura 2. Familia de Códigos “Trastornos”

Fuente: Elaboración propia (2022)

Respecto a lo identificado en la familia de códigos llamada Trastornos, se logra reconocer en las entrevistas llevadas a cabo durante la investigación, que los adolescentes presentan dificultades en varios aspectos de su vida, cuando juegan el videojuego Free Fire, en donde manifiestan expresiones para el poco control de impulsos, como lo son sentimientos de enojo cuando se les pide por parte de sus padres que deben dejar de jugar o que realicen actividades: “Me enojo, me enojo mucho y me encierro en el cuarto” (participante N.º 2).

Por otro lado, de la muestra tomada de 11 adolescentes, se evidencia que hubo un total de 12 códigos relevantes frente al aislamiento, en el que prevalecen los relatos asociados a no realizar actividades diferentes a estar inmersos en el videojuego Free Fire, teniendo afectaciones a nivel personal, familiar y social, dando respuesta a preguntas frente a los comportamientos cuando se le llama la atención, respondió: “Que me aílo y no quiero compartir con nadie” (participante N.º 3).

Para otros adolescentes, el tema del aislamiento es considerado un problema conductual estrechamente relacionado con el videojuego Free Fire, toda vez que reconocen que el hecho de alejarse de su familia o amigos es por querer permanecer la mayoría del tiempo posible jugando y en ocasiones ni siquiera se daban cuenta del número de horas que pasaban en el videojuego, hasta que sus padres les decían; referenciando mediante la entrevista lo siguiente: “El aislamiento social y de pronto la rebeldía con los padres al no poder seguir jugando el videojuego, diría yo” (participante N.º 11), aquí se puede evidenciar que en los diferentes aspectos por los que pasan en su diario vivir los adolescentes, experimentan comportamientos, conductas y actitudes que en el momento no son visiblemente reconocidos por ellos, sino que al pasar el tiempo y muchas veces con ayuda profesional, generan reflexiones acerca de los riesgos de no poder controlar su gusto por el videojuego Free Fire.

De la misma manera, los adolescentes entrevistados reconocen que a partir de únicamente realizar actividades asociadas al video juego Free Fire, a nivel de aprendizaje han presentado inconvenientes relacionados al poco tiempo, interés y atención que tienen ante el estudio, razón por la cual mantienen bajos rendimientos académicos, pérdida de materias y poca motivación por el área educativa, tal como lo mencionan:

- “Tenía malas calificaciones y era muy aislado de la sociedad” (participante N.º 4).
- “Pues me ha ido mal en la escuela, me he vuelto grosero, me he puesto a encerrar todo el día en mi cuarto jugando” (participante N.º 8).

Frente al tema de la alimentación, se presentaron adolescentes durante el dialogo, donde se observó mediante su discurso, las dificultades que se habían tenido frente al consumo de alimentos, toda vez que en la mayoría de ocasiones se le brindaba una mayor importancia al videojuego Free Fire. Es importante aclarar que uno de los adolescentes, requirió apoyo profesional por parte de un psicólogo y un nutricionista, identificándose un código de riesgo comportamental, ya que se evidenció la necesidad de tener un tratamiento psicoterapéutico y con medicamentos para ayudar al adolescente en sus problemas asociados al videojuego, el tiempo que pasaba en el mismo y sus comportamientos negativos, como lo refieren en la siguiente entrevista, cuando se le pregunta que si ha estado en procesos psicológicos, respondiendo: “Si, porque no quería comer por jugar Free Fire” (participante N°2).

4.1.3 Contexto social

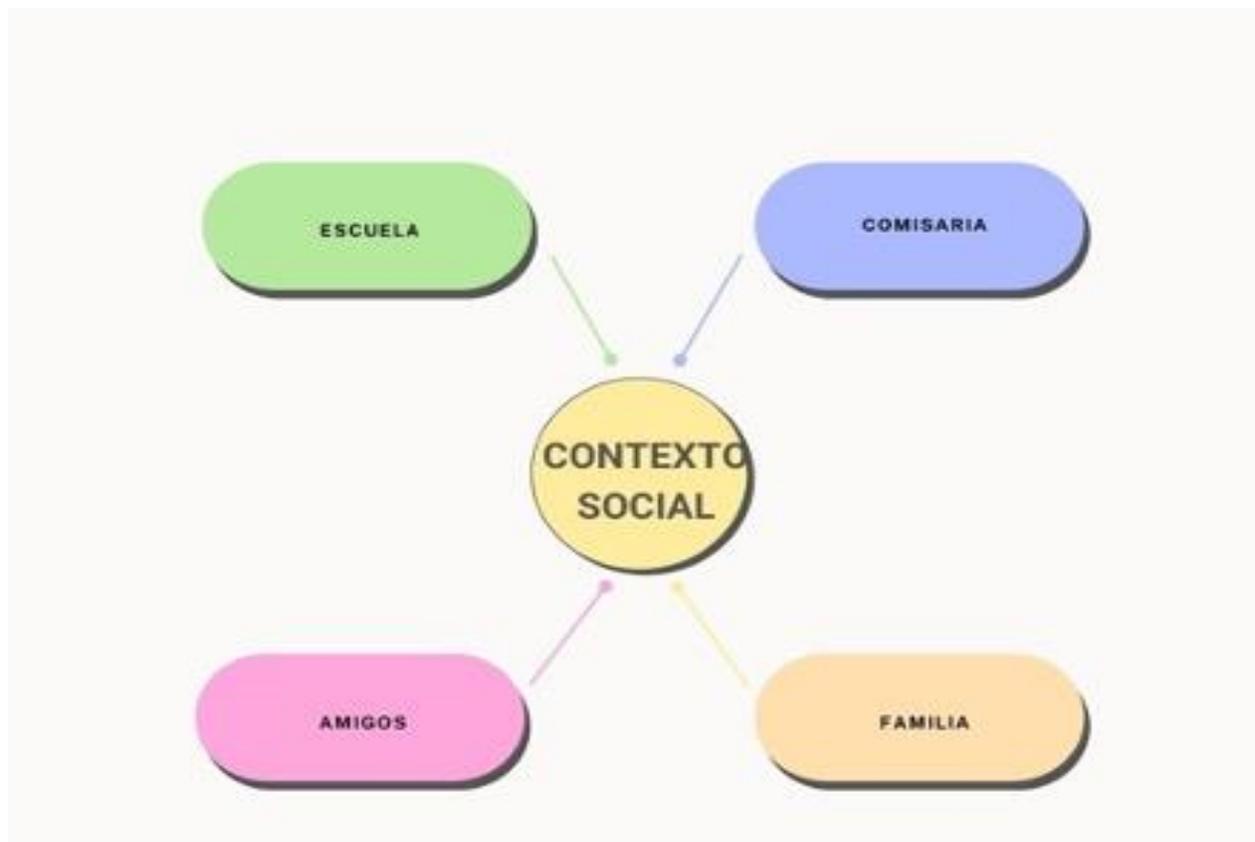


Figura 3. Familia de Códigos “Contexto social”

Fuente: Elaboración propia (2022)

En relación a lo planteado en el anterior esquema sobre la familia de códigos denominado “contexto social” el cual hace referencia a ese entorno en el que se desenvuelven los adolescentes de 14 a 16 años vinculados al videojuego Free Fire, se puede analizar que la relación entre la “familia” como código especificado y el adolescente inmerso en el videojuego se vuelve un tanto distante, desde el punto de vista en el que el adolescente pierde el interés en

compartir momentos y actividades al interior del hogar y con la familia en general, aumentando así, la preocupación de sus padres y demás familiares.

Tal como lo expone uno de los participantes durante la entrevista, acerca de lo que opina la familia con respecto a la sobreexposición al videojuego Free Fire “Pues la verdad, ellos dicen que pueden estar un poco preocupados, ya que mantengo muy cerca del celular y no de pronto no salgo a interactuar con las personas al aire libre” (Participante N° 7) es importante resaltar que es la familia, la primera en notar esos comportamientos en los adolescentes, pues son quienes están más cercas y pueden observar esos cambios de conducta.

Del mismo modo, desde la “escuela” como código dentro del contexto social, se pueden percibir esos cambios, principalmente en el rendimiento escolar y en la participación de los adolescentes en ciertas actividades desarrolladas dentro de la institución y que, por la intensa participación en el videojuego, no le dan la suficiente importancia a lo académico.

Otro aspecto importante, identificado durante el desarrollo de las entrevistas a profundidad, tiene que ver con la información que poseen estos jóvenes sobre la “comisaria de familia”, a la cual están vinculados a través procesos de restablecimientos de derechos por situaciones relacionadas a su conducta. Llama mucho la atención, que varios de estos adolescentes, manifiestan no tener información acerca de su proceso de restablecimiento de derechos y que además no tienen interés es conocerlo, es así como lo indica uno de los entrevistados, el cual dice lo siguiente “No pues, la verdad no sé, como no me importa eso” (Participante N°. 1) esto como respuesta a la pregunta sobre cómo va su proceso en la comisaria.

Por otra parte, ese mismo participante, indica que las ayudas psicológicas recibidas a través del proceso de restablecimiento de derechos que le ofrece la comisaria de familia no le sirven de “nada” esto es lo que el expresa “Si... pues, pa’ mi es mera bobada, porque en realidad eso no me ayuda en nada, eso es solo un juego pa’ mi” (Participante N° 1) es decir, que aún no reconoce que tiene un problema de conducta, o que el excederse en el uso de este videojuego puede llegar a convertirse en una adicción, por lo que el apoyo psicosocial juega un papel muy importante en el restablecimiento de sus derechos y como tratamiento oportuno para evitar trastornos psicológicos severos.

A diferencia de este, otro de los entrevistados dice lo siguiente, sobre los tratamiento o terapias psicológicas recibidas " Sí, porque no quería comer por jugar Free Fire” (Participante N° 2) en esta oportunidad, el adolescente reconoce que hay un problema en su comportamiento, relaciona la causa y el efecto y por tal razón acepta la ayuda que la comisaria le ofrece a través de su equipo interdisciplinar.

Del mismo modo, durante el análisis a estas entrevistas, se logró identificar el código que hace referencia a los “amigos” conformando así, el círculo social con el cual interactúan los adolescentes relacionados en esta investigación. Cabe anotar que, cuando un adolescente se encuentra estrechamente ligado a este videojuego, el Free Fire, la relación con los amigos cercanos se vuelve muy distante, hasta el punto en que solo se comunican mediante el videojuego, es más, uno de los entrevistados hace referencia a que establece comunicación con personas de las cuales desconoce su identidad, lo cual significa, que no solo es preocupante para la familia, el hecho de que el adolescente este inmerso en el juego, sino también, que mantiene comunicación con personas desconocidas a través del WhatsApp y del juego mismo. “Eh, pues

muchas veces nos emparejan con personas de otro lado, o personas desconocidas.” (Participante N° 5).

4.1.4 Distracción



Figura 4. Familia de Códigos “Distracción”

Fuente: Elaboración propia (2022)

Los adolescentes constantemente se encuentran interesados en realizar actividades que les generen satisfacción, alegría, diversión, entretenimiento y sean distractores de su cotidianidad escolar y muchas veces familiar, es por esta razón que se evidencia en la familia de códigos llamada Distracción, una repetición importante acerca de las diferentes sensaciones positivas que le genera a los adolescentes específicamente el videojuego Free Fire, en donde inicialmente manifiestan estos primeros acercamientos a esa virtualidad de manera satisfactoria, sobre todo en los momentos en los que durante las llamadas “misiones” ganan, teniendo pensamientos de alegría, motivando a los adolescentes a continuar jugando, pasando varias horas al día sin tener en cuenta otras actividades sociales o de diversión que pueden realizar, tal como lo indican así: “pues yo pienso que es un juego que lo entretiene a uno y lo envicia mucho” (participante N°5).

Por otro lado, también se encontraron adolescentes que principalmente iniciaron el videojuego porque sus amigos o conocidos se los recomendaron; sin embargo, al pasar el tiempo y ser un juego de entretenimiento y diversión, los mismos adolescentes mencionaban durante las entrevistas que era importante mantener un control en las horas que permanecían jugando, indicando que: “ah, pues ósea que hay juegos muy buenos, pero no hay que enviarnos mucho en eso, ósea como tener moderación del tiempo que jugamos” (participante N.º 4).

4.2 Codificación axial

De acuerdo con el microanálisis y la codificación abierta, se logró identificar las relaciones existentes entre los códigos y las distintas familias de códigos, tomadas bajo el fundamento teórico de Erin Bronfenbrenner, en la medida en que se pudo dar respuesta a la pregunta de investigación, acerca de Cuáles son los comportamientos del uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle, siendo fundamental lo expuesto en cada una de las entrevistas y el análisis de las mismas.

Por lo anterior y a partir de la codificación axial, la presente investigación arroja un análisis orientado en el enfoque cualitativo con tipo de estudio etnográfico, el cual se muestra en la siguiente tabla de categorías teóricas, así:

Categorías teóricas	Códigos
1. Conductas negativas	Agresividad
	Matar
	Sedentarismo
	Suicidio

	Mal comportamiento
2. Trastornos	Ansiedad
	Enojo
	Aprendizaje
	Alimentación
	Insomnio
	Aislamiento social
3. Contexto social	Familia
	Amigos
	Escuela
	Psicóloga/comisaria
4. Distracción	Diversión
	Entretenimiento

III Tabla Categorías teóricas

Fuente: Elaboración propia (2022)

Free Fire como proceso proximal y microsistema relevante.

En la teoría ecológica del desarrollo se entiende por proceso proximal “los procesos de interacción recíproca progresivamente más complejos entre un organismo biopsicosocial activo y las personas, objetos y símbolos de su derredor. Para ser efectiva, esta interacción debe ser regular en distintos periodos de tiempo” (Bronfenbrenner y Morris, 1998).

De acuerdo con lo reportado en las entrevistas, el juego Free Fire ha pasado en menos de cinco años de su creación a ser parte de los procesos proximales de los adolescentes

entrevistados. Todos afirman dedicar al día más de cinco horas. Un indicador de práctica proximal para Bronfenbrenner (2005) es el tiempo de seguido que se le dedica a la actividad.

Si se tiene en cuenta el propósito del juego, que consiste en que el avatar del jugador debe matar al de los otros jugadores en línea a través de métodos de tortura, masacre, armas sofisticadas entre otros, en un mundo virtual que simula escenarios de guerra. El jugador compite o comparte equipo con personas reales de cualquier parte del mundo. Hay también un gran ejército de influencers que se dedican a emitir videos de tutoriales o de juegos en tiempo real que se constituyen en modelos a seguir en general por los jugadores de Free Fire.

Otra de las características del juego es su calidad en las gráficas y movimientos, en las dimensiones de las figuras y en la jugabilidad del mismo. Por otro lado, los avatares se pueden personalizar con un gran número de características que reflejan lo que son los jugadores o lo que ellos aspirarían a ser, elementos que se convierten en refuerzo de la identidad de los mismos.

Se menciona esto para entender que el juego se trata de un contexto real para los jugadores. Es de recordar que, en palabras de Bronfenbrenner (2005) importa más la percepción que se tiene de un contexto que sus estructuras objetivas. En otras palabras, los jugadores perciben el juego como parte importante de su jornada diaria y el diseño del mismo (inmersión en un mundo constituido donde tienen misiones) los hace sentir parte importante de él. “Eh, pues muchas veces nos emparejan con personas de otro lado, o personas desconocidas” (participante N°5).

A esto se le agrega el hecho de que todos los entrevistados reportan darle muy poco valor al contexto académico. Sin ningún pudor afirman perder 5, 6 o más materias, que no es algo que

les importe y que es muy normal. Por todo lo anterior, se infiere que para ellos, el mundo de Free Fire tiene tanta o mayor relevancia que la clase, la escuela, la familia y los otros contextos donde interactúan.

Conductas negativas y trastornos desde el autor Urie Bronfenbrenner

Establecido que Free Fire tiene el estatus ontológico de contexto, Para Bronfenbrenner (2005), el desarrollo psicológico es resultado de los roles y las interacciones que la persona ejerza dentro de los contextos en los que interactúa. Si tenemos en cuenta que el propósito del juego es matar avatares de otros jugadores y pelear por conservar el propio, es predecible que en su ejecución los jugadores deban desempeñar el rol de asesinos, aliados, traidores, vengadores, rescatistas, abandonadores y todos los roles que se puedan trasladar de los contextos de guerra real.

Si se tiene en cuenta el tiempo que dedican a ello, se puede inferir que estos son los roles que desempeñan en el contexto que ellos más valoran como importante. Lo cual puede explicar en palabras de Bronfenbrenner (2005) las categorías y códigos de mala conducta como comportamientos violentos, irritabilidad, agresiones y amenazas en los momentos en que no están jugando. La teoría ecológica, también plantea la necesidad de situar históricamente la anomalía conductual, para lo cual los cuidadores y los entrevistados mismos reportan que apareció justo cuando inició o se intensificó la práctica del Free Fire. Así se cumple la parte de la teoría que dice que los procesos proximales (juego de Free Fire con roles de muerte y guerra) explica la modificación de la conducta (situaciones negativas y trastornos): pocas horas de sueño, agresividad con los otros y con ellos mismos, irritabilidad y principios de depresión. La mayoría

de los participantes reportan no llevar a cabo actividades físicas, pero sí continuar navegando por redes sociales y por internet en general, a través de diferentes dispositivos digitales. Por lo demás, dado que se trata de un contexto virtual en el que se sumergen solo de forma simbólica, icónica, a través del avatar, y no es necesario desplazarse como cuando se pertenece a un equipo de fútbol o clases de música, se explica el sedentarismo reportado como categoría de esta investigación.

Percepción de los familiares

Los participantes reportan haber tenido problemas con los familiares por el tiempo que dedican al juego. Esto indica que la mediación adulta alcanza a ver las consecuencias de la adicción y dejar de lado otros aspectos de la vida de adolescente. Sin embargo, la única intervención la ayuda de los terapeutas. Esto son señales del carácter afectivo de los contextos.

Mesosistemas rotos y subsecuente aislamiento

Según la ecología del desarrollo “las relaciones entre dos o más microsistemas” (Monreal y Gitart, 2012) crea un sistema mayor al que se llama *mesosistema*. Las palabras de los entrevistados permiten entender en términos de Bronfenbrenner (2005) el consecutivo aislamiento al que conlleva el juego. El tiempo que pasan sumergidos en él refuerza sus estímulos con las conductas y valores que se privilegian en las misiones. De forma tal que las conductas negativas se manifiestan como mecanismo de defensa para evitar que sean aislados del juego.

Los entrevistados reportan que la inmersión y la interacción con otros jugadores del globo implica el intercambio de datos como WhatsApp y otras redes sociales, lo cual crea

vínculos virtuales con personas que, aunque sean en términos de interacción tradicional, desconocidos, son percibidos por ellos como potenciales amigos y compañeros de “batalla”. En algunos casos se hacen interacciones con ellos por fuera del juego, lo que resulta en un refuerzo de la conducta de aislamiento.

En palabras de Monreal y Gitart, (2012) el potencial de desarrollo de un escenario de crianza “se ve incrementado en función del número de vínculos sustentadores entre ese escenario y otros contextos en los que se insertan el niño y los adultos responsables de su cuidado” (p. 87). Esto explica que el desconocimiento que tienen los padres y los cuidadores acerca del efecto del juego crea una desconexión entre los *mesosistemas*. Esto genera, a su vez, un refuerzo del aislamiento de los niños y un empobrecimiento en su desarrollo, dado que la riqueza de los mismos depende del adecuado funcionamiento del mesosistema, esto es, puentes de comunicación de calidad entre los diferentes microsistemas.

Otra prueba del efecto del puente roto entre los microsistemas es que los entrevistados que reportan haber disminuido o abandonado el juego lo hicieron únicamente gracias a la intervención de padres, terapeutas u otros contextos. “Porque a mí, a mí me llevaron a un psicólogo porque yo estaba muy enviciado en eso y yo deje de jugar, juego a ratos, pero con personas conocidas y cercanas a mí” (participante N°5). En las palabras del adolescente se percibe que la interacción con desconocidos aumenta el riesgo de la inmersión en el juego, lo que es un camino a la adicción a él. En su percepción está que compartir el juego con conocidos lo protege de desconectarse de los contextos donde las personas están presentes para él. Por otro lado, el entrevistado 6 reportó iniciar sus prácticas de fútbol y una mejora académica después de iniciar el tratamiento psicológico y disminuir las horas de juego.

Hasta cierto punto los entrevistados son conscientes que esas situaciones los aíslan del resto de los compañeros y sus familiares. De la misma forma reportan cierto nivel de adicción que viene como consecuencia del círculo que trae haber convertido al juego en práctica proximal, microsistema, trastornos de conducta y aislamiento, pero su discurso muestra que lo han normalizado o que no son conscientes de las consecuencias que ello conlleva. Son aspectos que han podido verbalizar: “uno deja como la familia a un lado, los amigos a un lado y pues prácticamente todo pasa a un segundo plano” (participante 10).

4.3 Análisis de experiencias comportamentales

Frente al análisis de las experiencias comportamentales del uso del video juego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá, se logró reconocer que existe una relación estrecha frente a las problemáticas comportamentales asociadas al videojuego Free fire, toda vez que los adolescentes entrevistados manifestaron en reiteradas ocasiones que además de ser un juego de entretenimiento, también genera alteraciones en la conducta, evidenciados en agresividad, ansiedad, enojo y sobre todo aislamiento.

Es por esto que, la presente investigación se permite dar un análisis pertinente bajo parámetros teóricos y sociales, en los que mediante la aplicación del instrumento de recolección de datos como lo fue la entrevista, se logró abordar las experiencias de cada uno de los participantes y relacionarlas con los objetivos del estudio, teniendo en cuenta características y particularidades en cada uno, donde el eje temático y principal fueron los comportamientos generados al estar inmersos en el videojuego Free Fire, teniendo como resultado una reflexión

analítica importante y significativa, respecto a los compartimientos asociados al videojuego, tanto positivos como negativos.

Por otro lado, se encuentra en la investigación una relación existente entre los comportamientos de los adolescentes que jugaban Free Fire, los cuales son reconocidos por los mismos participantes, dando cuenta de la importante reflexión generada al identificar cambios o modificaciones conductuales no solo por los mismos adolescentes sino también por las familias y los sistemas en las cuales se dinamizan constantemente. Así mismos, el hecho que al presentarse un aislamiento social por esta en tiempos excesivos con el videojuego Free fire, se tenían efectos negativos también en los otros entornos a nivel educativo, familia, social y cultural, reconociéndose factores negativos relacionados con la falta de supervisión, acompañamiento y orientación para prevenir estar expuestos en situaciones de riesgo, no solo física, psicológica y emocional.

De aquí la importancia de generar estrategias que brinden apoyo a las familias o cuidadores de los adolescentes, quienes identifican cambios comportamentales; sin embargo, cuando se encuentran en situaciones extremas es que se tiende a actuar. Es importante mencionar que el estar alertas a los cambios comportamentales y actitudinales de los adolescentes, los cuales son reconocidos como signos y síntomas de alarma antes situaciones de riesgo, en las cuales se debe actuar de manera inmediata.

CAPÍTULO 5. Discusión y Conclusiones

La totalidad de los entrevistados reportaron darle muy poco o nulo valor a las reuniones familiares y a las responsabilidades académicas, con lo que se trata de dos microsistemas, al

decir de Bronfenbrenner (2005) que están generando poca o nula contribución al desarrollo psicológicos de los entrevistados. Si se tiene en cuenta que la mayoría de ellos no interactúa en otros contextos: artes, deportes, hobbies, se infiere que el desarrollo psicológico de los mismos (para bien o para mal) está siendo jalonado únicamente por un juego de video de Battle royal.

Las entrevistadas mujeres tienen mayor conciencia verbal sobre los riesgos de la adicción a los juegos; sobre la responsabilidad de su propio cuidado; de la importancia llevar a cabo otras actividades que no tengan que ver con dispositivos digitales, de la importancia de compartir con otras personas y muestran una mayor empatía con los entrevistadores. Sin embargo, también reportan haber jugado por una necesidad mayor de aceptación.

Juegos de video como microsistema de un mesosistema mayor

Cabe también la posibilidad de interpretar al video juego como parte de un engranaje mayor del mundo virtual y digital que embate a los entrevistados. La mayoría de ellos reporta que al dejar de jugar Free Fire siguen navegando a través de dispositivos digitales o que ven televisión. Como ya se dijo, quienes reportan ejecutar actividad física o extracurricular lo hacen exclusivamente por la intervención de mediadores. Los demás están inmersos en una estructura más grande que el mismo Free Fire y que puede tener que ver con dejar a los adolescentes solos en la red y los dispositivos digitales. La estructura o el sistema está formado para que sí haya continuidad entre abandonar el juego, pero continuar a otros, seguir navegando, entrar a redes sociales y así sucesivamente.

En este caso, podría decirse que hay un sistema compuesto por la totalidad de juegos de video en línea, redes sociales y cualquier forma de entretenimiento en la red que están formando (o deformando) el desarrollo psicológico de los adolescentes.

Problema de salud pública

Uno de los propósitos del planteamiento de la teoría ecológica del desarrollo humano era desatomizar los distintos sistemas contextuales en los que se desenvuelve un individuo con el propósito de que hubiera una especie de coherencia entre las interacciones (Bronfenbrenner, 2005). De lo contrario el individuo alteraba su conducta de forma negativa. Esto lo podemos corroborar cuando los entrevistados reportan que prefieren aislarse para jugar y cuando reportan que reaccionan de forma violenta cuando sus familiares intentan suspender la práctica del juego con el propósito de que compartan con sus familiares. Este marco teórico permite ver que el problema se centra no en los síntomas de los adolescentes, sino en la ausencia de variables que lo prevendrían. Dado el desconocimiento de las consecuencias o la ausencia de políticas públicas hay una desconexión una falta de comunicación entre los contextos inmediatos de los adolescentes y los contextos más grandes que definen e influyen.

Responsabilidad de los cuidadores y programas de procesos proximales

Hay una tentación demasiado fácil de responsabilizar a los adolescentes de la rebeldía y sus elecciones a la hora de sumergirse en un video juego. Lo cierto es que ellos siguen en un proceso formativo al cuidado de mayores, entre profesores, cuidadores, terapeutas, entre otros. En ninguno de los testimonios se evidenció el intento de los padres por entender qué estaban

jugando sus hijos, ni por parte de los funcionarios de la comisaría, o ninguno de los mediadores, quizá con la excepción de los terapeutas.

Supongamos que dicha preocupación la hubo y que no se reportó por cuestiones del diseño del instrumento. Aun así, tampoco hay evidencia de acciones continuas y relevantes que sustituyan el programa de estímulos que el Free Fire significa para los adolescentes. Es necesario trabajar en lo que Bronfenbrenner (2005) llamó Currículos de cuidado, esto es, una serie de acciones programadas para interactuar entre adultos e infantes con el fin de procurar que las prácticas que lleven a cabo en los procesos proximales sean de calidad, en beneficio de su desarrollo emocional, afectivos, social e intelectual, no en detrimento de ellos. Dichos currículos se basan en la asunción del cuidado, del respeto, de la tolerancia no para enseñar a los adolescentes qué es eso, sino cómo se ejerce en el mundo real.

Dicen Monreal y Gitart, (2012) que se requiere de “vínculos afectivos sólidos entre las personas adultas y los niños/as ya que ello facilita la internalización de actividades y sentimientos positivos que motivan a las personas a implicarse en la exploración, manipulación, elaboración e imaginación de la realidad” (p. 86). Esto implica un acompañamiento que puede ir en doble vía. El primero, jugar de forma conjunta para que la guía del adulto le permita ver al niño significados sociales, reglas, leyes y valores. “No se sacrifica una vida humana”, “la guerra no es un juego”, entre otras. Esto es lo único que puede desactivar la influencia acrítica del juego sobre los adolescentes. Por otro lado, la interacción conjunta puede abrir espacios distintos para actividades de enriquecimiento de otros tipos.

Cuando la familia está ausente porque está rota o es disfuncional hay otros actores que pueden contribuir:

Terapia y desarrollo como responsabilidad de todos

Dicho en términos prácticos, solo a través de asumir la responsabilidad colectiva en el problema podemos crear estrategias para los adolescentes lleven a cabo otro tipo de actividades a través del acompañamiento, para que vayan generando confianza e interacciones ricas con los otros.

Llevar a cabo estas propuestas requiere de voluntad política para crear políticas públicas con el propósito de llevar a cabo otras actividades alternas a los videojuegos, que requiere personal, recursos, instalaciones y programas pedagógicos. En este punto se llama la atención de las instituciones estatales, dado que acá se diagnostica un problema.

Esto es algo que incumbe a todos los mediadores, adultos, entre familiares, cuidadores entre otros. Esperamos que la presente investigación sirva para enmendar la responsabilidad que la academia y los investigadores podamos tener al respecto. Así mismo, que sirva como insumo para empezar a tomar decisiones una vez se prendan las alarmas.

De adolescentes a adultos. Acciones en la Comisaría

Otra de las recomendaciones inspiradas en Bronfenbrenner (1987) es la de crear espacios en las que el adolescente aprenda el valor del servicio. En palabras de Bronfenbrenner (1987):

El potencial evolutivo de los entornos de un mesosistema se ve incrementado si los roles, actividades y diádas en las que participa la persona vinculante con otros entornos estimula la

aparición de confianza mutua, una orientación positiva, el consenso de metas entre entornos, y un equilibrio de poderes progresivo que responda a la acción en nombre de la persona en desarrollo” (p. 58).

Así pues, otras de las actividades que se pueden llevar a cabo para desactivar la influencia de los juegos es desarrollar actividades de voluntariado, similares a las del servicio social, donde ellos contribuyan a formar, a dar o a compartir; mediante la guía y el acompañamiento de los funcionarios a cargo. La idea de que una persona en condición de restitución de derechos pueda contribuir la sociedad desde el aquí y el ahora, la puede dotar de autoestima, valor, autoconcepto, y moldear su identidad a favor de los otros, en detrimento con los otros. A través de estos espacios ellos pueden ver que es mejor enseñar (a un niño o un anciano) que matar (el avatar de un desconocido); compartir (con un necesitado) que traicionar (a un jugador lejano y virtual); construir relaciones a través del entregar (a alguien que lo requiera) mejor que a través del ejercicio de la violencia simbólica y representativa que caracteriza a los video juegos como Free Fire.

Por otro lado, esta investigación no pretende satanizar a los videojuegos. Es de reconocer la gran corriente didáctica de la gamificación y su contribución al desarrollo de habilidades. También se reconoce el valor antropológico de los juegos en el desarrollo humano ampliamente documentado. De la misma manera se rescata el papel de simulador que el juego permite para aprender en ambientes en que el error no cueste caro para la vida del aprendiz. También sabemos del potencial cooperativo en los juegos o la contribución de los mismos en el autoconcepto. El problema tampoco es Free Fire, uno de muchos en el mercado que cumple con su función de

entretenimiento. El problema es dejar solos a los adolescentes en un mundo, físico y virtual, en el momento en que más requieren de acompañamiento por adultos responsables.

REFERENCIAS

A, B. (10 de Julio de 2021). *Aggression: a social learning analysis*. Englewood Cliffs, N.J.

Obtenido de

[https://www.scirp.org/\(S\(czeh2tfqw2orz553k1w0r45\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2901678](https://www.scirp.org/(S(czeh2tfqw2orz553k1w0r45))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2901678)

Alemana, C. M. (6 de Octubre de 2022). *Guía de Aprendizaje: Textos no literarios* . Obtenido de

[https://www.liceomarygraham.cl/wp-](https://www.liceomarygraham.cl/wp-content/uploads/2020/09/Leg_5EGB_U3_G41_Textos_No_literarios_Informativos.pdf)

[content/uploads/2020/09/Leg_5EGB_U3_G41_Textos_No_literarios_Informativos.pdf](https://www.liceomarygraham.cl/wp-content/uploads/2020/09/Leg_5EGB_U3_G41_Textos_No_literarios_Informativos.pdf)

Álvarez, C. P. (12 de Agosto de 2019). *La Teoría Ecológica de Urie Bronfenbrenner: ¿En qué*

consiste la Teoría Ecológica de los Sistemas de Bronfenbrenner? Obtenido de Psicología

y Mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-ecologica-bronfenbrenner>

Belen, F. (06 de Octubre de 2022). *Aislamiento Adolescente* . Obtenido de

<https://fundacionbelen.org/base-datos/aislamiento-adolescente/>

Carneros, P. A. (12 de octubre de 2019). *La Teoría Ecológica de Urie Bronfenbrenner. ¿ en que*

consiste la teoria ecologica de Bronfenbrenner? Obtenido de

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-ecologica-bronfenbrenner>

- Cogger, H. H. (6 de Octubre de 2022). *EL MANUAL DEL ENTREVISTADOR (Morgan & Cogger 1989)*. Obtenido de <https://redinfor.com.pe/portal/2019/08/25/el-manual-del-entrevistador-morgan-cogger-1989/>
- Colombiana, C. C. (13 de MAYO de 2022). *Auto 251 de 2008, proteccion de los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes desplazados por el conflicto armado, en el marco de la superacion del estado de cosas institucional declarado en la sentencia T-025 DE 2004*. Obtenido de <https://www.corteconstitucional.gov.co/Relatoria/autos/2008/A251-08.htm>
- Conislla Morón, S. Z. (13 de Octubre de 2021). *Valoración del videojuego online FreeFire en adolescentes de 13 a 16 años de El Bosque, Rímac 2021*. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/74297/Conislla_MSZ-Correa_LDE-SD.pdf?sequence=1
- D, B. F. (2019). El impacto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas de niños y adolescentes en Colombia. *Economia y Region* , 65-93.
- Dickerman C, C. J.-M. (2008). Big breasts and bad guys: Depictions of gender and race in video games. *Journal of Creativity in Mental Health*,. 20-29.
- Drummond A, S. J. (19 de Febrero de 2014). *Video-Games Do Not Negatively Impact Adolescent Academic Performance in Science, Mathematics or Reading*. Obtenido de <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0087943>

- Echavarría, R. B. (2002). Investigación: Un camino al conocimiento, Un enfoque Cualitativo, cuantitativo y mixto. En E. R. Barrantes. San Jose de Costa Rica: Editorial universidad estatal a Distancia. Obtenido de https://laboratorio-mti.jimdo.com/app/download/8423476870/Libro_Investigacion_camino_conocimiento_Barrantes.pdf?t=1472044734
- Eteçè, E. (28 de Julio de 2022). *Etnografía*. Obtenido de <https://concepto.de/etnografia/>
- f, E. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Revista Electronica Teoria de la Educacion* , 11-28. Obtenido de <https://concepto.de/etnografia/#ixzz7aZ9N8CYO>
- Harding, G. (2010). Photosensitive epilepsy and image safety. *Appl Ergon*. *Appl Ergon*, 504-508.
- Hernandez Sampieri r, F. C. (2014). Metodología de la Investigación . *Mcgraww- HILL*.
- Jackson, L. A. (2011). El uso de Internet, los videojuegos y el teléfono celular como predictores del índice de masa corporal (IMC), el peso corporal, el rendimiento académico y la autoestima social y general de los niños. *ELSEVIER*, 599-604.
- Londoño, C. (9 de Agosto de 2019). *Acerca del Aprendizaje* . Obtenido de <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>
- Moncada Jimenez, J. C. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación,. 43-49.

- Oficial, N. (06 de Octubre de 2022). *¿En qué consiste la homologación en el proceso administrativo de restablecimiento de derechos?* Obtenido de <https://www.noticieroficial.com/noticias/en-que-consiste-la-homologacion-en-el-proceso-administrativo-de-restablecimiento-de-derechos/171250>
- Psicologos, A. (10 de octubre de 2018). *Agresividad en la Adolescencia* . Obtenido de <https://www.apai-psicologos.com/psicologos-adolescentes-valencia/agresividad/#:~:text=La%20causa%20de%20esta%20agresividad,aportado%20modelos%20positivos%20a%20seguir>
- Ricoy, M. C. (2020). El uso informal del Smartphone en adolescentes de centros de protección: Un reto para promover la intervención socioeducativa. *Educacion XXI*, 459-482.
- Salud, M. d. (04 de Octubre de 2021). *RESOLUCION NUMERO 8430 DE 1993*. Obtenido de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF>
- Sociales, R. C. (10 de Agosto de 2019). *La Influencia del video juego Free Fire en la conducta de los adolescentes*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>
- Universidad Metropolitana. (17 de Mayo de 2019). *Urie Bronfenbrenner: Teoría Ecológica*. Obtenido de SlideShows: Universidad Metropolitana Perspectiva 4: Contextual: <https://slideshowes.com/doc/1114726/urie-bronfenbrenner-teor%C3%ADa-ecol%C3%B3gica>

W, A. (2013). Agresión y violencia en la adolescencia: La importancia de la familia. *AV Spsicol*, 23-34.

ANEXOS

Anexo 1. Ficha Resumen.

Facultad, Programa/ Semillero de Investigación: Facultad de Ciencias Humas y Sociales		Fecha de entrega a Comité Focal: <u>/06/2022</u>	
Título del Proyecto: COMPORTAMIENTOS DEL USO DEL VIDEOJUEGO FREE FIRE EN ADOLESCENTES DE 14 A 16 AÑOS DE EDAD, EN PROCESO DE RESTABLECIMIENTO DE DERECHOS EN UNA COMISARÍA DE FAMILIA DEL MUNICIPIO DE ALCALA VALLE			
Proponentes del proyecto:			
Nombre Completo	Código	Correo Electrónico	Teléfono De Contacto
Lily Johana Hernández Ávila	100106733	lhern139@ibero.edu.co	301 314 2702
Lina Maritza Castrillón rivera	100108420	lcastr9@ibero.edu.co	321 8122291
María Fernanda Melo Gonzalez	100107675	mmelogon@ibero.edu.co	312 3382894
Tipo de Proyecto: Básico (x) Aplicado ()			
Línea Institucional de Investigación a la que pertenece:			
Grupo de Investigación al que se vincularía:			
Semillero de Investigación (aplica para los estudiantes en categoría de MASTER vinculados a un semillero activo):			
<p>1. Resumen de la propuesta: la investigación está orientada al reconocimiento de experiencias comportamentales del uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, que se encuentran en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá valle y surge del interés y las manifestaciones de los padres, madres y cuidadores con respecto a los alcances que ha tenido el video juego Free Fire , frente a los cambios comportamentales y actitudinales que presentan sus hijos y la necesidad de ubicar medios institucionales para enfrentar estos cambios, debido a que su autoridad se ve suplantada por las relaciones sociales que crean los adolescentes entorno al contexto competitivo del video juego.</p>			
<p>2. Antecedentes y Justificación:</p> <p>La transformación digital que se vive desde los últimos años ha permitido enfrentar diferentes cambios en la sociedad humana, los cuales se han dado de forma positiva, llevando a asumir de igual manera retos, que han modificado, en algunas ocasiones una manera de entretenerse, comunicarse e interactuar con los demás. Sin duda alguna el internet ha revolucionado la vida en general, el uso de las TIC ha permitido avanzar en múltiples aspectos, sobre todo en temas relacionados con la educación, lo cual conlleva a un amplio número de beneficios para niños, niñas y adolescentes.</p> <p>El videojuego en mención es el Free Fire, el cual se ha convertido en uno de los juegos móviles más populares no solo en Colombia sino a nivel mundial, al ser un videojuego de acción y aventura de tipo batalla real, en el que se atrapa la atención directa de los niños, niñas y adolescentes; permitiendo así, influir en el comportamiento y conducta de los mismos, algo que se observa desde el momento en que empiezan a experimentar todo lo que este videojuego les ofrece.</p> <p>Como se mencionó anteriormente, la preocupación en este caso para muchos padres, radica en el cambio de conducta que muestran sus hijos, ya que la actitud, motivación e intereses, reflejan un cambio significativo a raíz de la actividad realizada en el videojuego. De igual forma sucede con su rendimiento académico, en el que, desde el punto de vista de muchos educadores, los estudiantes que hacen uso de este videojuego no demuestran la misma empatía hacia las clases y sus contenidos, teniendo como resultado calificaciones considerablemente bajas.</p> <p>Partiendo desde toda esta problemática, se destaca la importancia de llevar a cabo una investigación de tipo cualitativa, la cual permita comprender las experiencias comportamentales sobre el uso del videojuego Free Fire, en adolescentes de 14 a 16 años de edad, los cuales se encuentran en procesos de restablecimientos de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle. De esta forma, se logra generar conocimiento hacia los padres, cuidadores, educadores y todas aquellas personas interesadas en formar de manera integral en los niños, niñas y adolescentes; identificando así, los</p>			

diferentes riesgos a los que están expuestos a causa de esta nueva tendencia sobre los videojuegos, la cual atrae por completo la atención y concentración de los adolescentes, llevándolos a experimentar comportamientos fuera de base, tales como el aislamiento, la agresividad, el descuido personal, o llevarlos a situaciones más extremas como presuntamente hurtar, con el propósito de gastar en el juego, e incluso el suicidio como ya se tiene conocimiento en algunos casos.

3. Problema de Investigación:

El problema de la presente investigación radica en los comportamientos negativos a partir del uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, quienes presentan poco reconocimiento de factores protectores y de riesgo, teniendo como consecuencia situaciones conflictivas entre padres y adolescentes al interior del hogar, tomando decisiones a partir de diferentes posturas personales, sociales, culturales, educativas, económicas, entre otras.

A partir de lo anterior, la pregunta de investigación es ¿Cuáles son los comportamientos del uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle?

Por lo cual, se vuelve de suma importancia responder:

¿Cuál es la problemática comportamental sobre el uso del video juego Free Fire en adolescente de 14 a 16 años en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle?

¿Cuáles son los comportamientos sobre el uso del video juego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años, en procesos de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle, que dan respuesta al objetivo general de investigación?

4. Objetivo General

Comprender los comportamientos sobre el uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años, en procesos de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle.

Objetivos Específicos:

- Conocer los comportamientos de los adolescentes de 14 a 16 años de edad, frente al uso del videojuego Free Fire, quienes se encuentran en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle, mediante la aplicación de los instrumentos de recolección cualitativa.
- Analizar las experiencias comportamentales del uso del video juego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá, para dar respuesta al objetivo general de investigación.

5. Metodología:

La presente investigación se sustenta desde el paradigma del enfoque cualitativo, el cual se asume bajo un punto de vista personal planteado por el individuo acerca de una situación en especial; es decir, desde la interpretación de una realidad subjetiva, basada en las experiencias cotidianas y la comprensión de las acciones humanas. Según Barrantes, R. (2014) “el enfoque cualitativo está interesado en comprender la conducta humana desde el propio marco de referencia de quien actúa”, para lo cual se debe tener en cuenta el contexto social en el que se presenta tal situación, algo que desde el enfoque cualitativo posee mucha relevancia, pues a través de este es posible obtener la información no numérica acerca de las opiniones, las experiencias, creencia, costumbres y los distintos contextos sociales en los cuales se desenvuelva la población objeto de estudio.

Diligencie los siguientes apartados en relación a la metodología:

5.1 Enfoque. Cualitativo

5.2 Tipo de Estudio. Etnografía

5.3 Población (criterios de inclusión y exclusión). La población seleccionada se ubica en el municipio de Alcalá al norte del Valle del Cauca, escogiendo usuarios de la Comisaría de Familia en relación a la unidad o cantidad de muestra se requieren adolescentes de los cuales sus edades oscilan entre los catorce (14) y dieciséis (16) años de edad, esto a razón que son conocedores de sucesos que inciden aperturas de restablecimiento de derechos y a las solicitudes de verificación de la garantía de derechos en sus contextos familiares. Se tienen una población de aproximadamente de noventa y cinco (95) adolescentes de los cuales se tomará el veinte por ciento (18%) de la cantidad antes mencionada, lo anterior con el fin obtener resultados claros y precisos necesarios para el buen curso del proceso de investigación.

5.4 Técnicas e Instrumentos para la recolección de información. Para la presente investigación se empleará la entrevista como instrumento de recolección de información de tipo cualitativa, aplicada a un grupo de adolescentes entre los 14 y 16 años de edad, integrados a un proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle.

Cabe resaltar que la entrevista a profundidad, es una de las herramientas con mayor acogida dentro del enfoque cualitativo para la recolección de información, ya que permite lograr un acercamiento de forma natural entre el entrevistador y la población objeto de estudio a través de un dialogo enfocado hacia unas preguntas y comentarios relacionados con las respuestas que emita el o los entrevistados según sus vivencias y la interpretación que le dan a cada experiencia. La sesión de entrevista será grabada con previa autorización de los participantes, para luego digitar la información recolectada.

6. Consideraciones Éticas de la Investigación:

La presente investigación está orientada bajo estrictos parámetros de normatividad vigente y condiciones necesarias e importantes para tener una comprensión de los comportamientos que tienen los adolescentes de 14 a 16 años que participa en el videojuego Free Fire y se encuentran en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia de Alcalá Valle. De aquí, la importancia de hacer mención en primera instancia a las disposiciones y normas científicas frente a la actividad investigativa en salud.

Se precisa exponer el Capítulo 1 sobre los aspectos éticos de las investigaciones en seres humanos de la resolución 08430 del ministerio de salud, en donde se especifica en el artículo 14 el consentimiento informado, en el cual el sujeto de investigación o el representante legal autoriza su participación, conociendo el objetivo de esta y, sobre todo, que lo hace de manera libre sin coacción u obligación alguna.

La importancia de mantener informados a los participantes acerca del objetivo de la investigación, justificación procedimientos, seguridad y claridad entre otros, frente al trabajo a realizar, teniendo en cuenta lo estipulado en los artículos 15 y 16, explicando de manera clara y entendible que no existen riesgos y las preguntas no tiene repercusiones sociales, físicas y/o morales.

Por otro lado, se pone en conocimiento a los participantes en la investigación que, a partir de mencionado trabajo, no se recibirá ningún beneficio monetario y que en todo momento se tendrá acompañamiento y explicación frente alguna inquietud que se tenga frente a las preguntas realizadas en el instrumento de recolección de información.

El comité de ética el cual está conformado por profesionales expertos, tendrá en todo momento nombres, identificación, dirección de dos testigos información pertinente frente a los investigadores a cargo del trabajo, con el propósito de revisar el documento y también que quienes participan en la investigación tengan un duplicado y conozcan los objetivos, propósitos y alcances de lo elaborado, previniendo cualquier situación que se pueda llegar a presentar, dando estricto cumplimiento a los artículos 12, 13, 14 y 15.

Por todo lo anterior, los investigadores tendrán a pleno conocimiento de las disposiciones y orientaciones generales de la resolución 08430 de 1993 del ministerio de salud; así mismo, durante todo el trabajo investigativo se reconocerá al ser humano objeto de estudio con total respeto, dignidad y protección de sus derechos y bienestar, realizando todas las actividades y aplicación de instrumentos en lugares seguros y confiables para su desarrollo.

7. Cronograma: (Debe evidenciar el desarrollo de cada una de las fases requeridas para dar cumplimiento a los objetivos planteados, en el total de semanas contempladas por los períodos académicos en los cuáles será cursado). Diligenciar la información correspondiente en el siguiente cuadro.

DESCRIPCIÓN GENERAL		TRABAJO DE GRADO I																TRABAJO DE GRADO II															
		MES 1				MES 2				MES 3				MES 4				MES 1				MES 2				MES 3				MES 4			
FA SE	ACTIVIDAD	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
I	Planteamiento del problema, objetivos y marco de referencia.	■	■	■	■																												
II	Tipo de estudio, población, muestra, técnicas de recolección de información					■	■	■	■																								
III	Análisis e interpretación de información.									■	■	■	■																				
IV	socialización de avances (Trabajo de grado I)													■	■																		
V	Elaboración de informe final - Artículo (Trabajo de grado II)																	■	■	■	■												

- Costa Rica: Editorial universidad estatal a Distancia. Obtenido de https://laboratorio-mti.jimdo.com/app/download/8423476870/Libro_Investigacion_camino_conocimiento_Barrantes.pdf?t=1472044734
- Eteçè, E. (28 de Julio de 2022). Etnografía. Obtenido de <https://concepto.de/etnografia/>
- f, E. (2008). Videojuegos, consumo y educacion. Revista Electronica Teoria de la Educacion , 11-28. Obtenido de <https://concepto.de/etnografia/#ixzz7aZ9N8CYO>
- Harding, G. (2010). Photosensitive epilepsy and image safety. Appl Ergon. Appl Ergon, 504-508.
- Hernandez Sampieri r, F. C. (2014). Metodologia de la Investigacion . McGraww- HILL.
- Jackson, L. A. (2011). El uso de Internet, los videojuegos y el teléfono celular como predictores del índice de masa corporal (IMC), el peso corporal, el rendimiento académico y la autoestima social y general de los niños. ELSEVIER, 599-604.
- Londoño, C. (9 de Agosto de 2019). Acerca del Aprendizaje . Obtenido de <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>
- Moncada Jimenez, J. C. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación,. 43-49.
- Oficial, N. (06 de Octubre de 2022). ¿En qué consiste la homologación en el proceso administrativo de restablecimiento de derechos? Obtenido de <https://www.noticieroficial.com/noticias/en-que-consiste-la-homologacion-en-el-proceso-administrativo-de-restablecimiento-de-derechos/171250>
- Psicologos, A. (10 de octubre de 2018). Agresividad en la Adolescencia . Obtenido de <https://www.apai-psicologos.com/psicologos-adolescentes-valencia/agresividad/#:~:text=La%20causa%20de%20esta%20agresividad,aportado%20modelos%20positivos%20a%20seguir>
- Ricoy, M. C. (2020). El uso informal del Smartphone en adolescentes de centros de protección: Un reto para promover la intervención socioeducativa. Educacion XXI, 459-482.
- Salud, M. d. (04 de Octubre de 2021). RESOLUCION NUMERO 8430 DE 1993. Obtenido de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF>
- Sociales, R. C. (10 de Agosto de 2019). La Influencia del video juego Free Fire en la conducta de los adolescentes. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>
- Universidad Metropolitana. (17 de Mayo de 2019). Urie Bronfenbrenner: Teoría Ecológica. Obtenido de SlideShows: Universidad Metropolitana Perspectiva 4: Contextual: <https://slideshowes.com/doc/1114726/urie-bronfenbrenner-teor%C3%ADa-ecol%C3%B3gica>
- W, A. (2013). Agresión y violencia en la adolescencia: La importancia de la familia. AV Spsicol, 23-34.

Anexo 2. Rejilla bibliográfica

REJILLA DE INVESTIGACIÓN										
OBJETIVO: CONSOLIDAR ESTUDIOS ACTUALES REFERENTES AL TEMA A INVESTIGAR										
N	ANO	REFERENCIA	TITULO	AUTOR	LINK	BASE	TIPO	OBJETIVOS	METODO	RESULTADOS
1	2019	Revista: Caribeña de Ciencias Sociales ISSN: 2254-7630	La influencia del videojuego Free Fire en la conducta de los adolescentes	Chitupanta Jessica Chasipanta Alexandra * Quijije Benavides Jazmina Isabel** Gustavo Rafael Escobar Delgado**** Vargas Coello Hypatia Magdalena	https://www.cu.med.net/rev/caribe/2019/08/influencia-videojuego.html	Eumed	artículo	Describir cómo influye el video juego en línea Free Fire en la conducta de los adolescentes.	Cualitativo o Análisis Sistemático	Los expertos aclararon que los adolescentes buscan estos video juegos para desplegar la agresividad que llevan dentro, y que ciertas conductas inexplicables tienen su origen en el ámbito familiar. Entre las principales conclusiones, el Free Fire es un medio de entretenimiento para mayores de 16 años, además de esto los adolescentes pueden desarrollar más sus habilidades cognitivas si lo usa ocasionalmente, caso contrario el hecho que exageren horas dedicadas al video juego Free Fire provocaría un desbalance tanto en su vida cognitiva, emocional y física, por eso es importante el contexto familiar.
2	2021	Repositorio de la Universidad César Vallejo	Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de free fire región Sudamérica 2020	Zapata Bobbio, David Steven (ORCID:0000-0002-0586-4209)	https://repositorio.u.edu.pe/bitstream/amh/andile/20.500.12692/74687/Zapata_BDS-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y	repositorio	tesis	Establecer la relación existente entre Agresividad y la Dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.	De línea transversal, no experimental y de diseño descriptivo correlacional	Se encontró que un 53% de los encuestados están en Alto nivel de Agresividad y un 33.9% en Alto nivel de Dependencia a los videojuegos, además una alta relación entre la Agresividad y la Dependencia a los Videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.
3	2021	Registro Nacional de Trabajos de Investigación – RENATI.	Valoración del videojuego online freefire en adolescentes de 13 a 16 Años de el bosque, rímac 2021	Conislla Morón, Samuel Zacarias (ORCID: 0000-0002-0175-0781) Correa Lecca, Dora Esther (ORCID: 0000-0002-9329-3935)	https://repositorio.u.edu.pe/bitstream/amh/andile/20.500.12692/74297/Conislla_Correa_LDE-SD.pdf?sequence=1	repositorio	tesis	Determinar la valoración del videojuego online Free Fire en adolescentes de 13 a 16 años de El Bosque, Rímac 2021	Cuantitativo con nivel descriptivo	Se pudo identificar que el 72.40% de los adolescentes encuestados, muestran un nivel alto de aceptación para la valoración del videojuego online Free Fire, mientras que un 24.48%, muestran un nivel medio de aceptación para la valoración del videojuego, además de un 3.13% con un nivel bajo de aceptación del mismo. Se concluye que sí existen evidencias de una buena valoración del videojuego online Free Fire por parte de los adolescentes de 13 a 16 años del Bosque, Rímac 2021

4	2021	Repositorio Institucional Universidad Autónoma Latinoamericana (UNAULA) 2021	El restablecimiento de derechos de los niños y adolescentes en el sistema de Responsabilidad penal para adolescentes – SRPA	Plata Álvarez, Angy Careli(Ase.) Santamaría Zabala, Valentina	http://repository.una.edu.co:8080/jspui/handle/123456789/2108	Repository	trabajo de grado	analizar cómo se desarrolla el restablecimiento de los derechos de los menores de edad que se encuentran inmersos en procesos penales en la ciudad de Medellín. Identificar cuáles son los aspectos más relevantes de la legislación nacional en cuanto a los derechos de niños, niñas y adolescentes en el Sistema de Responsabilidad Penal para Adolescentes	Cualitativo	Se observa que la participación de la familia, la sociedad y las instituciones competentes, permite que este proceso de restablecimiento de derechos se realice de forma efectiva, ya que en el núcleo primario en que estos se desenvuelven, es donde se fortalece el derecho a la participación y a la construcción de la ciudadanía. Es importante que todo el proceso que se realiza en el SRPA demuestre las necesidades de los adolescentes que están atravesando procesos penales, así como las potenciales capacidades que tienen para aportar a la sociedad, asegurando que las medidas pedagógicas y académicas les permitan superar barreras personales y lograr un proyecto de vida alejado de la criminalidad.
5	2014	deSignis ISSN: 1578-4223 info@designisf.els.net Federación Latinoamericana de Semiótica Argentina.	Aprendiendo en los mundos posibles de los videos juegos. Learning in the Possible Worlds of Video Games.	Manuel Velasco	https://www.redalyc.org/	Redalyc	Artículo	exponer los valores pedagógicos que pueden aportar los video juegos en el desarrollo de formas de aprendizaje más pertinentes y significativas para el individuo del siglo XXI.	Cualitativo	Según Gee, Jenkins y Schank, en buenos video juegos la efectividad del aprendizaje se encuentra en el enfoque por parte de los diseñadores para implementar mecanismos que permitan a cualquier jugador de abordar y resolver un problema de cualquier manera que elija. Fold-it requiere del esfuerzo colectivo de los jugadores para resolver de forma dinámica rompecabezas complejos multidimensionales.
6	2010	Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy ISSN: 0327-1471 info@cuadernos-fhycs.org.ar Universidad Nacional de Jujuy Argentina	Violencia simbólica en video juegos	Pedro Marcelo SATO	https://www.redalyc.org/	Redalyc	Artículo	Detectar posibles ocultamientos en aquellos juegos aparentemente no violentos, a los que muchas veces son expuestos los niños y las niñas	Cualitativo	En el artículo se atravesó diferentes etapas de intercambio y retroalimentación que permitieron reformular objetivos y avanzar por nuevos caminos para el estudio de la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la constitución de la subjetividad en etapas críticas del desarrollo de la personalidad: infancia y adolescencia
7	2020	Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano facultad de Ciencias económicas administrativas especialización en gerencia de mercadeo Bogotá D.C	Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos	Juan Pablo Sánchez Domínguez, Juan Yovani Telumbre Terrero, Lubia del Carmen Castillo Arcos	https://www.redalyc.org/	Redalyc	Artículo	Explorar la confiabilidad y consistencia interna del Test de Dependencia de Videojuegos [TDV] (Chóliz & Marco, 2011), con el propósito de obtener evidencia sobre sus propiedades psicométricas en el contexto mexicano.	corte transversal, con análisis factorial exploratorio	Se obtuvo una estructura factorial similar a la versión original española, se encontraron cuatro factores a) Abstinencia, b) Abuso y tolerancia, c) Problemas ocasionados por los videojuegos y d) Dificultad para el control. La escala mostró una consistencia interna aceptable ($\alpha=0.94$) es decir, que esta mide de forma consistente el concepto.

8	2010	Universidad de Bogotá Jorge Tadeo lozano Facultad de ciencias económicas – administrativa	Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años	Diana Marcela Ubaque Beltrán	https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20500.12010/1524/T430.pdf?sequence=1&isAllowed=y	Documentos científicos	tesis	Mostrar soluciones para prevenir o combatir este tipo de adicción. Dar a conocer ventajas y desventajas de los videojuegos en la educación de los niños.	Cuantitativo	Los entrevistados resaltan que aplican a la vida real jugadas que aprenden en los videojuegos como fútbol y pueden aplicar las estrategias adquiridas en el juego. Esto es importante tenerlo en cuenta en el momento de desarrollar nuevos videojuegos que les permitan a los niños aplicar lo vivido en él, para que sean estratégicos, rápidos, desarrollen las habilidades que tal vez no son muy fuertes en ellos y afirmen las que tienen más desarrolladas.
9	2008	Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información.	Videojuegos, consumo y educación	Felix Etxeberria Valerdi	https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/56630/TE2008-V9N3_P11.pdf?sequence=1&isAllowed=y	Google Académico	Artículo	proteger a los menores de los riesgos del uso de los videojuegos sin control o cuidado por parte de los padres o los educadores	Cualitativo	Utilizar los nuevos instrumentos para mostrar y aprovechar las posibilidades que ofrece el amplio mundo de las pantallas. Hace ya tiempo que se ha abierto un enorme horizonte de utilización de estos nuevos recursos para la enseñanza en diferentes aspectos: habilidades, valores y conocimientos. También están siendo utilizados en el tratamiento de problemas de aprendizaje, discapacidades, terapia.
10	2012	Moncada Jiménez, José, & Chacón Araya, Yamileth (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (21), 43- 49. [fecha de Consulta 15 de Marzo de 2022]. ISSN: 1579-1726. Disponible en:	El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes	José Moncada Jiménez y Yamileth Chacón Araya	https://www.redalyc.org	Redalyc	Artículo	Presentar evidencia científica acerca de los efectos del uso de los videojuegos en aspectos de la vida social de niños y adolescentes, así como posibles efectos psicológicos y fisiológicos generales. Se ha realizado una revisión de la literatura en bases de datos pertinentes y se han seleccionado investigaciones experimentales y meta analíticas de las cuales se extrajo información acerca de los efectos positivos y negativos de los videojuegos en niños y adolescentes.	mixto	Jugar un videojuego activo es más beneficioso que ser sedentario. Sin embargo, los videojuegos activos son más beneficiosos que los videojuegos pasivos. El juego al aire libre es más beneficioso que el proporcionado por los videojuegos.
11	2014	Bernal Romero, Teresita, & Melendro Estefanía, Miguel (2014). Vínculos de adolescentes en medida de restablecimiento de derechos. Diversitas: Perspectivas en Psicología, 10(2), 193-206. [fecha de Consulta 14 de Marzo de 2022]. ISSN: 1794-9998.	Vínculos de adolescentes en medida de restablecimiento de derechos	Teresita Bernal Romero y Miguel Melendro Estefanía	https://www.redalyc.org	Redalyc	Artículo	realizar una descripción y reconocimiento de los vínculos de adolescentes que han sido declarados en adoptabilidad y se encuentran en el sistema de protección.	cualitativo de tipo biográfico	Los niños, niñas y adolescentes que se encuentran declarados en adoptabilidad, presentan diferentes vínculos afectivos y vinculares, en donde se relacionan de manera recurrente, encontrando figuras de protección y seguridad en profesionales de su propia institución, personas externas, en donde se establecen vínculos por esas carencias afectivas que tienen en su historia de vida.

12	2020	Ricoy, María-Carmen, & Martínez-Carrera, Sara (2020). El uso informal del Smartphone en adolescentes de centros de protección: Un reto para promover la intervención socioeducativa. Educación XX1, 23(1),459-482.[fecha de Consulta 14 de Marzo de 2022]. ISSN: 1139-613X.	El uso informal de smartphone en adolescentes de centros de protección: un reto para promover la intervención socioeducativa	Maria - Carmen Ricoy y Sara Martinez - Carrera	https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70663315019	Redalyc	Artículo	Reconocer las conductas y comportamientos cuando se usa de manera informal del smartphone, como herramienta en la intervención socioeducativa en niños, niñas y adolescentes que se encuentran internados en servicios de protección	cualitativa con enfoque narrativo	La utilización de mecanismos tecnológicos como los smartphones, son utilizados como herramientas de expresión emocional por parte de los niños, niñas y adolescentes, generando una satisfacción de necesidades y en otras ocasiones mecanismos de poder y control sobre los demás. En la parte educativa, es utilizada como un instrumento de investigación, que les permite tener fácil acceso a las investigaciones que necesitan.
13	2014	Estévez Gutiérrez, Ana, & Herrero Fernández, David, & Sarabia Gonzalvo, Izaskun, & Jáuregui Bilbao, Paula (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. Adicciones,26(4),282-290.[fecha de Consulta 14 de Marzo de 2022]. ISSN: 0214-4840.	El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes	Ana Tévez Gutiérrez, David Herrero Fernández, Izaskun Sarabia Gonzalvo, Paula Jáuregui Bilbao	https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289132934007	Redalyc	Artículo	Conocer la relación existente entre conductas impulsivas de riesgo, la poca regulación de las emociones, la sintomatología psicológica disfuncional y el abuso de juegos y el internet.	cuantitativo de tipo transversal correlacional	La investigación da cuenta de la importancia de generar entrenamientos en habilidades para la adecuada regulación emocional, lo cual podría ayudar en la base para tener una comprensión sobre temas relacionados con la depresión y la ansiedad, en donde se identifica que las personas con menor manejo de emociones, puede llegar a tener dificultades desde temprana edad y en la adolescencia pueden llegar a presentar poco reconocimiento de factores de riesgo ni protectores.
14	2018	Daza Rojas, Julie Marcela(2018). Sujetos de especial protección constitucional en Colombia. Criterios en cuanto a la protección de los niños, niñas y adolescentes.68-89 [fecha de Consulta 14 demarzo de 2022]. ISSN:0213-988X.	Sujetos de especial protección constitucional en Colombia. Criterios en cuanto a la protección de los niños, niñas y adolescentes.	Julie Marcela Daza Rojas	Dialnet-SujetosDeEspe	Dialnet	Artículo	Identificar los conceptos que se tiene sobre la protección constitucional, mediante estudios jurídicos sobre la garantía de derechos teniendo en cuenta categoría, raza, sexo, edad, condición social, económica, física o mental, haciendo especial énfasis en la edad, con el propósito de analizar la protección de niños, niñas y adolescentes en Colombia.	cualitativo con enfoque poblacional y diferencial	Teniendo en cuenta las teorías jurídicas y normativas de la constitución de Colombia y la ley de infancia y adolescencia, se entiende que el interés superior del menor prevalece por encima de los demás derechos; es aquí donde radica la importancia de comprender y analizar el acceso equitativo de todas las poblaciones sin discriminación alguna, mediante el enfoque diferencial de derechos, el cual permita el abordaje integral para evitar la vulneración de los derechos manteniendo una corresponsabilidad entre estado, familia y sociedad.

15	2015	Ramírez Vélez, Victoria Eugenia & Aranceta Ruiz, Mariana & Montoya Daza, Felipe (2015). Contradicciones en el proceso de restablecimiento de derechos de los Niños, las niñas y los adolescentes en Colombia. [fecha de Consulta 15 de Marzo de 2022].	Contradicciones en el proceso de restablecimiento de derechos de los niños, las niñas y los adolescentes en Colombia	Victoria Eugenia Ramírez Vélez, Aranceta Ruiz Mariana, Felipe MontoyaDaza	https://repository.udem.edu.co/handle/11407/1219	Repositorio	Monografía	Reconocer las posibles contradicciones normativas y prácticas en el Proceso administrativo de derechos, mediante un diagnóstico de las dificultades y posibles soluciones a las problemáticas existentes.	cualitativo análisis documental	Existen fallas y dificultades en la ejecución de las políticas y leyes que garanticen los derechos de los niños, las niñas y adolescentes, empezando por el Instituto Colombiano de Bienestar familiar que está limitado en el papel y se presentan falencias a la hora de concretar las acciones para la ejecución de la norma.
16	2020	Londoño Romero, Leidy Luz & Paternina Ricardo, Lina María & Dueñas Gaviria, Lorena Cecilia (2020). <i>comprensión de la experiencia en situaciones de riesgo social a los que se exponen los niños y niñas. Una aproximación desde la teoría y el paradigma sociocrítico.</i> [fecha de Consulta 15 de Marzo de 2022].	Comprensión de la experiencia en situaciones de riesgo social a los que se exponen los niños y niñas. Una aproximación desde la teoría y el paradigma socio crítico	Leidy Luz Londoño Romero, Lina María Paternina Ricardo, Lorena Cecilia Dueñas Gaviria.	https://repositorio.ibero.edu.co/bitstream/001/1354/1/Comprensión%20de%20la%20experiencia%20en%20situaciones%20de%20riesgo%20social%20a%20los%20que%20se%20exponen%20los%20niños%20y%20niñas.pdf	repositorio	tesis	Realizar un análisis y descripción de las situaciones de riesgo en las cuales pueden expuestos los niños y niñas, desde una perspectiva crítica	Cualitativo	Se reconocieron experiencias de poblaciones vulnerables, en donde se realizó un análisis crítico a partir de experiencias de su propia realidad, en las que los niños y niñas desde su cotidianidad estructuran su vida y la transforman a partir de su individualidad, sin dejar de lado la relación con la sociedad. Es aquí, donde se reconoce la importancia de los factores protectores que permitan hacer ejercicios de reflexión y análisis de la sociedad en la que se encuentran y la forma en la que se dinamizan constantemente en el diario vivir.
17	2020	Pérez, S. J., & Pérez, E. (2020). El vínculo familiar en los programas de restablecimiento de derechos de los niños, niñas y adolescentes. <i>Infancias Imágenes</i> , 19(1). https://doi.org/10.14483/16579089.14572	El vínculo familiar en los programas de restablecimiento de derechos de los niños, niñas y adolescentes	Sonia Juliana Pérez, Esperanza Pérez Jiménez	https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/14572/15774	Infancia Imágenes udistrital	Artículo	Contribuir al logro de un adecuado ejercicio pedagógico en lo referente a la visita de los familiares y de su contacto permanente, así como a la intervención centrada en la protección de las familias.	Reflexivo	Se aporta en la discusión acerca del valor que representa para un menor de edad en tales circunstancias la búsqueda del fortalecimiento del vínculo familiar, que es responsabilidad de aquellos a quienes se encomienda la delicada labor de restablecer sus derechos
18	2015	Rodríguez Franco, E. J., y Y.E. Frascica Escobar (2015). Las voces de los niños en Proceso Administrativo de Restablecimiento de Derechos del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. <i>Revista de la Universidad de La Salle</i> , (67), 123-135.	Las voces de los niños en Proceso Administrativo de Restablecimiento de Derechos del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar	Edwin Javier Rodríguez Franco Yomar Elena Frascica Escobar	https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1450&context=ruls	Ediciones Unisalle	Artículo	Presentar las inquietudes, reflexiones, conclusiones y recomendaciones que se suscitaron a partir de nuestra experiencia profesional frente al proceso administrativo de restablecimiento de derechos del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF)	Cualitativo	Se definieron como categorías de análisis las voces de los niños en el proceso administrativo de restablecimiento de derechos, la interdisciplinariedad, la familia y redes familiares, y la consultoría sistémica, a través de las cuales develamos las comprensiones de los actores participantes y cocreamos responsabilidades de manera compartida

2008	Silva, Alejandrina (2008). Ser adolescente hoy. Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología, 18(52),312-332.[fecha de Consulta 15 de Marzo de 2022]. ISSN: 0798-3069. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70517520005	Ser Adolescente Hoy	Alejandrina Silva	https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70517520005	Redalyc	artículo	Comprender cual es la mutación que están experimentando los jóvenes cercanos, qué consecuencias producen estos cambios, el cómo y por qué se producen no importa, los ven pasar, sintetense, algunas veces con molestia, otras con indiferencia.	Cualitativo	Históricamente la novedad de las innovaciones ha empujado a la ruptura con el pasado; las rupturas generacionales parecieran tener una brecha más tajante y los mayores perciben una intransigencia de parte de las nuevas generaciones por el desconocimiento de los adelantos tecnológicos, cada día más sofisticados.
2013	Fernández-Daza, Martha P., & Fernández-Parra, Antonio (2013). Problemas de comportamiento y competencias psicosociales en niños y adolescentes institucionalizados. Universitas Psychologica, 12(3),797-810.[fecha de Consulta 15 de Marzo de 2022]. ISSN: 1657-9267.	Problemas de comportamiento y competencias psicosociales en niños y adolescentes institucionalizados	Martha Fernández Daza, Antonio Fernández Parra	https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64730275012	Redalyc	artículo	Llevar a cabo un análisis del comportamiento de un grupo de adolescentes institucionalizados en comparación de otro grupo de adolescentes no institucionalizado, con el fin de comprobar la ocurrencia o no de dificultades en las conductas y relaciones interpersonales en cada contexto.	cuantitativo	Se encontraron diferencias significativas en los grados de escolaridad y comprensión educativa de los adolescentes que estaban institucionalizados en comparación con el otro grupo; asimismo, la investigación llegó a la conclusión que los adolescentes que están internados presentan mayor índice de problemas de comportamiento, que aquellos que viven con sus familias.

Anexo 3. Consentimiento Informado

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: _____, identificado(a) con cédula de ciudadanía N° _____ de _____, en calidad de padre____, madre____ tutor(a) legal ____, del menor de edad _____, identificado con tarjeta de identidad N° _____ de _____ deseo manifestar a través de este documento que fui informada(o) suficientemente y comprendo el objetivo y el procedimiento en la participación de mi hijo(a) en el proyecto de investigación: “Comportamientos del uso del video juego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle”. El presente estudio hace parte de un proyecto de investigación vinculado a la Corporación Universitaria Iberoamericana, con sede en Bogotá, D.C.

Equipo de investigación:

Lily Johana Hernández Ávila
Lina Maritza Castrillón Rivera
María Fernanda Melo Gonzalez

Objetivo de la investigación:

Comprender los comportamientos sobre el uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle.

Procedimiento:

La técnica de recogida de datos que se emplea en este estudio es la entrevista a profundidad, la cual se elabora con preguntas abiertas para obtener datos sobre los diversos aspectos de los participantes y que ayudaran en la consecución del objetivo de la investigación. Igualmente, esta entrevista se hará por medio de grabación a través de audio con una duración aproximada de 45 minutos.

Participación voluntaria

La participación de mi hijo(a) en esta investigación es completamente voluntaria, si él o ella se negara a participar o decidiera retirarse antes de culminar la entrevista lo puede hacer libremente y esto no le generará ningún problema.

Confidencialidad

La información suministrada por mi hijo(a) **será confidencial**. Los resultados y su manejo se realizará por parte del equipo investigador y para los fines de la investigación únicamente.

Así mismo, declaro que fui informado(a) suficientemente y comprendo de qué se trata la investigación. Por lo anterior, me permito informar que consiento, de forma libre y espontánea, la participación de mi hijo(a) en la misma.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de _____, el día _____, del mes _____ de 2022.

Firma _____

Nombre _____

C. C. No. _____ de _____

Anexo 4. Prototipo de construcción de Guion

PARA ENTREVISTAS A PROFUNDIDAD		
OBJETIVO GENERAL		
Comprender los comportamientos sobre el uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en procesos de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle.		
POBLACIÓN (MUESTRA)		
La muestra escogida está conformada por 11 adolescentes con edades entre los 14 y 16 años, relacionados con el uso del videojuego Free Fire		
TEMAS (CATEGORIAS)	SUBTEMAS (SUBCATEGORIAS)	PREGUNTAS ORIENTADORAS (ENTREVISTA A PROFUNDIDAD)
a. Uso de videojuego Free Fire	• Tiempo de dedicación al videojuego Free Fire	¿Qué horario tiene usted para jugar los video juegos, como el Free Fire? ¿Cuánto tiempo del día le dedica al video juego Free Fire?
	• Efectos negativos del uso del videojuego Free Fire	¿Qué comportamientos le genera el dejar de jugar el video juego Free Fire? ¿Actividades que realiza cuando por cualquier circunstancia no puede jugar con el video juego Free Fire?
b. Adolescentes de 14 a 16 años	• Conductas agresivas en adolescentes, relacionadas con el videojuego Free Fire	¿Qué sensación tienes cuando no puedes acceder al video juego Free Fire? ¿Concepto sobre el video juego Free Fire, qué le genera?
	• Aislamiento social en adolescentes que juegan Free Fire	¿Cuáles son las actividades que realiza en familia cuando no está jugando Free Fire? ¿Qué importancia tiene para Usted la interacción social con otros compañeros?
c. Uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años	• Adicción al videojuego Free Fire	¿Presenta algún tipo de dificultad para conciliar el sueño? Explique las posibles causas. Explique las situaciones que le generan ansiedad e irritabilidad
	• Rendimiento académico en adolescentes que juegan Free Fire	¿Académicamente, cómo son las notas de las áreas? ¿Qué importancia tiene para usted las actividades escolares?
d. Comisaria de familia del municipio de Alcalá Valle	• Etapa actual del Proceso de Restablecimiento de derechos	¿Qué percepción tiene usted acerca de la apertura del proceso de restablecimiento de derechos? ¿Qué pensamientos y opiniones le genera el ser remitido a la Comisaria de familia del municipio de su residencia?
	• Apoyo del equipo psicosocial	¿Qué piensa usted acerca del apoyo brindado por parte del equipo psicosocial de la comisaria de familia? ¿Qué opinión le generan las estrategias o metodologías de trabajo realizado por parte del equipo psicosocial, de la comisaria de familia?

Anexo 5. Instrumento de recolección

COMPORTAMIENTOS DEL USO DEL VIDEOJUEGO FREE FIRE EN ADOLESCENTES DE 14 A 16 AÑOS DE EDAD, EN PROCESO DE RESTABLECIMIENTO DE DERECHOS EN UNA COMISARÍA DE FAMILIA DEL MUNICIPIO DE ALCALA VALLE

OBJETIVO GENERAL: Comprender los comportamientos sobre el uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en procesos de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle.

FECHA: _____

HORA: _____

N° PARTICIPANTE: _____

¿Qué horario tiene usted para jugar video juegos, como el Free Fire?

¿Cuánto tiempo del día le dedica al video juego Free Fire?

¿Qué comportamientos le genera el dejar de jugar el video juego Free Fire?

¿Actividades que realiza cuando por cualquier circunstancia no puede jugar con el video juego Free Fire?

¿Qué sensación tienes cuando no puedes acceder al videojuego Free Fire?

Concepto sobre el video juego Free Fire, ¿qué le genera?

¿Cuáles son las actividades que realiza en familia cuando no está jugando Free Fire?

¿Qué importancia tiene para usted la interacción social con otros compañeros?

¿Presenta algún tipo de dificultad para conciliar el sueño? Explique las posibles causas

Explique las situaciones que le generan ansiedad e irritabilidad

¿Académicamente, cómo son las notas de las áreas?

¿Qué importancia tiene para usted las actividades escolares?

¿Qué percepción tiene usted acerca de la apertura del proceso de restablecimiento de derechos?

¿Qué pensamientos y opiniones le genera el ser remitido a la Comisaria de familia del municipio de su residencia?

¿Qué piensa usted acerca del apoyo brindado por parte del equipo psicosocial de la comisaria de familia?

¿Qué opinión le generan las estrategias o metodologías de trabajo realizado por parte del equipo psicosocial, de la comisaria de familia?

Anexo 6. Transcripción y codificación de los datos recolectados

Entrevista participante número 1

Entrevistador	Participante Número 1
Buenos días, mi nombre es Lina Castrillón, mucho gusto	Buenos días, mucho gusto
En el día de hoy damos inicio a la primera entrevista a profundidad, en relación a un trabajo de investigación que tiene por objetivo comprender los comportamientos sobre el uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años, en procesos de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle.	ok
¿Cómo estás?	bien
¿Cuántos años tienes?	14
¿En qué grado estas?	Noveno (9°)
¿Qué conoces sobre el videojuego Free Fire?	Pues, es como un juego de balas y lo que he escuchado es que hay niños que se suicidan , que se comportan mal , cosas así.
¿Cuánto tiempo le dedica usted al videojuego Free Fire?	Por ahí 7 o 6 horas
¿Qué comportamientos le genera dejar de jugar el videojuego Free Fire?	Agresivo , malgeniado
¿Qué actividades realiza cuando no puede jugar Free Fire?	No hago tareas, no hago deportes, nada de eso. (Sedentarismo)
¿Qué percepción tiene su familia sobre el videojuego Free Fire?	¡Ah! Mala, que no le gusta mi comportamiento cuando hago eso
¿Lo regañan constantemente?	Mmm por jugar
¿Qué concepto tiene usted ahora sobre el videojuego?	Pues, normal yo no sé porque todas las personas dicen eso
¿Le parece que hay algo malo con jugar al Free Fire?	No, la verdad no me parece
¿Jugar al Free Fire le permite compartir en reuniones familiares?	No, yo prefiero aislarme para poder jugar
¿Qué sensación le genera jugar al Free Fire?	Bien, normal, me encanta jugar eso
¿Ha recibido ayuda psicológica, como le ha parecido?	Si... pues, pa' mí es mera bobada, porque en realidad eso no me ayuda en nada, eso es solo un juego pa' mí
¿Cómo le va académicamente?	La verdad, más o menos
¿Ha experimentado algún tipo de molestias o cambios cuando debe realizar otras actividades que no sea jugar al videojuego Free Fire?	Si... como me estreso, me da como un ansia de jugar
¿Qué actividades comparte con los niños o compañeros de escuela?	No, la verdad no comparto (aislamiento)
¿Qué piensa o que opina la familia?	No que mal, con mi mal comportamiento

¿Qué información tiene sobre su proceso de restablecimiento de derechos?	No pues, la verdad no sé, como no me importa eso
Listo, entonces muchas gracias por recibirnos, por colaborarnos. Dejamos claro que esta entrevista es solo de tipo investigativo, con fines académicos.	Ok.

Entrevista participante número 2

Entrevistador	Participante Número 2
Buenas noches, mi nombre es Lina Castrillón, en estos momentos me encuentro con un adolescente que nos permitirá realizar esta entrevista a profundidad, de tipo investigativo con fines académicos.	Buenas noches
Les recuerdo que esta investigación tiene por objetivo comprender los comportamientos sobre el uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años, en procesos de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle. ¿Por eso me encuentro con?	Samuel
Samuel, ¿qué edad tiene?	14
¿En qué grado esta?	Octavo (8°)
¿Cuéntenos que sabe o ha escuchado del videojuego Free Fire?	Si yo juego
¿De qué trata ese videojuego?	De matar
¿De matar en que forma?	De matar a otros jugadores online con un avatar
Es decir, que es posible comunicarse con otros niños, adultos, personas de las cuales no sabemos las edades ¿cómo se comunican?	Por chat, pasan su número de WhatsApp
¿Qué horario tiene para jugar?	Todo el día
¿y en qué momento estudia?	De seis (6) a una (1)
¿Cuánto tiempo le dedica al videojuego, mientras está estudiando?	Cuando salgo de estudiar
¿Qué concepto tiene usted sobre el videojuego?	Que es un método de entretenimiento
¿Qué tipo de molestias siente cuando su mamá o alguien le pide que deje de jugar?	Me enoja, me enoja mucho y me encierro en el cuarto (Aislamiento)
¿Comparte con sus compañeros de estudio, con sus vecinos otras actividades, aparte de jugar al Free Fire?	No, solo juego
¿Académicamente cómo son sus notas?	Muy malas(aprendizaje)
¿Cuántas materias perdió en este periodo?	Cinco (5)
¿Qué importancias tiene para usted las actividades escolares?	Ninguna

¿Ha estado en procesos psicológicos? Explique	Sí, porque no quería comer por jugar Free Fire (trastornos alimenticios)
¿y a parte del psicólogo, a que otro especialista ha ido?	Al nutricionista
¿Toma algún medicamento en estos momentos?	Si
¿Cómo se llama el medicamento?	Sertralina
Listo, sertralina por 25 mg	si
¿Qué sabe sobre el proceso de restablecimiento de derechos en la comisaria de familia? ¿En qué etapa esta?	Llevado (se sonríe)

Entrevista participante número 3

Entrevistador	Participante Número 3
Buenos días, en este momento continuo con una nueva entrevista, con un adolescente, con previo consentimiento informado firmado por su mama. ¿Hola como es tu nombre?	Manuel
¿Cuántos años tienes?	15
¿En qué grado estas?	En decimo (10)
¿Conoce o sabe algo sobre el videojuego Free Fire? ¿De qué trata?	Si, de matar
¿Y a quienes matan?	A las personas
¿Qué horario tiene usted para jugar el videojuego Free Fire?	El tiempo que me de mi mama
¿Mas o menos cuanto tiempo le da la mama?	5 0 6 horas
¿Juega a parte del Free Fire otros videojuegos?	Algunos otros
¿Cuáles otros?	De futbol y cosas así
¿Qué comportamientos le genera dejar de jugar estos videojuegos?	Agresividad
¿Para usted que es la agresividad?	Cuando golpeo cosas y golpeo a mis hermanos
¿Cuántos hermanos tiene?	Tengo uno (1)
¿Qué concepto tiene usted sobre el videojuego?	Que son divertido
¿A parte del videojuego realiza algún deporte o está en alguna otra actividad? Explique	No
¿Le permite el videojuego compartir con amigos, con la familia?	De vez en cuando
¿Qué hace cuando algún adulto lo invita a hacer deporte?	Digo que no (sedentarismo)
¿Académicamente cómo le va?	Mal (aprendizaje)
¿Cuántas materias perdió?	Ocho (8)
¿Qué importancia tiene para usted las actividades académicas?	Ninguna
¿Que conoce usted sobre la comisaria de familia?	Nada

¿Porque llego hasta ahí?	Porque golpee a mi hermano
¿y quién lo remitió allá?	Mis padres
¿Conoce sobre el proceso que lleva en la comisaria?	De vez en cuando, cuando me llevan
o sea que, ¿usted ha asistido allá a hablar con quién?	No sé quién sea, creo que es un psicólogo
¿qué tan adecuado ha sido asistir donde el psicólogo?	Si mucho
A parte de la agresividad que me comentaba, ¿algún otro comportamiento?	Que me aísló y no quiero compartir con nadie
¿Qué opinan sus padres sobre esto?	Pues, me regañan
Bueno muchas gracias al participante, por compartimos su experiencia	gracias

Entrevista participante número 4

Entrevistador	Participante Número 4
Buenos días, me encuentro con el participante número 4, el cual nos va a permitir una entrevista para un trabajo de investigación que tiene por objetivo comprender los comportamientos sobre el uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años, en procesos de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle. ¿Cuántos años tiene?	Voy a cumplir 15
Tiene usted conocimiento sobre que es el videojuego Free Fire?	Si señora
¿De qué se trata?	Es un juego de celular que consiste en jugar o con amigos o con más gente, en diferentes modos de juego y pues hay que matar
¿A parte de matar, hay de pronto otra misión que cumplir?	No, no señora
¿Y uno por lo regular mata a quién?	Pues a otras personas que juegan en diferentes países y eso
¿Y entre más gente mate más premios tiene?	Si, se podría decir que si
¿Qué horario utiliza usted para jugar?	Pues ahorita ya no juego, porque mi mama me lo prohibió, y pues desde que vi la noticia del niño que se tiró del puente (suicidio), después de que su mama le quitara el celular, por jugar eso, pues ya no lo juego, pero antes jugaba casi todos los días.
¿Cuántas horas al día?	Varias horas al día
¿Solamente jugaba Free Fire, o a otro videojuego?	No, solo jugaba al Free Fire

¿Dónde conoció el videojuego?	No sé, un amigo me lo recomendó y pues ahí empecé a jugar
¿Qué comportamientos le genero a usted jugar al videojuego Free Fire?	Tenía malas calificaciones y era muy aislado de la sociedad
¿Y ahorita?	Ahorita ya mejoré un poco las calificaciones y ahora me junto más con las personas y eso
¿Qué concepto tiene usted sobre el videojuego y los videojuegos?	Ah pues, ósea que hay juegos muy buenos, pero no hay que eniviarnos mucho en eso, ósea como tener moderación del tiempo que jugamos
¿Cuándo jugaba al Free Fire hacia otras actividades?	No la verdad no
¿Y ahorita?	Si ya, ya entreno, salgo mas
¿que está entrenando?	Baloncesto
¿Siente que comparte más actividades con su familia, con sus amigos?	Si, si desde que deje el Free Fire ya tanto la familia como las amistades, ya me puedo juntar más con ellos
¿Cuándo jugaba y la mama no le permitía, sentía algún tipo de molestias?	Si, a veces sufría de ansiedad cuando me quitaban el celular
¿y cuando se lo prohibieron del todo?	Ah pues ya toca acostumbrarme, y pues, con el tiempo lo fui olvidando y ya después de la noticia, ya me dejo de interesar el juego
Bueno entonces, muchas gracias por permitarnos esta entrevista.	Si señora.

Entrevista participante número 5

Entrevistador	Participante Número 5
Se da a conocer al nuevo adolescente que se le realizaran unas preguntas que son de tipo exploratorio y que solamente tiene fines académicos. ¿Me encuentro con?	Sebastián López soto
Sebastián, ¿cuántos años tiene?	14
Comienzo preguntándole si, ¿usted conoce que es el video juego free fire?	Eh, que es free fire?. Es un videojuego de matar .
¿A quién matan las personas?	Eh pues otro, eh pues como le explico, otras personas que están jugando el videojuego.
A parte de matar, ¿hay alguna otra cosa por hacer en el videojuego?	También hay gente que le mete plata.
Es decir, ¿alguien tiene que pagar para jugar?	¡No! eh, recargan con plata y ahí aparecen unos diamantes y ahí compran ropa o trajes.
¿Juegan con personas conocidas? ¿Usted conoce las personas con las que juega?	Eh, pues muchas veces nos emparejan con personas de otro lado, o personas desconocidas.
Sebastián, ¿qué concepto tiene usted sobre los videojuegos?	¿Concepto?
¿Qué piensa usted sobre los videojuegos?	Eh , pues yo pienso que es un juego que lo entretiene a uno y que lo envicia mucho.

¿Qué es enviciar?	¿Enviciar? Es que, pues por ejemplo usted juega mucho tiempo, le dedica mucho tiempo al juego.
¿Dónde uno puede jugar ese videojuego?	Por el celular
¿Considera usted que es un juego adecuado para los adolescentes?	Pues No
¿Usted en estos momentos juega free fire	Pues ya casi no, antes jugaba.
¿Qué paso? ¿Por qué dejo de jugar?	Porque es que, a mí, a mí me llevaron a un psicólogo, porque yo estaba muy enviciado en eso y yo deje de jugar, juego a ratos, pero con personas conocidas y cercanas a mi
¿Por qué comportamientos lo llevaron al psicólogo?	Porque me portaba muy mal con mi mama, le decía groserías.
¿Y qué pasaba cuando la mamá no lo dejaba jugar?	Yo me enojaba mucho y le daba puños a la pared (agresividad)
¿Conoce o ha estado en proceso de restablecimiento de derechos?	Mm no (niega con la cabeza)
¿Sabe que es un proceso de restablecimiento de derechos?	Mmm no, no señora
¿Ha estado con psicólogos?	Si señora
¿Le ha servido esto para minimizar el tiempo de los videojuegos?	Si señora, me ha servido y mucho.
¿Académicamente cómo le va?	¿Eh, actualmente? Bien, ya casi no juego. Salgo a jugar a la calle o la mayoría de tiempo comparto con mi familia.
¿De pronto ha perdido materias? ¿cuántas?	Si señora, Ehh 4 o 1, por estar tan enviciado al videojuego.
Es decir que cuando llegaba a la casa, ¿dejaba de hacer tareas por estar en el juego?	Si señora.
¿Quién le enseñó a jugar este juego?	Me enseñó mi primo que actualmente tiene 20 años
¿El sí continúa jugando?	Si señora, pero controla el juego porque él está en la universidad.
¿Ha tenido o siente molestias cuando no puede jugar? ¿Qué siente?	Eh si, como desespero. Como ganas de jugar
¿Practica algún deporte?	Si futbol
¿Qué importancia tiene para usted las actividades escolares?	¿Qué importancia tiene para mí las actividades escolares?
Es decir, ¿qué piensa usted sobre la realización de tareas, asistir a la institución?	Pues antes me parecía muy maluco porque pues el juego y todo, pero ahora, pues bien.
¿Se siente a gusto estudiando?	Si, ya sí.
¿Como es su relación con los compañeros?	Bien
¿Sale a jugar? ¿Comparte con ellos?	Si, claro juego futbol en el descanso.

Entrevista participante número 6

Entrevistador	Participante Número 6
En estos momentos me encuentro en otro sector del municipio de Alcalá con otro adolescente que nos permite realizar esta entrevista, ¿me encuentro con?	Ángel David cortes Ortiz
Ángel está en compañía de la mamá, quien está escuchando y quién desde antes se le notificaron e informaron las preguntas.	
Ángel, el objetivo de esta entrevista es simplemente de tipo académico no será publicada en ningún lado, y solamente a razón de un trabajo de investigación que se está realizando en la actualidad.	Claro
La entrevista va a profundizar video juego free fire, ¿lo conoce? ¿De qué se trata?	Si, se trata de un juego Batle royale el cual consiste en sobrevivir al final.
¿Como hace uno para sobrevivir?	Toca en sí, matar a otros jugadores.
Y ¿los otros jugadores de donde son?	Son Alrededor de todo el globo. Son de todos lados.
¿Qué horario tiene usted para jugar?	Después del colegio, uso la mayoría del tiempo para jugar.
¿Le interesa mucho jugar este videojuego?	Pues sí, ya que todos mis amigos juegan eso, entonces se volvió costumbre.
¿Más o menos cuanto tiempo le dedica al videojuego?	Casi siempre, más de cinco horas
¿Qué concepto tiene usted sobre los videojuegos?	Pues a mí por lo personal me encantan entonces no le veo ningún problema
¿A parte juega free fire?	Ahora mismo, sí.
¿A parte de free fire juega otro video juego? ¿Que otro videojuego?	Si, rocket league, Call of duty, etc....
¿Estos video juegos le permiten tener otras actividades?	No, son simplemente estar sentado con el celular o con el mando para jugar (sedentarismo)
En estos momentos estoy viendo que están en una reunión familiar. ¿Usted se encuentra en la reunión familiar o está en su cuarto jugando videojuegos?	En mi cuarto jugando.(sedentarismo)
¿Le permite el videojuego tener actividades familiares sociales, sale con sus amigos tiene actividades externas?	Actividades externas no, ya que puedo hablar con ellos desde el juego. Entonces no necesito, no salgo.
¿Siente molestias o cambios de humor cuando se va el internet o cuando su mamá no le permite jugar?	Si, es muy frustrante porque uno puede llegar al punto de estar ganando, pero perder por esas cosas, molesta mucho. (enojo)
¿Académicamente como son las notas?	Han bajado, estoy en un punto regular, ya tirando a mal. Porque ya no hago casi tareas por jugar. (aprendizaje)
¿Qué importancia tiene para usted las actividades escolares?	Ah, son importantes, pero siempre que juego se me olvidan.

¿Conoce usted si se encuentra actualmente en proceso de restablecimiento de derechos?	No, no sé ni siquiera que es (sonríe).
¿Ha sido informado de la apertura del proceso restablecimiento de derechos?	No.
¿Conoce usted o ha asistido a la comisaria de familia?	Si tuve hablar con la psicóloga, pero nunca supe del por qué.
Actualmente, ¿no lo han vuelto a llamar o no sabe en qué estado el proceso?	No.
Bueno ángel, y a su mama que está aquí en estos momentos, muchísimas gracias por permitírnos realizar esta entrevista.	

Entrevista participante Numero 7

Entrevistador	Participante Número 7
Buenas tardes en estos momentos me encuentro con un integrante de la misma familia de ángel, estoy con el hermano con el permiso de la progenitora estamos con los, evidenciando que los dos cumplen con los requisitos de la edad y que actualmente se encuentran en proceso de restablecimiento de derechos.	
Entonces, ¿me encuentro con?	Mi nombre es Daniel mauricio cortes Ortiz.
Daniel, ¿cuántos años tiene?	Yo tengo 14 años.
Actualmente, ¿en qué grado esta?	Yo estoy en el grado noveno.
¿En qué institución?	Ehmm, Mi institución se llama CAST
¿Conoce usted sobre los videojuegos?	Ehmm, Si señora.
¿Conoce específicamente sobre el videojuego free fire?	Ehmm, Si.
¿De qué se trata?	Pues Básicamente se trata sobre ehm , matar personas, no? entonces, sobre caer y agarrar armas y matar a personas.
¿A usted Le interesa mucho y en la actualidad usted juega?	Pues ehm no soy muy pegado al juego, pero sí de vez en cuando lo juego.
¿Esto ha traído comportamientos negativos para usted?	Ehm si, tal vez yo diría que sí, de pronto un gasto económico, eh pues cuando le pedía a mis papás, que me recargaran el juego.
¿A parte del gasto económico, comportamentalmente?	Pues si puede ser que cuando.... Cuando pierdo una partida, de pronto me enojo mucho y le pego a mi hermano, (agresividad)
Entonces, ¿ha tenido inconvenientes y conflictos con su hermano?	Eh, si por el juego sí.
A parte de las actividades familiares, ¿usted asiste a reuniones familiares?	Pues, a mí no me gusta mucho estar con las reuniones familiares; pero si me obligan, tengo que ir.

Quando lo obligan y tiene que ir, ¿usted que hace?	Pues yo, normalmente no pongo atención porque estoy jugando. O haciendo otra cosa.
Es decir que, ¿usted permanece en las actividades familiares, pero con el teléfono en la mano?	Si señora.
¿Académicamente cómo le va?	Pues a mí me va bien, tengo notas buenas, pero aun así me gusta mucho jugar.
¿Qué horario le dedica al juego?	Pues normalmente, eh desde que salgo del colegio y pues normalmente hasta que me voy acostar, ya cuando me canso de jugar.
Es decir, ¿más o menos a qué hora es la hora de acostarse?	Pues Normalmente, sería como de once o doce de la noche.
¿Qué le dice su familia sobre eso?	Pues la verdad, ellos dicen que pueden estar un poco preocupados, ya que mantengo muy cerca del celular y no de pronto no salgo a interactuar con las personas al aire libre. (aislamiento)
Es decir que, ¿Usted no comparte actividades con sus otros compañeros afuera?	Pues no, no me gusta mucho.
¿Prefiere estar en que espacios?	Pues, Prefiero estar en mi celular jugando en línea. (aislamiento)
A parte de la actividad del videojuego como entretenimiento, ¿tiene alguna otra actividad que realice?	Pues no, yo creo no. (sedentarismo)
¿Ha estado de pronto en asistencia psicológica?	Eh, si señora
¿Sabe usted o a asistido a la comisaria de familia?	Si señora.
¿Sabe en que esta su proceso?	Eh, No.
De pronto sabe ¿qué es un proceso de restablecimiento de derechos?	No señora.
¿Qué concepto tiene usted sobre los videojuegos?	Pues yo creo que son más que, están hechos para entretener, para hacernos distraernos un poco sobre pues lo que estamos viviendo, no se.
Daniel muchísimas gracias por permitirnos, a su mamá y su hermano muchísimas gracias.	Bueno, hasta luego.

Entrevista participante número 8

Entrevistador	Participante Número 8
En estos momentos me encuentro con otro adolescente y su abuela acudiente, quién nos permite realizar esta entrevista a profundidad. ¿Me encuentro con?	Kevin Santiago (comienza a reírse y no se le entiende el apellido).
¿Santiago, que?	Santiago zapata.
¿Cuéntenos si usted conoce que son los videojuegos? ¿Que son?	Si, son plataformas que nos permiten jugar con otras personas como realistas.

Al momento, ¿usted está jugando algún videojuego? ¿Qué videojuego?	Si, free fire.
¿Hace cuanto lo juega?	Como hace un año y medio.
¿De qué se trata el videojuego free fire?	De armas, de pelea, así como guerra.
¿Qué hacen durante la guerra?	Pues, Coger armas y matar otras personas.
¿Esto de pronto a interferido en comportamientos o cosas que usted realice?	Si, (se ríe con nerviosismo). Pues me ha ido mal en la escuela (aprendizaje), me he vuelto grosero, me he puesto a encerrar todo el día jugando. (aislamiento)
¿A parte, con qué frecuencia juega usted este video juego?	Mmm, como no sé, casi todo el día. (continúa riéndose con nerviosismo).
¿Para usted es muy importante el video juego y jugar?	Un poco, sí.
¿Como le va académicamente?	Mal.
Cuántas materias ha perdido ¿	Siete (se ríe).
¿En qué grado esta?	Sexto.
Cuando su abuela lo retira del videojuego, ¿y no le permite jugar o se va el internet, que pasa con usted? ¿Qué siente? ¿Qué emoción le genera?	Eh, eh, ¿me siento enojado? Pues grito, me vuelvo muy grosero.
¿La abuela que le dice sobre el videojuego?	Que es muy malo.
¿Le impide en estos momentos jugar?	Un poco.
¿A parte de ese videojuego, juega otro? O solamente ese.	No, no casi.
¿Qué piensa usted sobre las actividades escolares?	¿Que son muy aburridas?
¿Para usted es más entretenido jugar videojuego de free fire?	Si.
¿Sabe usted que es un Proceso de restablecimiento de derechos?	No.
¿Ha tenido intervenciones psicológicas?	Si.
¿En dónde?	En el hospital.
¿Quién lo ha llevado?	Mi abuela.
¿A parte de jugar videojuegos, esta otra actividad, deportiva, cultural, artística?	No. (sedentarismo)
Cuando hay actividades familiares, sociales, ¿usted permanece en la actividad, en la reunión familiar o donde se encuentra en ese momento?	Pues la mayoría del tiempo me voy a jugar y luego regreso a la actividad.
¿Es decir, se aparta de la reunión y juega?	Si.
¿Dónde juega?	En mi casa.
¿En qué parte?	En la habitación.
¿Con que juega?	Con el celular.
Por lo regular, ¿Usted sale o comparte con otros niños? ¿Hace amistad con otros niños?	Casi no.
¿Prefiere estar en la casa?	En la casa.
Santiago muchísimas gracias.	

Entrevista participante número 9

Entrevistador	Participante Número 9
Buenas noches, ¿en estos momentos me encuentro con?	Brayan Angucho
Brayan accede a realizar la entrevista a profundidad en compañía de su progenitora.	
¿Qué edad tiene, Brayan?	15 años
¿En qué grado esta?	En Noveno.
¿Ha escuchado o ha tenido algún contacto con el videojuego de Free Fire?	Si, a veces juego
¿De qué se trata el juego?	Pues no, de completar misiones mientras uno mata personas.
¿Cuánto tiempo le dedica usted al juego	No, ya casi no, ya juego solo los fines de semana.
¿y cuando jugaba antes cuanto tiempo le dedicaba	Por ahí cuatro horas o cinco horas al día.
¿Qué comportamientos le generaba cuando, por ejemplo, tenía que hacer tareas y no podía jugar?	No, pues, paraba un momentico las tareas, jugaba y así sucesivamente.
¿Qué actividades realiza cuando no puede jugar free fire?	Ah juego futbol
¿Ha recibido de pronto constantes orientaciones por parte de la mamá, regaños?	Ah si señora
¿Qué concepto tiene usted ahora sobre el videojuego free fire?	No, pues que es bueno jugarlo, pero no en exceso.
¿Qué concepto tiene usted en general sobre los videojuegos?	No, que son entretenidos .
¿Qué sensación le genera este free fire?	No, pues nada me divierte , es una alegría, no se.
¿Como le va a académicamente?	Bien
¿Ha experimentado algún tipo de molestias o cambios cuando debe realizar otras actividades que no sea jugar?	Pues a veces cuando si, cuando quiero jugar y no me dejan, sí.
¿Que experimenta, que emociones le da?	No sé, me da, no pues ósea, como que no me hallo, no me concentro
¿Comparte actividades con otros niños o con compañeros de la institución?	pues sí, normalmente jugamos todos Free Fire, ahora pues, como ya nos prohibieron mucho eso. Entonces no pues, ya recochamos o hablamos.
¿Qué piensa o qué opina su familia sobre el videojuego?	No pues no les gusta, que porque es un juego muy violento.
Sabe usted, ¿qué es un proceso de restablecimiento de derechos?	No
¿De pronto ha participado o ha estado en orientaciones psicológicas?	Ah si señora.
¿Hace cuánto?	No hace como ya seis, siete meses.
¿Por qué entidad?	No, por la comisaria de familia .
Brayan, Muchísimas gracias.	Ah bueno.

Entrevista participante número 10

Entrevistador	Participante Número 10
Buenas tardes, en estos momentos por consentimiento de la mama. ¿me encuentro con?	Daniela Suarez
Daniela mucho gusto, mi nombre es Lina y ya se le explico que la entrevista solamente tiene objetivos académicos. Que no se dar ningún tipo de información a ella y a su progenitora, sobre cualquier otro tema que se dialogue acá en la entrevista y que se encuentra grabado.	
Daniela, cuantos años tiene?	Tengo 16.
¿En qué grado esta?	Noveno.
Daniela, ¿sabe o ha tenido contacto con videojuegos?	Si. Con algunos, he jugado sí.
¿Conoce el videojuego Free fire?	Si la verdad en algún momento lo jugué y pues es un juego como muy de moda, muy conocido y pues si lo jugué en algún tiempo.
Es decir que, ¿Usted ahora ya no juega?	No. ya no, hace un tiempo si lo jugaba.
¿Cuándo usted jugaba cuanto tiempo le dedicaba?	Pues normalmente cuando uno empieza a jugar como ese tipo de videojuegos, empieza a dedicarle como muchas horas al día, a veces se pasa hasta cuatro, cinco o seis horas y uno ni siquiera se da cuenta, porque pues realmente se entretiene mucho.
¿Qué comportamientos le generó cuando le prohibieron jugar Free Fire?	Pues normalmente cuando uno se vuelve como tan adicto a algo, cuando se lo quitan obviamente uno eso le produce como ansiedad , se siente uno como diferente, si, le produce ansiedad porque uno quiere como jugar y no sabe qué hacer y pues tiene como todo este tipo de actitudes ansiosa y cosas así.
¿Qué actividades realiza cuando no puede jugar Free Fire?	Pues normalmente no mucho, pues a veces con el celular, o a veces algunas actividades como salir con amigas y así.
¿Qué percepción tiene su familia sobre el videojuego?	Pues normalmente cuando la familia de uno ve que uno está muy pegado o muy adictivo a una cosa, ellos no están muy de acuerdo y claro está que se oponen totalmente a eso , empiezan pues a regañarlo a uno, que vea, que hay que estar con la familia , que hay que compartir con los amigos , que no se debe estar ahí, como tanto tiempo uno pegado a ese tipo de cosas.
¿Qué concepto tiene usted sobre el videojuego?	Pues en si el videojuego, obviamente yo considere que es un videojuego que en cierto

	modo le hace como mucho daño a uno, pues ahorita pienso así, pero en el momento que uno lo juega, uno se siente bien, eso le da a uno un tipo de satisfacción (diversión), cuando uno cumple las misiones y todo eso.
Cuando usted jugaba free fire. ¿ le permitía salir con amigos, familiares?	Pues normalmente a veces uno se..., como se mete tanto en el cuento y todo eso y le dedica tanto tiempo a eso, que uno deja como la familia a un lado, los amigos a un lado y pues prácticamente todo pasa a un segundo plano. (aislamiento)
¿Qué sensación le genera jugar Free Fire?	Pues, ese tipo de juegos a uno le genera es como satisfacción . Uno se siente bien, se entretiene y se le pasa a uno el tiempo muy rápido, entonces no piensa uno como en muchas cosas.
¿Ha recibido atención psicológica?	Si. sí señora
Académicamente, ¿Como le va?	Pues en estos momentos bien, pero cuando jugaba no me iba muy bien porque pues mantenía como muy distraía pensaba en otras cosas, también muy ansiosa entonces no me iba tan bien.
¿Qué actividades comparte a parte del videojuego? ¿Está practicando algún deporte o algo?	No
Tiene información sobre ¿qué es un proceso de restablecimiento de derechos? ¿Ha estado en uno?	Si señora, si estuve en la comisaria de familia por una... Un restablecimiento por una custodia y he estado como en tratamiento con psicólogos y todo eso.
Bueno Daniela, muchísimas gracias a usted y a su mamá por permitirnos realizar esta entrevista.	Bueno, con gusto.

Entrevista participante número 11

Entrevistador	Participante Número 11
Buenos días, en estos momentos me encuentro con una adolescente, que nos permitió esta entrevista a profundidad, para poder comprender los comportamientos de los adolescentes de 14 a 16 años sobre el uso del videojuego Free Fire. ¿Cuál es su nombre?	Mi nombre es Valery Cortez
¿Qué edad tiene?	Tengo 16 años
¿En qué grado esta?	Estoy en decimo
¿Qué conocimiento tienes a cerca de los videojuegos en general?	Muy poco la verdad

¿Conoces sobre el videojuego Free Fire?	Si lo conozco, pero nunca lo he jugado
¿Qué sabe a cerca de ese videojuego?	Solo sé que se trata de un multijugador donde disparan a gente enemiga que es otra persona que está jugando.
¿Juegas algún otro videojuego? Explica	Si juego a veces videojuegos en mi celular, pero son videojuegos que no son online
¿Cuándo juega, cuanto tiempo le dedica usted a los videojuegos?	Le dedico como, podrían ser dos horas al día
¿Qué sensación experimenta cuando dejas de jugar el videojuego?	No ninguna
¿Qué actividad realiza cuando no puede jugar los videojuegos?	Ver televisión o, a veces salgo a comer algo, a comer helado más bien
¿Qué percepción tiene su familia cuando la ve jugando videojuegos?	Pues, mi familia normalmente es muy, osea, no tiene problemas con los videojuegos, pero cuando paso muchas horas se alarman y me lo quitan (el celular)
¿Qué concepto tiene usted ahora, sobre los videojuegos en general?	No, el concepto es que son buenos en el sentido en que si se tratan las horas necesarias para un niño está bien, si son excesivas puede generar problemas de conducta diría yo
¿Cómo que problemas de conducta puede generar un videojuego?	Aislamiento social, de pronto rebeldía con los padres al no poder seguir jugando el videojuego diría yo
¿Jugar videojuegos en general le permite a usted compartir en las reuniones familiares o tener amigos?	Pues, si es un juego online si podría tener amigos de otras partes, pero pues, no los conocería entonces sería algo riesgoso y compartir con mi familia no, básicamente me alejaría de ellos.
¿Ha recibido algún tipo de ayuda psicológica y por qué?	Sí, he recibido atención psicológica por conductas que he tenido contra mí, como por ejemplo autolesión y pensamientos, podrían decirse suicidas
¿Cómo le va académicamente?	Yo diría que estándar, normal
¿Has experimentado algún tipo de molestias o cambios de humos por los videojuegos?	En si, por el videojuego no, yo diría más bien por problemas sociales, por ejemplo, en mi colegio y así, en relaciones con mis compañeros
¿Qué actividades comparte con otras personas, con otros pares suyos?	Pues, más que todo charlar y si son amigos de videojuegos
¿Qué información tiene sobre su proceso de restablecimiento de derechos?	No, la verdad no tengo ninguna información sobre eso
¿Qué piensa o que opina la familia sobre el contexto en general, las conductas producidas?	Pues ellos están preocupados y por eso me han tenido con algunas atenciones psicológicas, pues esa es la molestia la verdad, la molestia de la preocupación
Bueno Valery, muchísimas gracias, le recuerdo que esta entrevista es solo para fines	Ah listo vale.

académicos, es un proyecto de investigación que tiene por objetivo Comprender los comportamientos sobre el uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años en procesos de restablecimiento de derechos de una comisaría del municipio de Alcalá.	
---	--

Anexo 7. RAI (Resumen Analítico de investigación)

Resumen analítico de investigación RAI

1. Información General	
Tipo de documento	Informe Final
Acceso al documento	Corporación Universitaria Iberoamericana
Título del documento	Comportamientos del uso del videojuego free fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá valle
Autores	Lily Johana Hernández Ávila Lina Maritza Castrillón rivera María Fernanda Melo González
Asesor	Daisy oliva pinzón castro
Palabras Claves	Videojuego, adolescencia, comportamientos, aislamiento social, Brofenbrenner.

2. Descripción
<p>El presente proyecto de investigación surge desde la necesidad de comprender la relación existente entre los comportamientos negativos de un grupo de adolescentes que juegan el videojuego Free Fire, quienes no tienen un reconocimiento adecuado de factores de riesgo ni protectores, así mismo, dar respuesta a ¿Cuáles son los comportamientos del uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle?, razón por la cual mediante esta investigación se explora las modificaciones comportamentales de un grupo de adolescentes a causa del exceso de tiempo dedicado en este juego, donde se identifica el que en ocasiones este consumismo digital específicamente en los videojuegos de batalla, mantiene aferrados a los adolescentes al internet más que a su núcleo familiar. De la misma manera, se hace necesario la necesidad de muchos padres, educadores y cuidadores, que tratan de encontrar respuesta a los cambios de comportamiento que experimentan los adolescentes, tratando de implementar herramientas con las que puedan contrarrestar los efectos negativos ocasionados por el uso inadecuado del videojuego, tales como el aislamiento social, las conductas agresivas, el bajo rendimiento académico, entre otros.</p>

3. Fuentes

- A, B. (10 de Julio de 2021). Aggression: a social learning analysis. Englewood Cliffs, N.J. Obtenido de [https://www.scirp.org/\(S\(czeh2tfqw2orz553k1w0r45\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2901678](https://www.scirp.org/(S(czeh2tfqw2orz553k1w0r45))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2901678)
- Alemana, C. M. (6 de Octubre de 2022). Guía de Aprendizaje: Textos no literarios . Obtenido de https://www.liceomarygraham.cl/wp-content/uploads/2020/09/Leg_5EGB_U3_G41_Textos_No_literarios_Informativos.pdf
- Álvarez, C. P. (12 de Agosto de 2019). La Teoría Ecológica de Urie Bronfenbrenner: ¿En qué consiste la Teoría Ecológica de los Sistemas de Bronfenbrenner? Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiamente.com/desarrollo/teoria-ecologica-bronfenbrenner>
- Belen, F. (06 de Octubre de 2022). Aislamiento Adolescente . Obtenido de <https://fundacionbelen.org/base-datos/aislamiento-adolescente/>
- Carneros, P. A. (12 de octubre de 2019). La Teoría Ecológica de Urie Bronfenbrenner. ¿ en que consiste la teoria ecologica de Bronfenbrenner? Obtenido de <https://psicologiamente.com/desarrollo/teoria-ecologica-bronfenbrenner>
- Cogger, H. H. (6 de Octubre de 2022). EL MANUAL DEL ENTREVISTADOR (Morgan & Cogger 1989). Obtenido de <https://redinfor.com.pe/portal/2019/08/25/el-manual-del-entrevistador-morgan-cogger-1989/>
- Colombiana, C. C. (13 de MAYO de 2022). Auto 251 de 2008, protección de los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes desplazados por el conflicto armado, en el marco de la superación del estado de cosas institucional declarado en la sentencia T-025 DE 2004. Obtenido de <https://www.corteconstitucional.gov.co/Relatoria/autos/2008/A251-08.htm>
- Conislla Morón, S. Z. (13 de Octubre de 2021). Valoración del videojuego online Free Fire en adolescentes de 13 a 16 años de El Bosque, Rímac 2021. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/74297/Conislla_MSZ-Correa_LDE-SD.pdf?sequence=1
- D, B. F. (2019). El impacto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas de niños y adolescentes en Colombia. *Economía y Region* , 65-93.
- Dickerman C, C. J.-M. (2008). Big breasts and bad guys: Depictions of gender and race in video games. *Journal of Creativity in Mental Health*,. 20-29.

- Drummond A, S. J. (19 de Febrero de 2014). Video-Games Do Not Negatively Impact Adolescent Academic Performance in Science, Mathematics or Reading. Obtenido de <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0087943>
- Echavarría, R. B. (2002). Investigación: Un camino al conocimiento, Un enfoque Cualitativo, cuantitativo y mixto. En E. R. Barrantes. San Jose de Costa Rica: Editorial universidad estatal a Distancia. Obtenido de https://laboratorio-mti.jimdo.com/app/download/8423476870/Libro_Investigacion_camino_conocimiento_Barrantes.pdf?t=1472044734
- Eteçè, E. (28 de Julio de 2022). Etnografía. Obtenido de <https://concepto.de/etnografia/>
- f, E. (2008). Videojuegos, consumo y educación. Revista Electrónica Teoría de la Educación, 11-28. Obtenido de <https://concepto.de/etnografia/#ixzz7aZ9N8CYO>
- Harding, G. (2010). Photosensitive epilepsy and image safety. Appl Ergon. Appl Ergon, 504-508.
- Hernandez Sampieri r, F. C. (2014). Metodología de la Investigación . Mcgraww- HILL.
- Jackson, L. A. (2011). El uso de Internet, los videojuegos y el teléfono celular como predictores del índice de masa corporal (IMC), el peso corporal, el rendimiento académico y la autoestima social y general de los niños. ELSEVIER, 599-604.
- Londoño, C. (9 de Agosto de 2019). Acerca del Aprendizaje . Obtenido de <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>
- Moncada Jimenez, J. C. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación,. 43-49.
- Oficial, N. (06 de Octubre de 2022). ¿En qué consiste la homologación en el proceso administrativo de restablecimiento de derechos? Obtenido de <https://www.noticieroficial.com/noticias/en-que-consiste-la-homologacion-en-el-proceso-administrativo-de-restablecimiento-de-derechos/171250>
- Psicólogos, A. (10 de octubre de 2018). Agresividad en la Adolescencia. Obtenido de <https://www.apai-psicologos.com/psicologos-adolescentes-valencia/agresividad/#:~:text=La%20causa%20de%20esta%20agresividad,aportado%20modelos%20positivos%20a%20seguir>
- Ricoy, M. C. (2020). El uso informal del Smartphone en adolescentes de centros de protección: Un reto para promover la intervención socioeducativa. Educacion XXI, 459-482.
- Salud, M. d. (04 de Octubre de 2021). RESOLUCION NUMERO 8430 DE 1993. Obtenido de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF>

Sociales, R. C. (10 de Agosto de 2019). La Influencia del video juego Free Fire en la conducta de los adolescentes. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>

Universidad Metropolitana. (17 de Mayo de 2019). Urie Bronfenbrenner: Teoría Ecológica. Obtenido de SlideShows: Universidad Metropolitana Perspectiva 4: Contextual: <https://slideshowes.com/doc/1114726/urie-bronfenbrenner-teor%C3%ADa-ecol%C3%B3gica>

W, A. (2013). Agresión y violencia en la adolescencia: La importancia de la familia. AV Spsicol, 23-34.

4. Contenidos

El presente proyecto de investigación se desarrolla en cinco momentos importantes y significativos, en donde se establece como primer medida el planteamiento del problema dando respuesta a la pregunta ¿Cuáles son los comportamientos del uso del videojuego Free Fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de familia del municipio de Alcalá Valle?, seguido a esto, se realizaron objetivos generales y específicos los cuales orientaron la investigación de forma clara y coherente.

En segunda medida se indago acerca de la teórica ecológica del desarrollo humano referenciada por el autor Urie Bronfenbrenner, relacionando la pregunta de investigación, los objetivos y el interés propio de comprender los comportamientos de un grupo de adolescentes que juegan un videojuego en particular llamado Free Fire, esto desarrollado desde el marco de referencia, teniendo en cuenta antecedentes de investigaciones asociadas a conductas negativas, uso del tiempo libre en videojuegos, trabajos con adolescentes, entre otros. De la misma manera , se desarrollaron categorías temáticas en las que se reconocía la relación existente entre los videojuegos y los cambios comportamentales dando mayor fuerza a la presente investigación.

Por otro lado, se exploro acerca del marco legal, donde se identificaron aportes importantes y significativos para la comprensión de las leyes y normatividades, establecidas desde la Constitución política colombiana de 1991, el Código de infancia y adolescencia, lineamientos técnicos y administrativos desarrollados por el Instituto Colombiano de bienestar familiar para el adecuado proceso de restablecimiento de derechos de la infancia

y adolescencia del país, Así como también las leyes de otros países para el trabajo mancomunado en la garantía de derechos de niños, niñas y adolescentes.

Para el capítulo cuatro se establece el análisis de resultados, en el que a partir de las transcripciones llevadas a cabo en las once entrevistas a adolescentes entre los 14 y 16 años de edad en proceso de restablecimiento de derechos quienes jugaban el videojuego Free Fire, en donde se establecieron unos códigos que fueron referenciados por los participantes a lo largo de la entrevista a profundidad , permitiendo identificar familias de códigos establecidas en conductas negativas, trastornos ,contextos social y distracción. Así mismo, Para la Codificación axial se tuvo como base cuatro subcategorías en las cuales se contrasta con la teoría iniciando con el video juego Free fire como proceso proximal y microsistema relevante: En la teoría ecológica del desarrollo se entiende por proceso proximal “los procesos de interacción recíproca progresivamente más complejos entre un organismo biopsicosocial activo y las personas, objetos y símbolos de su derredor, así mismo, encontramos las Conductas negativas y trastornos desde el Bronfenbrenner establecido que Free Fire tiene el estatus ontológico de contexto, Para Bronfenbrenner (2005), el desarrollo psicológico es resultado de los roles y las interacciones que la persona ejerza dentro de los contextos en los que interactúa, además de la percepción de los familiares los participantes reportan haber tenido problemas con los familiares por el tiempo que dedican al juego. Esto indica que la mediación adulta alcanza a ver las consecuencias de la adicción y dejar de lado otros aspectos de la vida de adolescente. Mesosistemas rotos y subsecuente aislamiento según la ecología del desarrollo “las relaciones entre dos o más microsistemas” (Monreal y Gitart, 2012) crea un sistema mayor al que se llama mesosistema. Las palabras de los entrevistados permiten entender en términos de Bronfenbrenner (2005) el consecutivo aislamiento al que conlleva el juego.

5. Metodología

Esta investigación es de enfoque cualitativo porque se trabajó con el discurso que emitieron los adolescentes entrevistados, en donde se seleccionó como referencia de interés propio La teoría ecológica de Bronfenbrenner bajo un marco interpretativo de los datos con enfoque de cualitativo y un método etnográfico con alcance descriptivo. Se utilizó como recolección de datos entrevistas a profundidad como instrumentos de recolección de información, Las preguntas eran abiertas y versaban sobre sus hábitos con el juego de video, su rendimiento académico, sus relaciones familiares y las conductas que iban apareciendo luego de su marcada afición. Ese diseño permitió que aparecieran patrones de respuesta, que se organizó en categorías codificadas.

Se escogió la etnografía en la medida en que el estudio tuvo lugar y versó sobre el comportamiento de las unidades de significado en los contextos cotidianos para adolescentes que se relacionaban desde el microsistema, mesosistema y exosistema identificados desde la teoría Ecológica del desarrollo humano de Uri Bronfenbrenner, teniendo en cuenta el contexto familiar, entorno escolar, las relaciones de amistad y su relación con una comisaría de familia. Se escogieron entre 68 adolescentes del municipio de Alcalá, Valle, seleccionando una muestra 11 personas al azar con los criterios de accesibilidad. Esta investigación contó con todos los permisos y las autorizaciones para abordar al grupo de adolescentes, así como también se les informó en todo momento del propósito de la misma, enfocada desde principios éticos y profesionales, indicando que en todo momento sus identidades son protegidas por medio de la codificación y sistematización de datos. Esta investigación busca promover soluciones a la problemática y va en beneficio de ello.

6. Conclusiones

De acuerdo con las entrevistas llevadas a cabo con los entrevistados, en primer medida se logró comprender la existente relación entre los diferentes sistemas en los que se dinamizan los adolescentes y los efectos del uso del videojuego Free Fire a nivel comportamental, quienes inicialmente dedicaban más de cinco horas al día, durante días seguidos, a jugar Free Fire. Se encontraron manifestaciones de conductas negativas, asociadas por la exposición excesiva al juego, y otras por la privación de él.

Los participantes referenciaron presentar cambios a nivel conductual como el mayormente puntuado aislamiento social, toda vez que su principal interés fue la inmersión total en el videojuego, dejando de lado actividades familiares, académicas e incluso lúdico recreativas de índole deportiva. Cuando los participantes eran desconectados del juego, manifestaron en su discurso una naturalización frente a la agresividad y la irritabilidad; estas dos últimas que pasaron del discurso a las acciones. Algunos de ellos reportaron conocer casos de suicidio por ser privados del juego tras las prohibiciones de sus familiares.

Según la teoría ecológica del desarrollo de Bronfenbrenner (2005), resulta que el propósito del juego es matar avatares de otros jugadores y pelear por conservar el propio, es predecible que en su ejecución los jugadores deban desempeñar el rol de asesinos, aliados, traidores, vengadores, rescatistas, abandonadores y todos los roles que se puedan trasladar de los contextos de guerra real, generando que hayan dificultades para reconocer adecuadamente

factores protectores y de riesgo y aún más, normalizando comportamientos y discursos negativos frente a la violencia.

Con la presente investigación no se pretende observar únicamente los efectos negativos de los videojuegos, puntualmente el Free Fire, ya que se reconoce que los videojuegos aportan en algunas ocasiones de manera significativa el desarrollo de habilidades sociales, siempre y cuando estén acompañados, supervisados y orientados por quienes realizan roles protectores como lo son la Familia, la sociedad y el estado, partiendo de la importancia de establecer parámetros de uso del videojuego en el tiempo libre sin que esto afecte otros sistemas o el comportamiento de los adolescentes se torne negativo.

Elaborado por:	Lily Johana Hernández Ávila Lina Maritza Castrillón rivera María Fernanda Melo González
Revisado por:	Daisy Oliva Pinzón Castro

Fecha de elaboración del Resumen:	15	09	2022	Fecha de aprobación:	10	10	2022
--	----	----	------	-----------------------------	----	----	------

Anexo 8. Presentación y Sustentación

<https://www.youtube.com/watch?v=yJh8VtI3DNc&t=171s>