

**EL USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LA
FORMACIÓN INTEGRAL DE ADOLESCENTES DE 16 AÑOS EN UN BARRIO DE LA
CIUDAD DE POPAYÁN**



IBEROAMERICANA
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

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

AUTORAS

ALBA LUCIA BRAVO GUEVARA

LUISA ALEJANDRA GARCÍA SALCEDO

LYNDA CAROL SALAZAR COLLAZOS

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO INTEGRAL

DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA

BOGOTÁ

OCTUBRE 06 DE 2022

**EL USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LA
FORMACIÓN INTEGRAL DE ADOLESCENTES DE 16 AÑOS EN UN BARRIO DE LA
CIUDAD DE POPAYÁN**



IBEROAMERICANA
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

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

AUTORAS

ALBA LUCIA BRAVO GUEVARA
LUISA ALEJANDRA GARCÍA SALCEDO
LYNDA CAROL SALAZAR COLLAZOS

ASESORA

MARTHA CECILIA MORA PÉREZ
MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO INTEGRAL
DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA
BOGOTÁ
OCTUBRE 06 DE 2022.

Contenido

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO	9
1.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	9
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	12
1.4 OBJETIVOS	12
1.4.1 <i>Objetivo General</i>	12
1.4.2 <i>Objetivos Específicos</i>	12
1.5 JUSTIFICACIÓN	12
CAPITULO 2. MARCO DE REFERENCIA	16
2.1 ANTECEDENTES	16
2.1.1 <i>Videojuegos</i>	16
2.1.1.1 Contexto Internacional	17
2.1.1.2 Contexto Nacional	23
2.1.2 <i>Adolescentes de 16 años</i>	24
2.1.2.1 Contexto Nacional	25
2.1.3 <i>Adolescentes de 16 años y uso de los videojuegos</i>	26
2.1.3.1 Contexto internacional	26
2.2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.	29
2.2.1 <i>Caracterización de los Adolescentes de 16 años de edad.</i>	29
2.2.2 <i>Los Videojuegos</i>	30
2.2.2.1 El videojuego como recreación	31
2.2.2.2 Géneros de videojuegos	33
2.2.2.3 Sistemas de clasificación de los videojuegos	36
2.2.2.4 Influencia del videojuego en el aspecto formativo del adolescente	39
2.2.2.4.1 Factores que desencadenan la adicción	39
2.2.2.4.2 Videojuegos y salud	40
2.3 MARCO LEGAL	42

CAPÍTULO 3. MARCO METODOLÓGICO	44
3.1 TIPO DE ESTUDIO	44
3.2 POBLACIÓN:	45
3.3 TÉCNICAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.	47
CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE RESULTADOS	50
4.1 CATEGORÍAS DE LOS VIDEOJUEGOS	50
4.1.1 <i>Género de videojuegos.</i>	50
4.1.2 <i>Juegos free y de pago</i>	52
4.1.3 <i>Clasificación de videojuegos por contenido</i>	54
4.1.4 <i>Dispositivos usados para los videojuegos:</i>	55
4.2 CATEGORÍA DE ADOLESCENTES	55
4.2.1 <i>Influencia de los videojuegos comerciales en el aspecto formativo:</i>	55
4.2.2 <i>Videojuegos como recreación</i>	56
4.2.3 <i>Videojuegos y Salud</i>	57
4.2.4 <i>Desencadenante de la adicción</i>	58
4.3 CATEGORÍA CONTEXTO	59
4.3.1 <i>Cultura</i>	60
4.3.2 <i>Relaciones sociales:</i>	61
4.3.3 <i>Nivel Educativo</i>	61
4.3.4 <i>Costumbres</i>	62
CAPÍTULO 5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	63
5.1 RECOMENDACIONES	67
REFERENCIAS	70
ANEXOS	75

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tabla de clasificación de videojuegos.....	37
Figura 2: Clasificación de videojuegos según ESRB.....	38
Figura 3: Mapa de la división política administrativo, comunas de Popayán.....	46
Figura 4: Plataformas para descargar videojuegos.....	53

LISTA DE ANEXOS

Formato Observación Participante75
Formato 1 Diario de campo observación participante76
Formato 2 Diario de Campo 78
Formato entrevista a jóvenes de 16 años80
Consentimiento informado niños, niñas y adolescentes..... 81
Capturas de pantalla registro fílmico y fotográfico81
Tabla de análisis de datos de las entrevistas realizadas.....82

EL USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL DE ADOLESCENTES DE 16 AÑOS EN UN BARRIO DE LA CIUDAD DE POPAYÁN

Introducción

De acuerdo a los estudios realizados podemos referir que los videojuegos son programas de ordenador que, conectados a una pantalla o televisión, integran un sistema de vídeo y audio. Al igual que la televisión; dependiendo del uso que se dé a ellos, pueden proporcionar efectos positivos o negativos en la vida del ser humano.

También se puede decir, que desde los inicios de la década de los 50 hasta la actualidad, los videojuegos han pasado de ser un pasatiempo para aquellos estudiantes de matemáticas, ingeniería, física, química entre otras áreas y que a la fecha, han evolucionado al punto de convertirse en la industria del ocio más poderosa de todos los tiempos

Diferentes textos literarios manifiestan que el uso excesivo de los videojuegos conlleva efectos perjudiciales en la personalidad del jugador, pues, el empleo incontrolado de estos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes.

La revisión teórica permite interpretar que los videojuegos son la puerta de entrada de niños, niñas y adolescentes en el mundo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). y que, mediante estos, los niños, niñas y adolescentes adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes de las cuales son la familiarización con la cultura digital, su uso, aprecio y su dominio. Por tal razón hoy, se considera que el videojuego es un elemento fundamental para la socialización y participación de las nuevas tecnologías que impactan en el mercado.

Sin embargo, algunos padres o cuidadores de los menores no están de acuerdo con que sus hijos hagan uso de las tabletas, celulares, computadoras y otros dispositivos electrónicos y por ello no quieren tenerlas en casa pues temen causar un perjuicio en el

rendimiento escolar de sus hijos. Sin embargo, los beneficios de los videojuegos también son múltiples, donde se incluyen el desarrollo de habilidades como: mejorar la atención, estimular la creatividad, reforzar la memoria, aprender diferentes idiomas, incrementar la capacidad de dar una respuesta, fortalecen el trabajo en equipo entre otras que se puedan desencadenar.

Pese a las numerosas ventajas que presentan los videojuegos en la actualidad, también es importante resaltar las desventajas que trae el uso de estos de forma excesiva y que afectan a algunos jugadores conllevando a serios problemas a nivel físico, emocional, social. Se evidencia también que algunos videojuegos con contenidos agresivos influyen hacia la existencia de agresiones físicas entre los pares y a la radicalización de ideologías en un mundo real. Se dice que los efectos que presentan pueden desencadenarse a corto, mediano o largo plazo según la edad y las habilidades sociales que tengan los jugadores.

La obsesión de algunos jugadores por los videojuegos pueden crear una sensación satisfactoria y gratificante que desencadena en adicción repercutiendo en consecuencias físicas y mentales tales como la depresión, la frustración, la falta de sueño, carencia de apetito, comportamientos y actitudes inadecuadas, las cuales obstruyen la formación integral del menor de edad, dicho lo anterior se puede inferir que otro factor asociado a ello, es que los menores se encuentren ubicados en una dinámica familiar disfuncional, la cual se describe como la ausencia de autoridad o figuras permisibles, dando paso a un uso excesivo de los videojuegos, sin tener un control de ello conllevando quizás en muchas ocasiones a otorgar un diagnóstico en ludopatía.

En la actualidad las empresas de videojuegos se han encargado de fortalecer su ámbito y su economía creando juegos cada vez más atractivos fomentando el consumismo dentro de este gran mercado, llevando al jugador al punto de la compulsividad a raíz de su uso frecuente.

CAPÍTULO 1. Descripción general del proyecto

1.1 Problema de Investigación

Cada ser humano es un individuo que percibe el mundo de forma diferente. Es un ser que posee pensamientos, sentimientos, actitudes, capacidades propias e incomparables y que por ello hacen de él un ser único e irrepetible, pero de la misma forma, en alguna medida también posee dificultades, temores, necesidades que debe superar y que en ocasiones le hacen requerir el apoyo de un agente externo.

Tanto el niño como el adolescente son personas que se encuentran en un proceso de formación y de crecimiento tanto físico como emocional, son etapas donde es fundamental el acompañamiento de los padres y una sabia orientación, pero lastimosamente, cada vez y con mayor frecuencia observamos cuando caminamos por las calles de la ciudad, que es fácil encontrar niños de corta edad a quienes sus padres para distraerlos o para calmarlos les proporcionan un teléfono celular con un videojuego, la pregunta en ese momento sería, ¿qué está haciendo este padre de familia para formar a su hijo? ¿Qué le está aportando a su salud física y mental? Si precisamente es en ese momento donde el infante está absorbiendo todo tipo de enseñanzas. Podría pensarse que los padres son responsables desde ese momento de las adicciones que se le están generando a los niños y a los adolescentes, y este es un problema que con el paso del tiempo va en aumento, trayendo consecuencias considerables e impredecibles.

Luego, vienen las quejas de los profesores, de los mismos padres de familia, cuando en la vida cotidiana se encuentran situaciones de niños, niñas y adolescentes que presentan alguna dificultad en su proceso de aprendizaje, en su capacidad de socialización, en su salud física y que de una u otra forma causan una afectación no sólo en el individuo sino en su entorno más cercano.

Muchos docentes y padres de familia se quejan porque los menores viven inmersos en un mundo digital, atrapados en la tecnología y especialmente en los videojuegos, hablan de su ausencia mental, de su falta de interés por las relaciones

familiares y sociales, de su bajo rendimiento académico, pero se resalta también la ausencia de muchos padres en la vida de los hijos y esta carencia afectiva, la falta de diálogo y comunicación es suplida por los aparatos electrónicos que se obsequian como premio y que en gran medida causan un impacto negativo en esta población que se encuentra en proceso de crecimiento y de formación de las estructuras básicas de su esencia como ser humano.

En este sentido, podemos darnos cuenta que sumado a la ausencia de los padres y a las carencias afectivas, los videojuegos toman posesión en la vida del niño, niña y especialmente del adolescente impactando en gran medida en su vida y en su formación integral como ser humano.

Al respecto de los videojuegos, Etxeberría (1998) manifiesta que estos ejercen una influencia nociva en el desarrollo de niños y adolescentes, situación que genera gran preocupación entre educadores, investigadores, psicólogos, sociólogos, padres entre otros.

Al respecto, se puede evidenciar que en los niños, niñas y adolescentes despierta gran interés el uso de la tecnología y particularmente el uso de videojuegos el cual se convierte en la oportunidad de ingreso al mundo digital, y como se manifestaba anteriormente se ve desde que el niño de corta edad puede interactuar de forma ágil con el dispositivo. Los videojuegos de acuerdo a su tipo pueden ser benéficos o perjudiciales para los menores de edad, pero en ello intervienen factores como el tiempo dedicado, el contenido, la edad del jugador, el acompañamiento que se les haga, por tales razones y al evidenciar la problemática que se vive en el día a día en este sentido, mediante este proyecto investigativo se pretende realizar un estudio orientado a indagar sobre el impacto que tiene el uso excesivo de videojuegos en la formación integral de los adolescentes de 16 años de edad en un barrio de la ciudad de Popayán.

1.2 Planteamiento del problema

De acuerdo a lo anterior, el problema se puede plantear en los siguientes términos:

Muchos de los niños, niñas y adolescentes ubicados en diferentes contextos socioeducativos y socioculturales, dedican gran parte de su tiempo a la recreación mediante el uso de videojuegos. Con la llegada de la pandemia COVID – 19 los padres de familia en un número mayor se vieron en la necesidad de proporcionar a sus hijos herramientas como teléfonos celulares, tabletas o computadores para que pudieran estudiar, pero ligados a estos artefactos ingresan también diferentes programas, entre ellos los más llamativos llamados videojuegos.

Por otra parte, se encuentra que la difícil economía familiar que vive el país obliga a que ambos padres deban salir a conseguir el sustento diario dejando muchas veces a sus hijos sin supervisión a merced de los dispositivos tecnológicos. Por otra parte la inseguridad que se vive en las calles hace temer por el bienestar de los menores y se opta por mejor, que se queden en casa realizando cualquier actividad, donde se incluyen los videojuegos como opción de entretenimiento y para ello también se los obsequia con videoconsolas y paquetes de juegos.

De acuerdo a lo anterior, se observa que en la ciudad existen salas clandestinas de videojuegos donde a los menores de edad ya sean niños o adolescentes se les permite el ingreso a bajo costo donde compran espacios de tiempo. La mayoría de los jugadores son adolescentes, quienes sin mayor restricción de los padres son usuarios frecuentes de estos espacios, ellos juegan solos o en línea y con la posibilidad de elegir que quieren jugar.

Existen varios tipos de videojuegos, pero los más llamativos son los de acción, estrategia, violencia y esto en cierta medida causa una afectación en diferentes aspectos del comportamiento del jugador, como es una alteración de la personalidad, el temperamento, la salud, el nivel académico, entre otros.

En atención a esta situación donde se vinculan las observaciones realizadas que desencadenan la elección del tema para el desarrollo del proceso investigativo, se puede manifestar que el problema de investigación es el uso excesivo de videojuegos y su influencia en la formación integral de adolescentes de 16 años en un barrio de la ciudad de Popayán.

1.3 Pregunta de Investigación

¿Cuál es el comportamiento que causa el uso excesivo de videojuegos y su influencia en la formación integral de adolescentes de 16 años en un barrio de la ciudad de Popayán?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Comprender el comportamiento que causa el uso excesivo de videojuegos y su influencia en la formación integral de adolescentes de 16 años en un barrio de la ciudad de Popayán.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar a través de referentes teóricos y conceptuales el comportamiento que causa el uso excesivo de videojuegos y su influencia en la formación integral de los adolescentes de 16 años en un barrio de la ciudad de Popayán, con el propósito de establecer categorías de análisis que permitan responder al tema de investigación.

- Analizar el comportamiento que causa el uso excesivo de videojuegos y su influencia en la formación integral de los adolescentes de 16 años en un barrio de la ciudad de Popayán con el propósito de contrastar la teoría con la realidad observada.

1.5 Justificación

Con el fin de plantear el problema de investigación, partimos del concepto juego, del cual se entiende desde diferentes conceptos teóricos que es una actividad propia de la infancia, pero que se extiende a todas las etapas de la vida del ser humano, así como

también se observa en la vida de individuos de diferentes especies animales, de igual manera, los juegos como los juguetes dependen de la edad del jugador.

En la actualidad y cada vez con mayor fuerza nos enfrentamos a la puerta de acceso de los niños y de los jóvenes al uso de la tecnología, está es la etapa de la vida donde ellos comienzan a explorar y a apropiarse de estas herramientas. Pero a la vez nos enfrentamos a uno de los negocios más rentables y agresivos en el fascinante mundo del entretenimiento.

Agresivos en el sentido de que el videojuego comercial que más atrae actualmente, está cargado de acción, de estrategia, de violencia para poder sobrevivir o superar niveles, en fin, es un mundo simulado y atractivo que en la vida real no trae consecuencias físicas para el jugador como sucedía anteriormente en un juego real de acción como los que a muchos de nosotros nos tocó vivir, donde el cuerpo terminaba cubierto de lodo, con moretones, rodillas raspadas y peleas reales.

El mundo del videojuego en este punto representa elevados ingresos para la industria creativa porque trae consigo como gancho el reto, que para el niño o para el joven en proceso de formación y de creación de su imagen y de su identidad personal es necesario superar si quiere estar al nivel de sus contrincantes, especialmente cuando juega en línea, pero acceder a esos niveles no es gratuito, muchas veces deben invertir dinero para poder conseguirlos convirtiéndose así en una cadena viciosa, porque la cantidad de niveles superados parece no tener límite y entre más suba se hacen más complejos y atractivos.

Dicho lo anterior, en la etapa de la adolescencia se encuentra precisamente el uso de los videojuegos como herramientas de distracción teniendo en cuenta que por alguna razón no especificada en los últimos tiempos esta población ya no realiza la actividad física de jugar con tanta frecuencia como en la niñez, y en cambio se observa que dedican gran parte de su tiempo libre a estar frente a alguna pantalla, particularmente frente a un videojuego.

En este mundo ficticio, si el jugador lo hace en primera persona, tiene la posibilidad de convertirse en el protagonista de la historia de una manera inmersiva, pues llega al punto de asumir la personalidad, características y actitudes del personaje, logrando por un momento aislarse de su propia realidad convirtiéndose así en una rutina satisfactoria

donde puede vivir experiencias fantásticas sin enfrentarse al peligro, pero a la vez se le está generando un conocimiento, sea bueno o sea malo, ya que como indican Sánchez y Esnaola (2014) los videojuegos son herramientas de aprendizaje que permiten la experimentación de problemas reales, de buscar múltiples soluciones a ellos, así como el aprender de los errores sin temor a equivocarse porque no hay una consecuencia real.

Es importante también tener en cuenta, que se juega con un propósito, que se hace de forma libre y consciente y como lo señalan Márquez y Alarcón, (2011) el juego es una actividad seria, mediante la cual se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. En tal sentido a nivel de videojuegos, dentro de la clasificación existente se encuentran diversas categorías que de acuerdo a la teoría registrada, aportan múltiples ventajas tanto de forma individual como colectiva, pero también múltiples desventajas, de ahí la importancia de realizar este proceso investigativo.

Por lo tanto, y ante esta situación, el proyecto de investigación se justifica a partir de la importancia que representa poder comprender el tipo de comportamientos que adoptan los adolescentes que permanecen durante mucho tiempo usando videojuegos y que de alguna manera influyen en su formación integral como seres humanos en proceso de crecimiento y desarrollo, pues como se indica en el blog Salud Mental y Bienestar, artículo los Videojuegos, (sin autor) estos se ven como una amenaza para la salud, pues por una parte está la cantidad de tiempo invertido y por otro la parte emocional, esto unido afecta las relaciones sociales, produce cansancio visual, sedentarismo, alteraciones del sueño entre otras.

Desde el campo profesional ejerciendo la labor como docentes y como trabajadora social y como futuras especialistas en Desarrollo Integral de la Infancia y la Adolescencia, es significativo realizar esta investigación porque plantea una nueva forma de asumir el reto laboral el cual se encamina a la comprensión de la forma de actuar de los adolescentes que, están inmersos en una cultura digital que cada día va en aumento, y que haciendo uso de los videojuegos como parte de la actividad cotidiana adoptan comportamientos y actitudes propios de ese mundo irreal y que no son los adecuados para la convivencia normal en sociedad.

En tal sentido es importante también poder generar alertas preventivas o alternativas de solución.

CAPITULO 2. Marco de referencia

2.1 Antecedentes

El proyecto de investigación se abordará desde cuatro categorías de investigación tanto en el orden internacional como en el nacional, dichas categorías son: Videojuegos, Adolescentes de 16 años, Adolescentes de 16 años y uso de los videojuegos y contexto de la población.

2.1.1 Videojuegos

En el campo de los videojuegos muchas son las investigaciones que se han realizado, hay quienes los defienden y encuentran en ellos posibilidades importantes para la educación, y los efectos positivos son reales, por ello se considera pertinente iniciar el espacio de los antecedentes tratando este aspecto, ya que en atención al diseño y a los objetivos con que se plantean los serious games o videojuegos educativos son cada vez más usados en el aula escolar, sin que se corra el peligro de que puedan degenerar en adicción, ya que estos podría decirse, tienen un límite de tiempo prudente y definido, y un diseño y objetivos específicos de acuerdo al tema que se quiere trabajar, lo que permite el logro de la meta propuesta para la sesión académica. También se puede decir que no sólo son un medio para entretener al estudiante, sino que forman parte de la didáctica del aula mediante el uso de la gamificación, la cual no es más que una técnica de enseñanza que busca mejorar los resultados del aprendizaje mediante el juego, porque facilita la adquisición o refuerzo de los conocimientos de una forma agradable y divertida.

Pero, por otra parte, y en contraposición a estos aspectos positivos de los videojuegos, también se encuentra el videojuego comercial, ante el cual, se pone de manifiesto que abusar de ellos es perjudicial para salud física y psíquica, comportamientos y relaciones sociales del jugador, puesto que el mayor fin, aparte de que buscan entretener al jugador es que en su mayoría se encaminan al lucro de la empresa productora.

En atención a los dos aspectos antes mencionados se procede a iniciar con los aspectos positivos de los videojuegos y se continúa adentrándose en las investigaciones

que los proponen como perjudiciales para la vida de algunos jugadores que llegan a caer en situaciones de adicción.

2.1.1.1 Contexto Internacional

Díaz, Arenas y Vela (2021), quienes en su investigación realizada en México: *El impacto de los videojuegos en el área socio-académica de los alumnos de nivel medio superior: Caso Cobacam, Plantel 09 Champotón*. Tras el resultado del análisis de la información, concluyen que el 86% de los estudiantes que acostumbran jugar videojuegos obtienen un promedio de calificación igual o mayor a 8.0. Esta investigación, mediante los resultados obtenidos pretende mostrar el lado positivo de los videojuegos, indicando que estos no causan un efecto negativo en el desempeño académico de los estudiantes, como generalmente se tiende a suponer. Por el contrario, aquí se busca resaltar que dicha actividad se realiza de manera controlada con efectos positivos.

De acuerdo a esta investigación, muchos docentes dentro de su quehacer cotidiano hacen uso de los videojuegos en el aula para afianzar conocimientos, obteniendo resultados positivos, ya que es de gran aceptación e interés para los estudiantes.

Mediando la discusión del impacto que pueden tener los videojuegos en los adolescentes en cuanto a su formación, y si el efecto es positivo o negativo se encuentra el trabajo investigativo de Escobar y Buteler (2018). Resultados de la investigación actual sobre el aprendizaje con videojuegos, realizado en Córdoba - Argentina. Este trabajo se basa en una revisión bibliográfica sobre 50 investigaciones entre 2003 y 2018, donde los resultados dejan entrever que existe cierta incertidumbre respecto al impacto de los videojuegos en el aprendizaje a pesar de gozar de gran aceptación entre científicos y profesores, pero dicha incertidumbre se genera teniendo en cuenta los diferentes enfoques teóricos desde los cuales se analiza el impacto, por lo cual es preciso abordar simultáneamente la perspectiva cognitiva y la sociocultural, pues algunos manifiestan que el potencial de los videojuegos radica en que permiten hacer uso o interactuar desde múltiples situaciones de aprendizaje, manipulación de objetos, comprensión de diferentes mecanismos y sistemas que de igual manera las estrategias pedagógicas se pueden ajustar de acuerdo a la necesidad, lo que hace de ellos un recurso óptimo para el trabajo en el aula, pues permiten el logro de objetivos en diferentes niveles, así como

la construcción del conocimiento. Pero también manifiestan al citar a Squire (2008) que el aprendizaje basado en videojuegos puede catalogarse como una experiencia diseñada para influenciar a los jugadores generando determinadas reacciones, sentimientos, emociones e incluso identidades, así como para entrenar o moldear puntos de vista.

Respecto a la anterior investigación en los videojuegos se puede apreciar que de acuerdo al diseño y a los mecanismos de juego pueden estimular el aprendizaje tanto individual como colaborativo ya que activan el pensamiento, obligando a tomar decisiones de una forma más ágil y estratégica y no importa si se trata de un juego educativo o de un juego comercial.

No obstante, en la investigación se observa que la discrepancia entre las fuentes radica en cuanto al diseño de los videojuegos, sus objetivos y características en general y las condiciones psico emocionales del usuario, lo que de una u otra forma delimita la efectividad o no del uso de estas herramientas, pero se concluye con el hecho de asumir que la atracción que generan los videojuegos aumenta el grado motivacional de los jugadores para aprender.

Por otra parte, el documento también ofrece un análisis desde la perspectiva real del jugador y cómo este dimensiona y aplica la experiencia obtenida en el videojuego a su propia realidad acorde a su contexto social, cultural, emocional.

Siguiendo esta línea de ideas y aportes se cita a Núñez, E. Sanz, Y. y Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. Este estudio realizado en España, presenta desde el ámbito educativo un cambio de paradigma en la enseñanza y aprendizaje desde la forma más eficaz de llegar al estudiante con los contenidos escolares. Mediante un estudio exploratorio - correlacional, realiza un análisis de los beneficios y perjuicios que conllevan los videojuegos, Dicho estudio arroja resultados más de beneficios que de perjuicios en los que se expone:

“Cabe señalar que los grupos consumidores ya no tienen la idea preconcebida de que los juegos ofrecen principalmente unos perjuicios sobre quienes los consumen. Más bien es el caso contrario, pues gracias a las numerosas investigaciones que avalan los beneficios que ofrecen los videojuegos, se están posicionando en la mentalidad de las personas como un bien beneficioso. Así mismo, están desapareciendo los mitos de que los videojuegos son los causantes de la agresividad de los niños y los posibles actos

delictivos de adolescentes, puesto que existen investigaciones que demuestran que no existe correlación alguna entre la violencia y delincuencia y el uso de los videojuegos” (Núñez, E. Sanz, Y. y Ravina, R. 2020, p. 12)

De acuerdo a esta afirmación se abre aún más la posibilidad de integrar los videojuegos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje en un mundo cambiante y digital, haciendo la experiencia educativa más llamativa e interactiva desde el punto de vista de los videojuegos.

Por otra parte, y en contraposición encontramos otros artículos que permiten dar una mirada a los videojuegos desde el aspecto influenciador negativo, entre ellos se presenta un artículo digital publicado por la Clínica de la Universidad de Navarra – España (2020), el cual señala que dependiendo del contenido de los videojuegos y así como del tiempo dedicado a ellos, estos son perjudiciales tanto para los niños como para los adolescentes. En el campo de la salud manifiesta que algunos autores encuentran que un 1% de jugadores con antecedentes de epilepsia desencadenan en crisis convulsivas a causa de los destellos y cambios en la intensidad de los colores que se producen de forma repetida.

Respecto al uso libre de los videojuegos indica que el niño o el adolescente inicia jugando de forma esporádica, luego va aumentando la frecuencia hasta hacerlo diariamente hasta que pierde el control sobre el juego y es este quien marca hasta dónde puede llegar, repercutiendo entonces en diferentes aspectos de la vida cotidiana, hasta el punto de llegar a la ludopatía, la cual es una enfermedad que se caracteriza por la imposibilidad progresiva y crónica de resistir los impulsos de jugar, centrando la totalidad del pensamiento en el juego que lleva a la persona a recurrir a toda serie de mentiras y artimañas que le permitan continuar con esta actividad. En el momento en que se pierde el control sobre sí mismo se causa el síndrome de abstinencia unido a un comportamiento impulsivo violento.

De la misma forma, el documento antes mencionado, de la Clínica de la Universidad de Navarra manifiesta que otra de las consecuencias negativas es que se produce un aislamiento de la vida social que en casos graves conduce a olvidar el mundo real y comenzar a vivir en un mundo virtual. A nivel físico las repercusiones negativas son elevadas, ya que puede desencadenar en un cansancio del sistema nervioso con

síntomas como depresión y ansiedad, falta de atención y desinterés que repercute en el rendimiento académico, desarrollo de sedentarismo que unido al consumo de alimentos poco nutricionales desencadena en obesidad y sobrepeso. A causa de la falta de parpadeo se produce cansancio e irritación visual, frecuentes dolores de cabeza, dolores musculares o vicios posturales debido a la mala posición que adopta el jugador, así como molestias en la mano y muñeca debido a la afectación de los tendones.

En cuanto a los contenidos de los videojuegos que se utilizan también se registra el desencadenamiento de diferentes problemáticas, como son la limitación en la capacidad creativa e imaginativa, introducción de pautas de comportamiento patológicas en la personalidad que aún se encuentra en formación. Pueden surgir también conductas agresivas o de menosprecio hacia las otras personas.

Con relación a la parte económica fruto de la presión ejercida por el consumismo también se causan efectos negativos porque la adquisición de aparatos no es para nada económica y puede ser discriminatoria frente a otros niños o adolescentes que no los pueden tener. Por otra parte, al superar el límite de un juego se hace necesario adquirir otro para enfrentarse a nuevos retos lo que convierte esta actividad en algo cíclico.

La médica Melamed, I. (2020) en su artículo titulado ¿Cómo afectan los videojuegos a los adolescentes? publicado en la Revista Mejor con Salud, el 11 de diciembre de 2020, en España, manifiesta que los adolescentes pasan más tiempo que los niños frente a los videojuegos y que estos a su vez son cada día más sofisticados y realistas, además por su facilidad a la conexión a internet para jugar en línea promueven el contacto y el diálogo con personas desconocidas, por otra parte son más los videojuegos que suscitan la violencia contra seres humanos o animales que los que poseen contenidos educativos.

Osa, N. (2018), en su estudio Efecto de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional, realizado en las Islas Baleares – España, presenta una amplia estadística donde se indica que el uso de los videojuegos es la actividad de ocio más común en los adolescentes de todo el mundo, su atractivo radica en la interactividad, además, los jugadores se concentran activamente en la trama otorgando a ésta la característica de actividad motivadora desencadenante de emociones fuertes que a su vez conducen a altos niveles de disfrute. Por otra parte, señala que la mayoría de estudios relacionados

con videojuegos llegan a la conclusión que tener una participación obsesiva al jugar interfiere con los estilos de vida, y, además, el uso de videojuegos violentos o de azar son los responsables de la aparición de emociones negativas.

Sobre esta apreciación evidentemente la industria de los videojuegos es muy amplia y mueve gran cantidad de recursos económicos ya sea por compra de equipos, de software, o de alquiler de espacios físicos o de tiempo que permitan desarrollar la actividad de juego y el hecho de que estos cautivan la atención hace que se genere la necesidad de retornar para seguir jugando, creándose un círculo vicioso que desencadena en adicción.

Rodríguez, M y García, F. (2021) En el artículo titulado *El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública*, publicado en la Revista digital Enfermería Global, de la Universidad de Murcia – España, presenta un estudio a nivel mundial, donde permite ver que desde el aspecto demográfico el hombre tiene mayor propensión a desarrollar adicción al juego, donde el tiempo de juego en línea es un predictor importante de ésta, y aquellos que juegan hasta altas horas de la noche tienen mayor tendencia a desarrollarla aumentando esta situación con la frecuencia que lo hacen después de medianoche. Expresan que un estudio francés estableció los juegos de disparos y de rol como los más adictivos, seguidos de los de estrategia.

Respecto a la influencia social manifiestan que los adolescentes cuyas relaciones sociales y vínculos duraderos con familiares, amigos, vecinos y profesores fueron menos propensos a ser adictos a los juegos en línea, e incluso quienes tuvieron mayor interacción social en línea presentaron menos síntomas de juego problemático que los que tuvieron una menor interacción social en línea. De igual manera indican que otro predictor básico de adicción al videojuego es la actitud positiva de padres y compañeros ante el juego y que también sean usuarios regulares y agentes que invitan frecuentemente a jugar, y con referencia a las relaciones familiares señalan que los jugadores patológicos presentan peores relaciones con los padres y familia, pero a la vez, los adolescentes afirman que el jugar les hace estar más cerca de sus amigos en línea.

Sobre el nivel escolar, señalan que los adolescentes presentaron altos niveles de desafección. A nivel psicológico, conductual y del comportamiento, aquellos que eran

tímidos y tranquilos, desde su adicción al videojuego, experimentan cambios de humor extremos e ira, dando lugar a un comportamiento más agresivo y compulsivo.

Es real y evidenciable que los hombres son quienes más acuden o pasan más tiempo en los videojuegos y que su comportamiento cambia desde el momento que terminan la partida y regresan al mundo real. En los escenarios o salas de videojuegos que de por sí suelen ser clandestinas en muchos lugares se puede ver que la mayor participación de adolescentes es de género masculino, quienes además establecen retos a superar entre sí, lo que los obliga a asistir con más frecuencia a estos escenarios o a dedicar más tiempo de juego desde sus hogares.

Por otra parte, la investigación de Navarro (2009) realizada en Castilla - La Mancha, titulada *Factores psicosociales de la agresión escolar: la variable género como factor diferencial*, indican que los videojuegos tienen una alta probabilidad de inducir hacia las conductas violentas y agresivas especialmente en condiciones de anonimato.

Sumado a lo anterior, Rojas y Castro (2020), en la investigación realizada en Granada - España, titulada *Conductas violentas, victimización, uso problemático de videojuegos y práctica de actividad física en escolares*, manifiestan que 3 de cada 10 estudiantes presenta problemas potenciales relacionados con los videojuegos y 1 de cada 10 tiene dificultades severas, datos que evidencian que un gran porcentaje de estudiantes hacen uso desmedido de estos elementos con un escaso control parental.

Esta observación no se encuentra lejos de la realidad en que viven los niños y adolescentes del medio en el cual se desarrolla el proceso investigativo, en el sentido de que el control parental encaminado al uso de videojuegos es mínimo teniendo en cuenta que los padres no pueden estar todo el tiempo controlando lo que los hijos hacen en los dispositivos tecnológicos que por motivos académicos les han sido suministrados, pues en cierta medida en el momento actual no poseer un dispositivo implica perder gran parte de la información que suministran los docentes en las aulas escolares.

Los autores manifiestan también respecto a las conductas violentas, que los estudiantes en edad escolar hacen uso de dos tipos de agresión siendo la relacional, la más practicada, la cual consiste en apartar del grupo a un individuo, posteriormente se manifiesta la agresión física o verbal; por otra parte, se observa un aumento en la

agresividad de los escolares que además practican algún tipo de deporte, pues, acostumbrados al contacto y a las relaciones con otras personas, e influidos por los videojuegos, pierden el miedo a la confrontación. Situación que es común y que es observable entre los niños y jóvenes del entorno que acceden a videojuegos violentos o no aptos para su edad.

2.1.1.2 Contexto Nacional

Fuentes y Pérez (2015) corroboran la situación anteriormente presentada a través de la investigación realizada en Sincelejo - Sucre - Colombia, titulada *“Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia)”* señalan cuantitativamente que el 35,84% observan videojuegos violentos y que de estos el 48% han imitado la conducta de los personajes. Además, indican que la conducta que se da como resultado de los videojuegos puede degenerar en patológica dependiendo de la intensidad o frecuencia con que se realice el juego y al grado de interferencia de los familiares. Adicionalmente manifiestan la preocupación ante las respuestas de los jóvenes que participan en el estudio pues claramente indican que los videojuegos les enseñan a manejar armas, estrategias bélicas, formas de venganza hacia los enemigos, trayendo como consecuencia implícita el aumento de los índices de violencia en el sector donde habitan.

Esta situación es preocupante dadas las condiciones de violencia que tiene Colombia por diferentes factores y si a ellos se les suma el aprendizaje violento que producen los videojuegos, será a futuro una conducta imposible de controlar en la población, tanto en hombres como en mujeres.

De igual forma, Fuentes y Pérez (2015), manifiestan también de acuerdo a su análisis cuantitativo, que sus hallazgos son similares a los de otras investigaciones realizadas, donde el uso continuo de videojuegos produce cambios preocupantes a nivel de rendimiento académico, aislamiento, adicción y agresividad que conducen a considerar el juego como un hábito patológico. Además de esta situación logran evidenciar en su trabajo otras conductas que de igual manera son preocupantes para los padres de familia como es el caso de la alteración de los hábitos alimenticios, el tiempo de sueño y la conducta que en muchas oportunidades incita al robo para poder jugar.

Estas situaciones desde diferentes puntos de vista se consideran graves, y especialmente la inducción al robo, ya que, si el niño o el adolescente comienzan por pequeñas sumas para satisfacer un gusto, al volverse adicto y jugador compulsivo cada vez va a requerir más y más dinero y al no poderlo producir mediante el trabajo honrado va a terminar volviéndose un delincuente sin control y sin principios morales, capaz de hacer cualquier cosa para conseguirlo. Ante esta apreciación es importante vigilar el comportamiento de los niños y de los jóvenes con el propósito de corregir estos comportamientos a tiempo y así evitar grandes problemas en el futuro.

En contraposición a la investigación anterior, Sánchez, Mera, Dacto y Guarín (2018), en su artículo titulado Videojuego serio para contribuir a resolver problemas matemáticos sencillos basados en la multiplicación. Caso: Popayán Colombia, elaborado para el II Congreso Internacional en inteligencia Ambiental, Ingeniería de software y salud electrónica y móvil AmTIC 2018, buscan desarrollar un juego serio para la enseñanza de las matemáticas a niños de tercero y cuarto grado de primaria con el propósito de que esta población adquiriera un aprendizaje significativo con base en actividades divertidas y haciendo uso de las TIC, no obstante el proyecto se encuentra en fase investigativa mediante el uso de otro software de diseño que ofrece mayores posibilidades.

Para cerrar esta categoría, desde la perspectiva internacional como nacional es posible evidenciar que el uso de videojuegos marca un grado de influencia en los jugadores, en unos más que en otros, pero prevalece el aspecto negativo que trae consecuencias tanto en la salud física como emocional, al igual que en las relaciones interpersonales.

2.1.2 Adolescentes de 16 años

En esta categoría se presentan las características de la población joven, específicamente alrededor de los 16 años de edad, a partir de estudios realizados en el campo médico y psicológico desde una perspectiva internacional.

El Centro para el control y la prevención de enfermedades CDC, gobierno USA (2021) respecto de los adolescentes de 15 a 17 años, presenta los indicadores de desarrollo, señalando que es una etapa de cambios en la forma de pensar, sentir,

interactuar, así como en el desarrollo corporal. las niñas en esta etapa ya han alcanzado la madurez física llegando al final de la pubertad, mientras los varones aún están en proceso de desarrollo físico. Explica que en esta época puede preocuparles el peso, el tamaño y la forma del cuerpo, es el tiempo donde se pueden producir trastornos alimenticios especialmente en las mujeres. Por otra parte, durante este período el adolescente desarrolla sus propias opiniones y su personalidad, las relaciones con los amigos continúan siendo importantes, pero al mismo tiempo comienzan a adquirir otros intereses en la medida que definen su identidad. Sumado a esto, también es un momento importante en el cual se preparan para asumir mayor independencia y responsabilidad, pues muchos comienzan a trabajar, y muchos de ellos dejarán el hogar una vez terminen el colegio.

De acuerdo a lo anterior el papel de los padres juega un papel importante en la vida de los adolescentes, si bien, muchos expertos manifiestan que es una etapa crítica, no se les puede dejar solos, precisamente por ser un momento difícil en sus vidas necesitan de la voz orientadora de los padres, quienes con amor los pueden orientar en pro de favorecer su desarrollo, pues el mismo artículo señala entre los cambios que sufren los adolescentes, episodios de tristeza o de depresión que pueden afectarlos notablemente llevándolos al consumo de sustancias indebidas o a enfrentar otra serie de problemas, para lo cual es mejor tener el debido acompañamiento.

2.1.2.1 Contexto Nacional

En el contexto nacional, una investigación realizada por la Revista Semana señala que los jóvenes entre 16 y 24 años no son una masa con pensamientos y sentimientos iguales, sino que, de acuerdo a la edad, origen, educación, presentan características y perspectivas diferentes, no obstante, existen algunas características predominantes como son el hecho de vivir con intensidad cada instante de vida, así como el deseo de inmediatez. Por otra parte, su tendencia a la generalización mediante la cual valoran el futuro del país desde la situación socio política y laboral, pero no se tiene en cuenta el aspecto económico ni antropológico.

Otro aspecto que resalta el estudio es que los jóvenes, aunque manifiestan preferencia por la televisión, el hacer uso frecuente de internet cada día toma más auge, privilegiando el individualismo a las relaciones familiares.

La situación descrita en esta investigación con relación al creciente uso del internet se evidencia en las aulas escolares, en las calles de los pueblos y ciudades, cuando se observa que los jóvenes hablan con su compañero de al lado a través de las redes sociales, pero físicamente no cruzan una palabra, o cuando en los parques se sientan a chatear sin mirar a nadie. Como si lo que sucede a su alrededor no existiera, es una situación preocupante porque la mente y los sentidos del joven están centrados en un dispositivo que en cierta medida los aleja de la realidad circundante y los acerca a una realidad ficticia.

2.1.3 Adolescentes de 16 años y uso de los videojuegos

2.1.3.1 Contexto internacional

En el ámbito internacional, Díaz, Arenas y Vela (2021), en su investigación titulada El impacto de los videojuegos en el área socio-académica de los alumnos de nivel medio superior: Caso Cobacam, Plantel 09 Champotón, cuyo objetivo es determinar cuál es el impacto que causa el uso de los videojuegos en el desempeño académico de los jóvenes, que se ve reflejado en sus calificaciones, en los cambios de la dinámica familiar y los comportamientos, mediante el uso de encuestas divididas, tras el análisis respectivo se determinó que el 46.3% de los estudiantes hacen uso de videojuegos de cualquier tipo, de estos un 86% tienen un nivel igual o superior a 8.0 y sólo un 4% del total de los estudiantes presentan un rendimiento inferior a 6.0, lo que permite concluir que los videojuegos no afectan las calificaciones de los estudiantes de nivel media superior en el estado de Campeche.

Respecto a este hallazgo se considera pertinente resaltar que existen múltiples investigaciones relacionadas con los videojuegos en el campo educativo donde se evidencian resultados positivos, no obstante es importante también tener en cuenta otros factores como son el tiempo de dedicación, el tipo, el género de los videojuegos y su influencia en otros aspectos de la vida de los estudiantes, pues como se ha evidenciado

a lo largo de la construcción de este marco conceptual o de antecedentes, los beneficios pueden ser elevados en el área educativa teniendo en cuenta que emocionalmente los videojuegos pueden ayudar a profundizar conceptos, a generar estados de mayor atención y de anticipación a los acontecimientos y esto es positivo en gran medida.

Serrano, M. y Royo, C. 2013, en su artículo titulado Desarrollo. El inicio de la adultez: de los 15 a los 18 ¿Crecen nuestros hijos, crecen los problemas?, sobre el tema del desarrollo cognitivo y moral en adolescentes de 15 a 17 años presentan una amplia relación de características entre las cuales se destacan: el grado de comprensión de ideas abstractas, pero que en momentos de estrés el pensamiento retorna a ser concreto, pensando en objetos no en ideas como en la etapa infantil. Son capaces de reflexionar, distinguen entre lo verdadero y lo falso y se despierta la capacidad de discernimiento. se despierta su interés por las ideas, por cuestionar, al ser cada vez más críticos se tornan rebeldes, están en búsqueda de su identidad y pueden pensar que son el centro y que todos están pendientes de su apariencia, de su conducta, buscan modelos o patrones de comportamiento ya sea en cantantes, en líderes sociales y esto contribuye a que se ven como rebeldes, tienen sueños y fantasías, se interesan más por el presente que por el futuro y son muy creativos, aptitudes que demuestren a través de la música, el arte, el deporte entre otros

Estas características que detalla el artículo anterior se perciben fácilmente al realizar un análisis del comportamiento de los jóvenes de estas edades que forman parte de las instituciones educativas, del barrio o de la familia. a nivel del contexto que se está trabajando y con relación a una de las investigaciones consultadas merece la pena resaltar que los jóvenes de esta edad mantienen una relación muy activa con sus pares, se organizan en grupos de acuerdo a sus intereses y necesidades, lo que les permite también vivir experiencias de grupo.

Uriarte, J. (2020) señala que durante la adolescencia se forma la identidad y la personalidad en la medida en que el individuo asume su propia autonomía. Lo anterior tiene fundamento en la capacidad de elección, teniendo en cuenta que en la etapa infantil los principales afectos no son escogidos por él sino que son producto de la relación familiar, de esta forma se comienza a dar la maduración social, donde el adolescente

busca distintos modelos de pertenencia y de comunidad organizando agrupaciones que le proveen precisamente ese sentido comunitario.

Respecto a la emotividad, la autora indica que es una etapa clave en la formación de una emocionalidad madura, pero mientras llega este momento se presenta un proceso difícil donde aflora la irritabilidad, el entusiasmo intempestivo, la timidez e inseguridad y un cúmulo de emociones fluctuantes que con frecuencia desencadenan en tristeza, de ahí la necesidad del soporte y la atención familiar, al igual que la tolerancia y la paciencia.

Otro aspecto que la autora resalta son los factores de riesgo, donde suelen incrementarse las tasas de mortalidad, aunque dependiendo de la sociedad el adolescente se ve expuesto a riesgos diferentes, que pueden implicar intentos de suicidio, adicciones o embarazo precoz, trastornos alimenticios, conductas delictivas, enfermedades de transmisión sexual sumado a la posibilidad de abuso por parte de adultos.

La conducta del adolescente también se ve influida por mecanismos de socialización dados en la familia, en el sistema educativo y en los grupos sociales que son los que le indican su forma de relacionarse consigo mismo y con la sociedad. En este sentido, los medios de comunicación y las redes sociales juegan un papel preponderante en el modelado del pensamiento del adolescente, dado que carece de experiencia y madurez para hacer frente a las presiones y expectativas de la propaganda y cultura televisiva que se le presenta se ven muchas veces influenciados negativamente respecto a patrones estéticos o de comportamiento que terminan causando un perjuicio o una conducta riesgosa.

Frente al uso de las nuevas tecnologías se considera que el uso excesivo y descontrolado puede ser un factor de riesgo entre esta población si no son encausados debidamente. La adicción a las redes sociales o a los videojuegos, el aislamiento, el ciberbullying, entre otros son algunos inconvenientes que se presentan con frecuencia, donde muchos pueden terminar en problemas físicos psicológicos o de socialización.

2.2 Marco Teórico Conceptual.

2.2.1 Caracterización de los Adolescentes de 16 años de edad.

La adolescencia, según Torres (1996) se divide en pubertad y adolescencia propiamente dicha y abarca en entre los 11 a 18 años en las mujeres y 13 o 14 a 20 años en los hombres, la pubertad se presenta como una crisis y la adolescencia se compone de una serie de crisis que se manifiestan en transformaciones profundas del aspecto psicológico donde el adolescente crece, avanza, se desarrolla y se hace fuerte superando la época de estar bajo la tutela de los padres.

En este sentido, la población elegida es adolescentes, algunas de sus características son que con el paso de los días se vuelven más independientes, su cuerpo cambia notablemente, así como su forma de pensar y de comportarse siendo capaces de tomar sus propias decisiones previa determinación de si lo que están eligiendo está bien o está mal.

Los adolescentes, según Piaget, citado por Torres (1996) se encuentra ubicados dentro de la etapa de las operaciones formales, en este período el adolescente tiene la capacidad de pensar en todas las soluciones viables para un problema así como en todas las variables que se podrían producir, el pensamiento se ha vuelto más deductivo alcanzando el nivel de poder pensar en términos hipotéticos que no sean acordes a la realidad siendo de esta forma más racional y sistemático.

En este sentido, se observa que en los adolescentes se ha desarrollado altamente la capacidad racional desde lo abstracto o simbólico, situación que se evidencia al entablar un diálogo, donde ellos manifiestan o comparten diferentes puntos de vista debidamente argumentados, así como sus propias conclusiones sobre un tema determinado, esta situación influye poderosamente en su desarrollo social así como en su personalidad. Desde este punto es vista es importante retomar también a Cano, A. (2007) quien al referirse a Vygotski, señala que para este teórico el aspecto más importante para caracterizar el pensamiento en esta etapa del desarrollo es la capacidad

de asimilar “el proceso de formación de conceptos”. Esto significa que el adolescente ha avanzado en su desarrollo intelectual lo que le permite expresarse de manera adecuada respecto a los conocimientos adquiridos.

En esta etapa el adolescente desde la formación recibida en el hogar ya tiene establecida una escala de valores, así como una serie de convicciones personales que le permiten elaborar juicios de valor sobre otras personas o circunstancias.

Torres (1996) identifica algunos cambios psíquicos que influyen en la personalidad del adolescente como son la introversión activa o intencionada, el descubrimiento del yo, el pudor y la timidez, la necesidad de reafirmación entre otros.

Con la puesta en curso de estos cambios se descubre que el adolescente se aparta y goza de la soledad favoreciendo el yo reflexivo, esto se da porque el joven se siente diferente a los demás, y en esta mirada introspectiva que realiza se encuentra consigo mismo y un sin número de pensamientos, estados de ánimo, emociones, impulsos, aspiraciones, deseos de independencia que muchas veces no sabe cómo enfocar y que lo conducen sin querer a cometer errores debido a la inexperiencia y al desconocimiento.

El adolescente en esta etapa también juzga y discute a pesar de que no siempre por alguna razón exterioriza sus pensamientos, en este sentido se podría decir que ejerce un rechazo o una oposición consciente a la opinión de los adultos.

Torres (1996) señala que en esta etapa se agudiza la dimensión social la cual se manifiesta por la necesidad de compartir y de participar en la vida social.

Esto es lo que hace que el joven comience a salir y a alternar entre su vida familiar y su propia vida donde entre sus amistades o grupo encuentra algunos intereses que cautivan su atención especialmente aquellas que realiza en colaboración con otros.

2.2.2 Los Videojuegos

Los videojuegos tienen su origen hace cerca de 74 años, cuando se bosquejaron las primeras ideas, a la fecha, han evolucionado notablemente incrementando también

su popularidad al punto de llegar a convertirse en una de las mayores industrias a nivel mundial, la del entretenimiento. Dentro de este proceso evolutivo es de resaltar que uno de los aspectos que más motivan al jugador es la calidad de los gráficos, pues de las figuras planas a blanco y negro que se crearon en un comienzo se ha avanzado a las animaciones casi realistas con que contamos hoy, donde tampoco se puede dejar atrás el sonido, pues algunos videojuegos cuentan con excelentes bandas sonoras que ayudan en la recreación de un escenario acorde a las expectativas del jugador y por qué no decirlo, efectos que sumergen al jugador en este mundo irreal.

Teniendo en cuenta estas consideraciones, el marco teórico del presente trabajo se enmarca en aspectos como: El videojuego como recreación, géneros de los videojuegos, sistemas de clasificación de los videojuegos y la influencia del videojuego en el aspecto formativo del adolescente (conducta, emociones, salud)

Estos aspectos se toman como referentes teóricos teniendo en cuenta que hacen parte de la cotidianidad de los adolescentes, pero también implican la necesidad de alguna intervención cuando esta actividad recurrente causa algún daño en la persona.

2.2.2.1 El videojuego como recreación

Entre las múltiples actividades que realiza el ser humano, tener la posibilidad de recrearse es fundamental en todas las etapas de la existencia, teniendo en cuenta que este tipo de actividades mejoran las condiciones de vida de la persona, pues liberan del cansancio, del estrés, permiten pensar en cosas diferentes a los problemas de la cotidianidad, beneficiando de una u otra forma el aspecto emocional, físico, social, entre otros. En el caso de los niños, niñas y adolescentes, el aporte es más significativo, ya que al estar estos individuos en proceso de crecimiento y de formación se generan estímulos que directamente influyen sobre ellos.

Desde el punto de vista emocional, cognitivo y social dichos estímulos actúan sobre la formación de la personalidad del menor ya que al poder enfrentar retos, resolver situaciones problema o tener experiencias varias se contribuye al refuerzo de la autoconfianza y seguridad que se debe tener en sí mismo, de igual manera hay un aporte

significativo hacia los procesos cognitivos, máxime cuando es posible establecer relaciones con otras personas lo que ayuda al mejoramiento de la creatividad, atención, memoria, sana competencia, tolerancia, potenciando así el desarrollo tanto de la identidad individual como familiar y colectiva.

Desde el punto de vista físico la recreación aporta mediante las actividades lúdicas al afianzamiento de las destrezas motrices y de interacción con el medio, mejorando el control de los movimientos corporales. Las actividades recreativas que se pueden realizar son múltiples y se encuentran al alcance de la imaginación de los individuos, entre ellos encontramos el juego como principal mecanismo de socialización, este es un medio que para los niños más pequeños constituye el aspecto más relevante, pero con el avance de la edad se limita al tiempo libre; no obstante, y en busca de nuevos escenarios que permitan al ser humano cambiar por un momento de actividad se da un salto al videojuego, el cual, según Gómez, Contreras y Solano (2012) quienes citan a Frasca (2001) y Zyda (2005) es una herramienta que incluye cualquier software de entretenimiento que haga uso de una plataforma electrónica pero que a su vez conlleve una prueba mental de acuerdo a ciertas reglas, y cuyo fin último es la diversión.

En este aspecto, hace muchos años atrás, específicamente hacia la década de 1950 se comienza a pensar en llevar el juego real a un juego digital, pero este se podría decir que fue pensado como una actividad recreativa que permitiera establecer relaciones, diferente a lo que ocurre hoy con el aislamiento que provoca.

De acuerdo a un documento digital elaborado por la Facultad de Informática de Barcelona, cuya página se titula Retro Informática, el pasado del Futuro (s.f) donde presenta la evolución histórica de los videojuegos, es posible detallar la intencionalidad con que se inició su funcionamiento, y era netamente recreativa y social, primero se buscaba asumir el reto ser humano – máquina, luego un segundo juego, Tennis for Two (tenis para dos), creado en 1958 por William Higginbotham buscaba entretener a los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory. Más tarde y ante el éxito de estos juegos iniciales se continúa con los procesos investigativos y creativos y de los sencillos gráficos vectoriales iniciales, limitados a contextos universitarios, se llega hasta

los juegos sofisticados y casi reales con que contamos en la actualidad que permiten un acceso podría decirse libre de toda la población mundial, pues los límites en parte los pone la capacidad adquisitiva, aunque esta tampoco es una gran limitante, ya que hoy es posible encontrar todo tipo de juegos móviles y sin costo alguno, sólo basta con tener como mínimo un teléfono celular.

2.2.2.2 Géneros de videojuegos

Desde la amplia gama de videojuegos existentes es necesario dar una mirada hacia los diferentes géneros que son los que nos van a conducir al problema relacionado en este proceso investigativo, el cual tiene que ver con la influencia negativa que pueden llegar a ejercer, teniendo en cuenta que cada tipo o género recrea un espacio y una problemática que requiere de parte del jugador, ejercer un control sobre uno o varios personajes u objetos con el propósito de alcanzar un objetivo, atendiendo durante el desarrollo de la partida unas reglas previamente establecidas. De acuerdo a Felicia (2009) entre otros autores, podemos obtenerla siguiente clasificación.

Juegos Arcade: Agrupa los juegos de plataformas, laberintos y aventuras. El jugador debe superar niveles para seguir jugando. El ritmo de juego es rápido y el tiempo de reacción es mínimo. Se crearon principalmente para las máquinas de arcade utilizadas en lugares públicos desde la década de 1970 - 1980.

Juegos de bate y pelota: Uno de los primeros juegos desarrollados fue Pong. El jugador debe golpear la pelota que se desplaza por la pantalla y esta acción puede desencadenar otras reacciones en diferentes objetos.

Juegos de plataformas: Se basan en la coordinación óculo manual. El jugador debe desplazarse haciendo uso de plataformas. Uno de los primeros juegos fue Mario. Muchas versiones de juegos pedagógicos se han realizado utilizando este mecanismo.

Rompecabezas: Suelen desarrollarse en pantalla estática, están basados en la estrategia. Un ejemplo muy conocido es el juego de Tetris.

Laberintos: Los jugadores se desplazan a través de laberintos tratando de evitar a los enemigos, requieren estrategia, capacidad de planificar. Uno de los ejemplos de este género es Pacman.

Aventuras: Se basan en la narración de una historia. El jugador recorre mundos complejos donde se encuentra con hazañas por realizar y con peligros que superar. También debe obtener objetos de valor que en algún momento le son de utilidad. Normalmente son de larga duración y de mundo abierto, lo que le permite al jugador explorar y conocer la zona, pero dejar la partida iniciada no es muy conveniente porque posteriormente requieren iniciar de cero.

Deportivos: Simulan campos deportivos donde casi todos los deportes han sido recreados. Requieren del jugador habilidad, precisión, rapidez, estrategia, coordinación.

Juegos de carreras: Los jugadores hacen parte de competencias en motos, autos, cohetes, lanchas. En el campo educativo son utilizados para que los estudiantes se familiaricen con conceptos de ingeniería.

Juegos de Estrategia: El jugador debe planear un mecanismo que le permita superar al contrincante. En este tipo de juegos es normal que tras superar una dificultad aparezca otra que requiere una nueva forma de superación.

En los juegos de estrategia en tiempo real el jugador debe controlar el aspecto económico y militar de un ejército o población y tomar decisiones rápidas. Los hechos suceden de forma permanente sin darle pausa al jugador. la capacidad de reacción prima sobre la capacidad táctica.

Juegos de rol: El jugador encarna un personaje ficticio, el cual posee características que con el transcurrir del juego van evolucionando como son la salud, la fuerza entre otras.

Juegos de simulación: Reproducen sensaciones ficticias que en realidad no suceden, con el propósito de ofrecer una experiencia real, como son la velocidad, la

aceleración, la percepción del medio, un ejemplo de ello son los simuladores de vuelo o de conducción de automóviles.

Acción en primera persona: El jugador se encarna en el personaje y ve el mundo a través de sus ojos. (vista en primera persona). Uno de los retos que se le proponen es deshacerse de los enemigos para poder continuar. Este juego se puede realizar de forma individual o colectiva y dentro de sus actuaciones se encuentra contenido violento, no obstante, también es posible establecer un sentido de colaboración entre el grupo. El jugador para avanzar debe ser veloz, hábil para controlar la situación y el tiempo de reacción ya que suelen aparecer muchos enemigos.

Juegos multijugador: Los jugadores interactúan en un mundo virtual en línea, permite realizar actividades colaborativas como de exploración, pero a la vez compartir con personas reales de diferentes lugares del mundo.

Juegos de disparos o shooter. El jugador debe resolver un conflicto eliminando a sus oponentes mediante disparos. Pueden ser estáticos limitándose a la pantalla o de desplazamiento mostrando parte de ella y permitiendo recorrer diferentes escenarios. Dentro de este tipo de juegos también se encuentran clasificados el combate cuerpo a cuerpo.

Juegos de Infiltración: No buscan la confrontación directa con el enemigo, sino que se basan en el sigilo, la furtividad y la estrategia, aunque también se los puede clasificar dentro de los juegos de disparos. Belli y López (2008)

Juegos de lucha: El jugador se enfrenta a múltiples enemigos a quienes debe acuchillar, golpear, atropellar, dejar muertos para poder avanzar.

Survival y Survival horror: En este género el jugador debe sobrevivir en el entorno superando dificultades como hambre, vidas, sed, o escenarios terroríficos que le presentan nuevos retos. Roman, (2020)

De acuerdo a la clasificación anterior podría decirse que los videojuegos son diseñados para cautivar al jugador, para que de acuerdo a sus gustos logre atraer su

atención hasta convertir esta situación en una adicción. Torrejón, (2021) señala que una de las características más importantes de los videojuegos es que piden cada vez más al jugador y que este responda a ese deseo o a esa necesidad, pues se le ponen más acontecimientos o situaciones que hacen ver el juego como más atractivo y divertido entre ellas están la necesidad de mantener elevados los porcentajes de victorias, ya que esto produce emocionalmente la sensación de gratificación. La posibilidad de encontrar recompensas dentro del juego (monedas de oro) y esto se relaciona con el mérito dentro del juego, pues por el contrario, si lo que más ocurre es el castigo el jugador termina abandonando el juego. Otro aspecto es el creciente nivel de dificultad que indica el progreso del jugador lo que emocionalmente aumenta el deseo de pasar al siguiente nivel. Los sonidos también son importantes ya que forman parte del ambiente del juego e influyen de alguna manera en las sensaciones del jugador.

2.2.2.3 Sistemas de clasificación de los videojuegos

Kaspersky daily (2016) indica que los videojuegos poseen diferentes sistemas de clasificación atendiendo aspectos como el tipo de contenidos, la edad de los jugadores, sin embargo, estos sistemas varían de un país a otro y no con el propósito de restringir el uso, sino de advertir la situación que presentan.

Figura 1. Tabla de clasificación de videojuegos

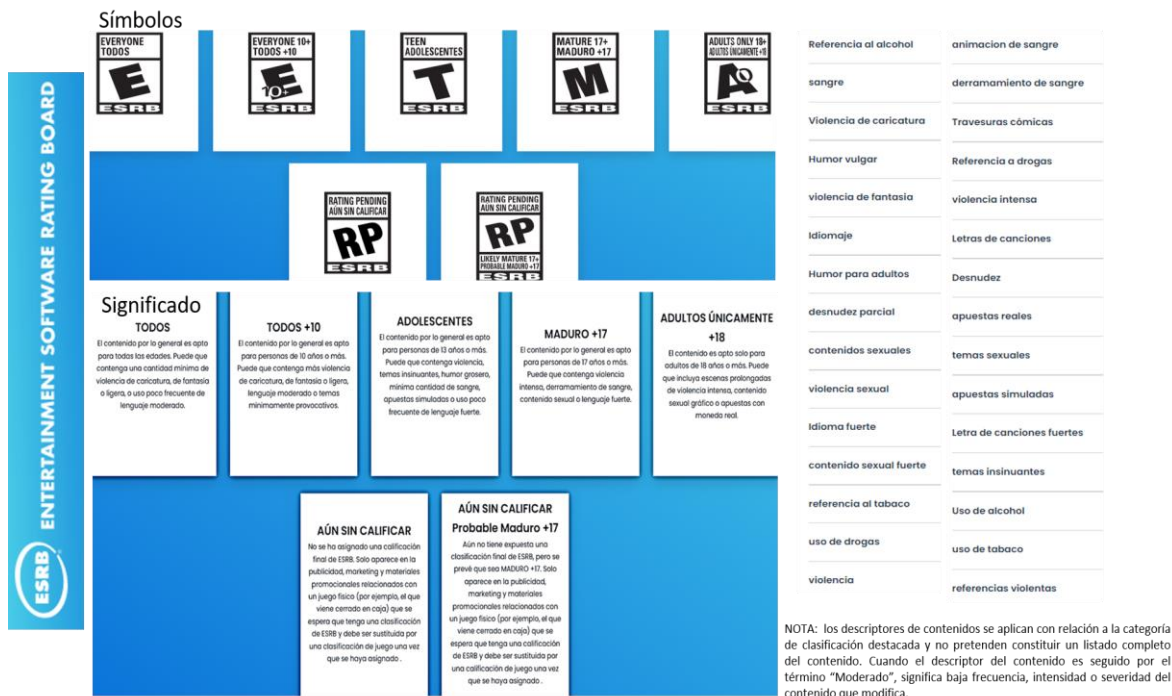
ESRB (USA)	PEGI (EU)	RARS (Russia)	ACB (Australia)	USK (Germany)
				
				
				
				
				
				

Fuente: Kaspersky daily (2016)

El gráfico anterior permite observar como un nivel de clasificación varía de acuerdo al país y esta se relaciona con contenidos como la violencia, el punto de vista regional en cuanto a la sexualidad o a la religión, pero también la geopolítica puede afectar el sistema de clasificación.

En Estados Unidos, la clasificación de los videojuegos la realiza la organización ESRB - Entertainment Software Rating Board - Sistema de clasificación de contenidos para videojuegos. En su página oficial fechada en 2022, presenta una relación de contenidos, la cual se adapta también a nuestro medio teniendo en cuenta que muchos de los productos que llegan a Colombia provienen de ese país. Además, con la facilidad de acceso a los recursos tecnológicos es importante también conocer los diferentes sistemas con el propósito de tener una visión general y poder prevenir posibles situaciones inadecuadas.

Figura 2. Clasificación de videojuegos según ESRB



Fuente: Página ESRB.

De acuerdo a lo anterior, se considera, que dentro del contexto colombiano y particularmente el de la ciudad de Popayán no es muy confiable atender las clasificaciones marcadas en las cajas de los videojuegos, aunque son una recomendación válida es más oportuno realizar un proceso de verificación por parte de los padres de familia, pues la responsabilidad directa de lo que se considere adecuado o no para los menores recae directamente sobre los adultos, por ello también es importante antes de realizar la adquisición del material documentarse sobre el mismo leyendo las críticas, observando los trailers en youtube, comparar la clasificación en diferentes países, así como leer la descripción del contenido, no guiarse únicamente por lo que presenta la portada, de esta forma se protege la integridad del niño o del adolescente.

2.2.2.4 Influencia del videojuego en el aspecto formativo del adolescente

2.2.2.4.1 Factores que desencadenan la adicción

Ante la descripción anterior y según Torrejón (2021) en el documento titulado *Qué hace que un juego sea adictivo*, señala que “Todo juego está diseñado para crear adicción y que llame la atención por encima de cualquier otro”. Aquí se da a conocer que los videojuegos más atractivos son los que representan un mayor grado de dificultad, convirtiéndose en un desafío para el jugador, pero al mismo tiempo le dan la posibilidad de obtener recompensas que lo incentivan a seguir jugando como es por ejemplo la puntuación más alta obtenida al finalizar la partida, ese es un gancho ineludible que logra atrapar al jugador, pues muchas veces el reto se presenta contra sí mismo en ese deseo insaciable de superar el nivel o el puntaje anterior. Pero existen también otros factores que contribuyen al aumento de la adicción como son el lograr vencer al oponente, la superación dentro del mismo juego, hacer parte del descubrimiento o de los personajes de rol, la riqueza de la historia y la posibilidad de apartarse por un momento del mundo real, permitiendo la relajación del cuerpo y de la mente. Otra condición que incentiva la adicción son las actualizaciones frecuentes y las recompensas que otorgan los juegos en horarios variables así como jugar en tiempo real activa las emociones y los sentidos y hace que el jugador esté más pendiente de lo que va a suceder dentro del juego, esta situación hace que el jugador cada vez permanezca más tiempo dentro del juego. Por otra parte, muchos juegos solicitan el pago de cuotas mensuales, entonces, el jugador para hacer que valga la pena la inversión dedica parte de su tiempo a usar la aplicación hasta que se va quedando en ella.

“Ya sea por diferentes gustos, todos los juegos tienden a ser divertidos, incluso a veces demasiado divertidos. Como ocurre con cualquier adicción, la adicción a los videojuegos o “juegos” suele ser un problema multifacético. Para empezar, los videojuegos están diseñados para ser adictivos, pero no el adjetivo “adictivo” clínicamente hablando si no que los diseñadores de los juegos siempre tienden a crear ciertas formas para que sus juegos sean mucho más interesantes que los demás y, de esta manera, aumentar la cantidad de tiempo que la gente pase jugando en él. (Torrejón, 2021. párr. 2)

Los videojuegos forman parte de la actual sociedad de consumo, de hecho, la industria del videojuego está creciendo continuamente, y para ello, es necesario que dentro del campo competitivo empresarial se generen ganchos o atractivos que buscan cautivar al consumidor, dichos seductores están dados en el diseño, en la temática, en la retroalimentación entre muchos otros aspectos, por otra parte las posibilidades de interacción que ofrecen terminan por atrapar al joven en este mundo fantástico, pero que le permite vivir experiencias reales sin sufrir daño alguno como lo manifiestan algunos autores.

2.2.2.4.2 Videojuegos y salud

Agencia EFE (2018). Respecto al tema de salud, la Agencia EFE presenta un artículo donde el docente de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS) Mario Salazar Valenzuela, explica cómo el hecho de dedicar muchas horas a los videojuegos causa afectaciones a nivel biológico, personal, social.

"En ocasiones, el individuo se va creando una idea fantasiosa sobre el dominio que puede ejercer sobre los demás, generando en ellos actitudes violentas, paranoides y de superioridad"

Los adictos al videojuego "se caracterizan por ser personas ansiosas, impulsivas, con poca tolerancia a la crítica e inseguros para entablar una relación social"

"La adicción al videojuego cae en particular en una línea de la ludopatía que se llama tecnopatía, que es un vicio a los videojuegos y se encuentra en el trastorno de los impulsos donde la persona está inmersa en ese mundo y cae dentro de la red obsesiva compulsiva".

De acuerdo a estas descripciones se observa que la persona adicta al videojuego pierde la capacidad de controlar el tiempo, los pensamientos, las emociones, pues no logra apartar de sus pensamientos la necesidad de continuar jugando.

Salazar Valenzuela señala también que el uso excesivo de los videojuegos al convertirse en adicción ha sido incluido por la Organización Mundial de Salud (OMS) lo como una enfermedad mental dentro de la categoría de trastorno por impulsos

La Clasificación Internacional de Enfermedades y Problemas de Salud, CIE 11, emitida por la Organización Mundial de la Salud (2022), en el código **6C51**, cataloga el uso de videojuegos como un trastorno caracterizado por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, y que posee manifestaciones como:

“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 negativas. El patrón de comportamiento del juego puede ser continuo o episódico y recurrente. El patrón de comportamiento del juego da como resultado una angustia marcada o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes. El comportamiento del juego y otras características normalmente son evidentes durante un período de al menos 12 meses para que se asigne un diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves” CIE11 Código 6C51

En este apartado se observa un estudio minucioso por parte de la OMS al punto de catalogar la adicción como una enfermedad de carácter mental. Observar este tipo de clasificación realizada por una organización tan seria a nivel mundial debe prender las alarmas en los padres de familia y cuidadores con el propósito de prevenir, ya que el juego se convierte en prioridad sobre los diferentes aspectos de la vida del jugador; conducta que se puede identificar con facilidad, ya que el comportamiento habitual se va dejando atrás y la persona continúa haciendo uso a pesar de las consecuencias negativas.

2.3 Marco Legal

El tema de la afectación que causan los videojuegos sobre la población, es una preocupación no solo desde el punto de vista de los padres o los docentes, sino también desde el aspecto gubernamental, es por ello que en la legislación colombiana se encuentra la siguiente normatividad:

Ley 1554 de 2012, *Por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones*. Esta ley respecto a los menores de edad, en el artículo 4 manifiesta que a los establecimientos dedicados a la actividad en mención no pueden hacer ingreso menores de 14 años, y su parágrafo señala que la responsabilidad existente sobre los usuarios menores de 18 años recaerá siempre en los padres de familia, quienes son los llamados a vigilar y controlar la actuación de estos jóvenes, no obstante los establecimientos pueden exigir el respectivo permiso de los padres.

Ejercerán su vigilancia y control en el momento en que aquellos hagan uso del servicio de videojuegos en los establecimientos legalmente constituidos de que habla la presente ley. El establecimiento podrá exigir la autorización expresa de los padres para cuando los usuarios sean menores de 18 años.

El artículo 6º habla sobre la creación de un comité de promoción, clasificación y seguimiento para el uso de los videojuegos, el cual dentro de sus funciones tiene:

1. Revisar las clasificaciones de los videojuegos que circulen en Colombia de acuerdo a los criterios contenidos en el artículo 9º de la presente ley. Esta clasificación deberá ser actualizada y publicada por lo menos dos (2) veces al año y comunicarse en forma debida y oportuna al Ministerio de Salud y Protección Social, al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, a las Secretarías de Gobierno, a las Secretarías de Salud Municipales o Distritales y a la comunidad en general.

2. Solicitar al Ministerio de Educación Nacional la publicación de orientaciones pedagógicas que el marco de las competencias ciudadanas permitan a los

estudiantes desarrollar destrezas, habilidades y actitudes para tomar decisiones asertivas frente a las diferentes situaciones de su vida cotidiana, entre ellas, la recreación saludable y el uso adecuado del tiempo libre.

3. Promover campañas pedagógicas y educativas orientadas a advertir a los padres de familia y a los jugadores, sobre las implicaciones que para la salud puede ocasionar el uso de videojuegos.

4. Establecer, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud Departamentales, Municipales y Distritales, y las demás autoridades regionales y locales, en un término de un (1) año, a partir de la aprobación de la presente ley, una estrategia integral para promover, divulgar y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos y la prevención de la ludopatía.

Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el Uso de Videojuegos.

Parágrafo 1°. El Ministerio de Salud y Protección Social será el responsable de definir las acciones correspondientes a la prevención de los riesgos asociados a la práctica de los videojuegos, los protocolos y guías de atención de la ludopatía para su implementación en el sistema de seguridad social en salud. Lo anterior deberá ser articulado e implementado por los entes territoriales.

Por otra parte, jurídicamente la industria del videojuego está protegida por las leyes que hacen mención a los derechos de autor y propiedad intelectual: Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, el Decreto 1360 de 1989, La Constitución Política de Colombia en sus Artículos 61, 150-24 y 189-27 y Código Civil Colombiano en su Artículo 2063.

CAPÍTULO 3. Marco Metodológico

3.1 Tipo de estudio

Teniendo en cuenta el problema planteado, se considera que el enfoque o método más adecuado para abordar la investigación es el cualitativo, el cual según: Hernández, (2014) permite desarrollar interrogantes e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos con el fin de perfeccionar la pregunta de investigación o de revelar nuevas inquietudes durante el proceso de interpretación. Es una investigación flexible que gira entre los hechos y la interpretación proporcionando profundidad a la información, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente, además detalla y expresa experiencias únicas. Del mismo modo aporta un punto de vista natural e integral de los fenómenos investigados.

El tipo de estudio que permite abordar el problema es la etnografía. Según Rodríguez, Gil y García (1999, lo esencial de este tipo de investigación es el conocimiento cultural que aporta bajo un método que permite aprender sobre el modo de vida de una unidad social concreta. Busca la descripción o reconstrucción analítica e interpretativa de la cultura, formas de vida y estructura social del grupo investigado, pero también la etnografía se refiere al producto del proceso que entrega un escrito o retrato del modo de vida de una unidad social. De acuerdo a los mismos autores, quienes citan a Spradley (1980), este, realiza una clasificación de la etnografía en macro etnografía la cual enfatiza en la sociedad compleja y en micro etnografía, que se interesa por una situación social dada.

De acuerdo a lo anterior, el tipo etnográfico se ajusta a la investigación que se pretende realizar por cuanto lo que se busca es poder comprender dentro de una sociedad determinada la influencia que ejerce el uso excesivo de videojuegos en una población en proceso de crecimiento y desarrollo y que de una u otra manera es influida en su formación integral, esta población son algunos adolescentes de 16 años de edad, objeto de estudio. Por otra parte, se enmarca también en la micro etnografía porque el

interés es sobre una situación específica que se está observando y de la cual se quiere profundizar y donde la cantidad de individuos a observar según la caracterización de este tipo de estudio puede ser poca.

Otras de las características indicadas por Rodríguez, Gil y García (1999), quienes a su vez citan a Atkinson y Hammersley (1994) son el énfasis en la exploración de la naturaleza del fenómeno social antes que comprobar una hipótesis del mismo, así como la tendencia a trabajar con datos no estructurados y que se investiga un pequeño número de casos, quizá uno solo pero en profundidad, donde el análisis de datos implica la interpretación de los significados y funciones de las actuaciones humanas expresándose mediante descripción y explicación verbal y donde el análisis estadístico pasa a un segundo plano.

Otro de los requisitos de la etnografía es la observación directa por un tiempo suficiente pero no determinado, donde se hace uso de algún instrumento de registro de la información sin que la presencia del etnógrafo modifique la acción, lo importante en ese caso, es la validez de la observación etnográfica y ver lo que sucede en repetidas ocasiones.

Sobre este punto se considera valioso manifestar que el aspecto primordial que mueve este proceso investigativo es la vivencia y observación cercana del problema dentro del contexto de un barrio de la ciudad de Popayán, el cual nos lleva a la formulación del mismo.

3.2 Población:

A nivel general el componente social de la ciudad se determina porque los habitantes son personas humildes, sencillas y de gran calidez humana caracterizándose así por la diversidad cultural y étnica de habitantes provenientes de otros municipios, con arraigos culturales muy marcados como son los nativos indígenas, mestizos, afrodescendientes y mulatos.

La población de Popayán se estima en 270.000 habitantes aproximadamente en la zona urbana dentro de la cual se encuentra ubicada la población que hace parte del presente proyecto investigativo.

Dentro de la división político administrativa, la ciudad está compuesta por 9 comunas distribuidas en barrios. La Comuna 8, objeto del estudio se encuentra al occidente y cuenta con 17 barrios, 201 manzanas, 4.625 viviendas y habitan 23.125 personas, priman las viviendas de estrato 3 con el 88%, el resto son de estrato 1 y 2” Delgado (2015).

Los barrios que componen la comuna en mención son: Camilo Torres, Junín, Popular, Canadá, Llano Largo, José María Obando, Minuto de Dios, Guayabal, Esmeralda, Libertador, Pandiguando, La Isla, El Triunfo, Esperanza Sur, La Isla II, Perpetuo Socorro, Junín II Etapa.

El barrio elegido es un sector comercial de estratos 2 y 3, donde se encuentran sitios de mercado, ferreterías, tiendas, papelerías, salas de servicio de internet, droguerías, tiendas naturistas, instituciones educativas como jardines infantiles, salón comunal, gimnasio, canchas de deportes, salas de alquiler de videojuegos, puntos de envíos y apuestas, corresponsales bancarios, peluquerías, modisterías, granos y abarrotes, comidas rápidas y restaurantes y la estación de servicio sobre la avenida principal.

Sobre su organización representativa se cuenta con una junta de acción comunal que vela por la seguridad, cuidados de las zonas comunes y públicas del barrio donde se llevan a cabo diferentes eventos comunitarios al servicio del mismo.

La población elegida son 15 adolescentes de 16 años de edad de un barrio de la ciudad de Popayán, cuya característica principal radica en el uso excesivo de videojuegos.

Figura 3. *Mapa de la división político administrativa, comunas de Popayán*



Nota: La figura muestra el mapa político de la Ciudad de Popayán donde se resalta la ubicación de las nueve comunas, pero se hace énfasis en la cual se ubica el barrio objeto del presente estudio. Fuente: Propia.

3.3 Técnicas para la recolección de la información.

Para este proceso se tomó como instrumento de investigación la entrevista de forma oral y escrita con preguntas abiertas y cerradas, también se utilizó el diario de campo, para documentar la observación que contempló todas las categorías de investigación, buscando detallar al máximo la actividad del adolescente; además se tomó en cuenta los espacios de observación a adolescentes mientras juegan algún tipo de videojuego, este ejercicio fue analizado desde la investigación etnográfica que permite describir y comprender cuáles son los desencadenantes de diferentes tipos de comportamiento.

La muestra poblacional se detalla de la siguiente forma: 4 adolescentes de género femenino y 11 de género masculino con edad de 16 años, para un total de 15 personas

partícipes de la investigación, ubicados en la ciudad de Popayán- Cauca al sur occidente de Colombia, los cuales cumplen con las condiciones para aplicar los instrumentos de investigación, con los que se logra llegar al análisis de los resultados y dar respuesta a la pregunta problema planteada para tal fin, de acuerdo con la información idónea recolectada mediante los instrumentos utilizados en el presente trabajo de investigación y a los aspectos relacionados con los conceptos tratados en capítulos anteriores, que se ubicaron en categorías y subcategorías en un orden lógico direccionado, para que respondiera a un cuerpo investigativo de manera adecuada con un hilo conductor que llevará a comprender esta investigación.

Los instrumentos de investigación aplicados tipo entrevista y observación, para recolectar información, fueron realizados de manera directa, con previa autorización de los padres y/o adultos responsables, quienes diligenciaron y firmaron el respectivo consentimiento informado en medio físico, documento mediante el cual se explica detalladamente la intención de la investigación, dichos documentos serán anexados al presente trabajo investigativo.

La actividad de entrevistas escritas y de forma oral, se llevó a cabo en los hogares de los adolescentes partícipes en este ejercicio, así como la observación en otros espacios frecuentados por ellos, donde realizan la acción de jugar los diferentes videojuegos de preferencia, esto en atención a que el comportamiento y las relaciones varían de acuerdo al lugar y a la presión de la presencia de los padres en dicho momento. Ante esta situación se procuró tener la mayor discreción posible a fin de no influir en la actitud de la población observada. En otros casos se demostró curiosidad por conocer el juego para lograr una explicación sobre el mismo, sus mecanismos e intencionalidad por parte del jugador.

La entrevista contiene 20 preguntas las cuales responden a las categorías y subcategorías planteadas en el presente trabajo investigativo, donde se evidencian las experiencias, conocimiento de los conceptos tratados, formación, vocabulario, expresión escrita, expresión oral, aprendizajes adquiridos mediante la práctica de los videojuegos, vínculos familiares, pares sociales, la comunicación, las habilidades, las destrezas, las emociones, la salud mental y física, entre otros.

Por otra parte, se entabló un diálogo con algunos padres de familia quienes manifestaron sus apreciaciones al respecto, pues de una u otra forma son ellos quienes proveen los dispositivos y el dinero utilizados para tal fin.

Todos los aspectos que se tuvieron en cuenta son los que de alguna manera hacen parte de la formación individual del ser humano en desarrollo como lo es un adolescente. La información obtenida arroja datos interesantes, que ayudan a dar respuesta a la pregunta problema planteada en esta investigación *¿Cuál es el comportamiento que causa el uso excesivo de videojuegos y su influencia en la formación integral de adolescentes de 16 años en un barrio de la ciudad de Popayán?*

3.4 Consideraciones Éticas

En atención a la Ley 1098 de 2006, Artículo 33. Derecho a la intimidad. A través de esta investigación se busca proteger la privacidad como un espacio de la vida personal a que los adolescentes que participaron en ella tienen derecho, es por ello que no se hace mención a lugares específicos ni nombres de propios, no obstante cabe aclarar que para la recolección de la información se contó con los debidos permisos y/o consentimientos informados de los adultos responsables

CAPÍTULO 4. Análisis de Resultados

En este capítulo se presenta el análisis de la información recolectada, la cual nos permite comprender el comportamiento que causa el uso excesivo de videojuegos y su influencia en la formación integral de 15 adolescentes de 16 años en un barrio de la ciudad de Popayán.

A continuación, se presenta el análisis de datos desde las categorías y subcategorías planteadas.

4.1 Categorías de los Videojuegos

No se pretende estigmatizar este tipo de entretenimiento, ni el servicio que prestan algunos lugares o salas de videojuegos, o la acción de jugar en el celular, tableta, PC y videoconsola personal; solo se hace una observación muy detenida y detallada en cuanto a las afectaciones que se pueden causar en algunos usuarios, específicamente para el caso de esta investigación adolescentes de 16 años de edad, un tipo de usuarios que buscan en los videojuegos hacer uso del tiempo libre o de tiempo que en otras ocasiones debiera ser utilizado en la ejecución de otras actividades.

Se observa con preocupación que algunos adolescentes permanecen de forma continúa haciendo uso excesivo de los videojuegos, lo que ocasiona aún sin ser percibido un cierto grado de adicción, lo que genera un desequilibrio en diferentes aspectos que son fundamentales en el desarrollo integral de los Niños, Niñas y Adolescentes (NNA), tales como a nivel social, familiar, educativo, económico entre otros.

4.1.1 Género de videojuegos.

Dentro del análisis de los resultados arrojados en la aplicación de las entrevistas a los 15 adolescentes se detecta que en su mayoría utilizan juegos de disparos, de preferencia Garena Free fire, que es un juego de acción y aventura tipo battle royale, (batalla real) el cual se juega en tercera persona.

Otros videojuego utilizado, donde preocupa su influencia es la serie de videojuegos de Grand Theft Auto (GTA), esta colección es de acción aventura para

mayores de 18 años, donde su contenido es bastante fuerte, el cual de una u otra forma presenta la realidad mundial a nivel de violencia, delincuencia, pandillismo, entre otros aspectos que tal vez no se muestren en extremo definidos pero de los cuales si se hace mención como es el fenómeno del consumo de drogas como la marihuana y la prostitución. Preocupa que los videojuegos son difundidos en versión pirata a través de los computadores de algunas instituciones educativas, como lo manifiestan algunos adolescentes consultados, que a su vez, han copiado las carpetas contenedoras del instalador de estos equipos para poderlos jugar en casa. Es posible que los docentes no se hayan dado cuenta de su existencia, pero también inquieta el hecho de que los niños desde el grado 6° hasta el grado 11 hagan uso de un contenido que no es apto para su edad.

Otro de los videojuegos más utilizados por los adolescentes es Fortnite, es del tipo multiplataforma y multijugador, también pertenece al género acción aventura. Este videojuego posee posibilidades de descarga libre, pero en el transcurso del juego es necesario realizar compras de tarjetas que luego el juego las canjea. La mecánica de juego así como la puesta en escena están muy bien logradas, pero lo que más atrae es el deseo de superar los diferentes niveles.

Durante el acercamiento individual que se realizó con los adolescentes, refieren que un videojuego que incursiona dentro de sus expectativas para jugarlo, es el Geometry Dash que en español significa carrera Geométrica, se presume que está diseñado para aquellos que ponen a prueba la capacidad de perseverar e insistir cruzando los obstáculos que se encuentran allí, para llevar a cabo este videojuego es necesario realizar concentraciones sobre tolerar la frustración ya que, cada nivel presentan retos los cuales se tornan en adicción. Se comprende que el objetivo del juego consiste en manejar un pequeño cubo el cual puede tener unas transformaciones físicas una vez se cruce una serie de obstáculos para llegar al final del nivel. dependiendo el medio que se utilice (computador o celular) se toca la pantalla o se usa el teclado para avanzar lo cual hace que el cubo realice pequeños saltos, una vez se desbloquee el nivel el cubo puede obtener diferentes iconos ocultos como nave, robot, círculo, entre otros, quienes poseen actuaciones diferentes, por último, se puede decir que este videojuego posee versiones alternas como: Block Dash, Gemetry Dash Lite, Gemetry Dash SubZero,

Gemetry Dash World, y Gemetry Platformer (acceso anticipado). Con base en los análisis realizados se puede inferir que los adolescentes tienen un menor espacio de interés en cuanto a los videojuegos de infiltración y de carreras o de rol.

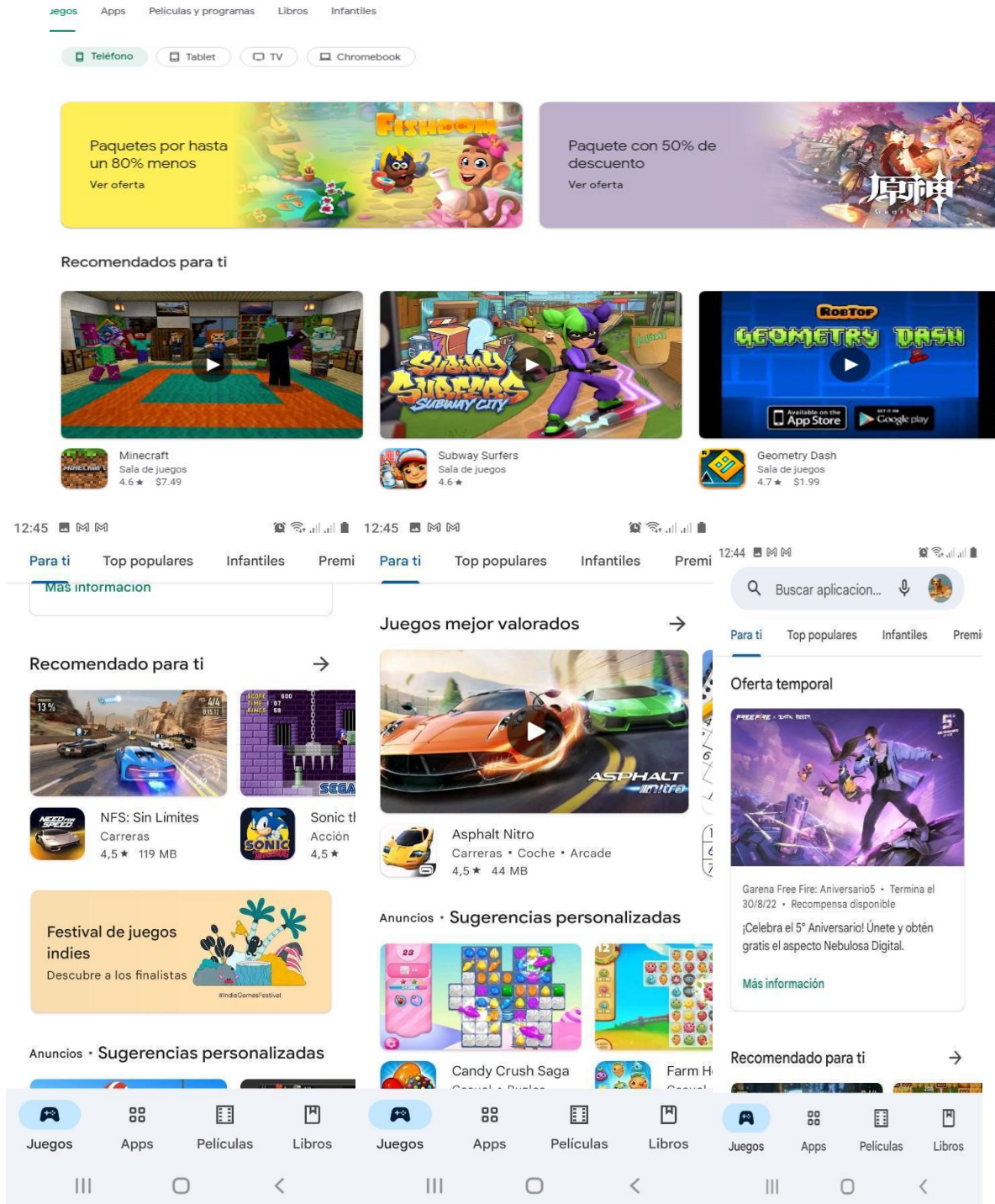
4.1.2 Juegos free y de pago

En la actualidad es muy fácil acceder a todo tipo de videojuegos, los gratuitos y los de pago se encuentran a un clic de distancia, solo es necesario contar con un dispositivo y el espacio necesario para realizar la instalación. Las plataformas o tiendas de aplicaciones ya vienen integradas y predeterminadas en los diferentes equipos tal es el caso de play store, App Store, Apple App Store, para celular y tabletas u otras múltiples tiendas que se consiguen para los computadores, en estas se encuentran gran variedad de videojuegos, para el caso del de tipo comercial actualmente se puede descargar directamente al computador o al celular de forma libre y gratis un sin número de atractivos juegos a los cuales todo usuario puede acceder sin ningún tipo de control o restricción, aunque muestran la advertencia de edad o contenido, el jugador es autónomo para hacer la descarga.

Videojuegos los hay de todo tipo, de pago, educativos, para niños pequeños, para adolescentes, para personas adultas, por categorías y los recomendados de la semana, donde las sugerencias llevan a la exploración; pero casualmente los más recomendados no son precisamente los más sanos, sino los que tienen contenidos fuertes, no obstante la aparición de las recomendaciones que aparecen en la pantalla de cada dispositivo son diferentes, pues estas obedecen a la lectura que las bases de datos hacen de los gustos personales, pues todos los cibernautas tienen su vida expuesta al dominio público, particularmente al de las empresas que ofrecen sus productos.

Figura 4. Plataformas para descargar videojuegos

Uso Excesivo de videojuegos en adolescentes de 16 años



Fuente: Captura de Pantalla Play Store

Los adolescentes en su mayoría no invierten dinero en los juegos utilizados a diario o en su tiempo libre, pues estos son descargados de plataformas que permiten hacerlo sin costo alguno, no obstante en el desarrollo del juego algunos de estos suelen pedir algún tipo de inversión.

A decir de los consultados la inversión es necesaria, por cuanto les permiten comprar objetos que a su vez responden a la necesidad de superar algún desafío para lo cual se requiere algo, como por ejemplo mejorar el armamento, los trajes de combate o cualquier otro artículo, no obstante, hay juegos donde existen posibilidades de obviar la inversión o ganar el premio mediante una que otra estrategia.

Sin embargo, el estudio encuentra que existe una minoría de adolescentes que invierten montos mensuales que oscilan desde los \$15.000 pesos hasta los \$400.000 pesos, los cuales son otorgados por los padres de familia directamente para ello o de los ahorros de los descansos de la jornada escolar en las Instituciones Educativas, dinero que debería ser destinado a comprar un refrigerio. Esta elevada cifra monetaria es preocupante, ya que se observan dos aspectos: primero, estos jóvenes no se alimentan de manera adecuada e interrumpen su dieta alimenticia para destinar el dinero e invertirlo en los videojuegos, afectando su salud y por ende su desempeño escolar. Segundo, las familias pertenecen a los estratos dos y tres, donde en múltiples ocasiones el dinero no sobreabunda, sin embargo los padres hacen el esfuerzo por dar a sus hijos lo necesario, considerándose así que inversiones tan elevadas y realizadas con frecuencia de una u otra forma terminan afectando la economía familiar.

4.1.3 Clasificación de videojuegos por contenido

Por el contenido, los videojuegos se clasifican por edades, para los adolescentes de 16 años según la clasificación ESRB corresponden aquellos que tienen mínima cantidad de: sangre, temas insinuantes, humor pesado, apuestas simuladas o lenguaje fuerte, sin embargo, se observa que dos de los videojuegos más utilizados por los adolescentes según este estudio tienen una restricción para menores de 18 años. El contenido violento es elevado, incitan al uso de lenguaje fuerte y soez, el cual el adolescente lo adhiere a su comportamiento, así como insinuaciones al consumo de

drogas, al hurto, entre muchos otros aspectos que afectan la personalidad y la voluntad del jugador a razón del refuerzo constante.

4.1.4 Dispositivos usados para los videojuegos:

En cuanto a los dispositivos más usados por los participantes son el celular, seguido del PC y la videoconsola. los cuales en algunos casos con alternados dependiendo de factores como tipo de videojuego, plataforma para la cual está diseñado, mecánicas de juego, tipo de restricciones entre otros, pues algunos padres de familia ejercen un control sobre los contenidos y los jóvenes para no ser descubiertos con cierto videojuego, ingeniosamente buscan el dispositivo más apropiado así como el tiempo o el lugar para desarrollarlo, por otra parte son los padres quienes proveen los dispositivos a los adolescentes para que de acuerdo a su necesidad hagan uso de ellos.

4.2 Categoría de Adolescentes

4.2.1 Influencia de los videojuegos comerciales en el aspecto formativo:

En este apartado se trata de establecer una diferencia implícita, el videojuego comercial es aquel que se diseña para la diversión y el ocio, no obstante, pueden convertirse en herramientas educativas, pero aquí no se trata el tema videojuego educativo en atención a que pedagógica y didácticamente se establece una finalidad y una delimitación.

En este orden de ideas, el videojuego comercial se observa como aquel elemento dedicado exclusivamente al entretenimiento. Aquí los jugadores por el tiempo que dedican, por el contenido, por la clasificación entre otros aspectos se ven afectados, siendo por lo general de forma negativa cuando sus actividades y deberes no se cumplen por la utilización del tiempo o disposición de este para entretenerse en el disfrute del videojuego, este fenómeno ha ido permeando los hogares silenciosamente, más aún sin ser percibido por los padres de familia o acudientes que no toman el control o supervisión de los videojuegos que sus hijos o hijas están utilizando.

Existen casos muy comunes en los que los NNA ahorran el dinero de las onces escolares para pagar la hora del alquiler de videojuegos donde la tarifa económica es bastante asequible al bolsillo del usuario.

Los adolescentes expresan que los padres de familia les permiten manejar el tiempo, confiando que ellos ya saben lo que hacen y que tienen que cumplir con las actividades escolares, la mayoría no tienen supervisión debido a esta confianza, por otra parte, no existe control continuo debido a la jornada laboral de algunos padres de familia que ocasiona que en algunos casos los menores permanezcan solos. Otros jóvenes afirman: “A mis padres no les interesa saber qué juego, con quién, y si invierto dinero en ello”, sin embargo, siguen realizando sus actividades diarias de manera consciente. Saben que tienen deberes por cumplir, pero buscan el tiempo para dedicarle al videojuego, ya sea en horas de la jornada escolar, en casa, en el día o en la noche, generalmente en la habitación, contando con un espacio privado donde se sienten cómodos y a gusto.

Dentro de algunas expresiones de estos jóvenes se tiene: “soy consciente de que el juego causa adicción y que activa mi ansiedad y me presiona para invertir dinero acumulando muchos diamantes, por esta razón me retiré de jugar un tiempo, ahora volví” a esta afirmación se puede inferir que los adolescentes en su mayoría saben de que pueden caer en la adicción de los videojuegos, algunos pueden controlarlo y otros no tanto.

Por otra parte, se observa en cuanto al comportamiento que algunos adolescentes no son conscientes de su cambio de actitud una vez terminado el juego. Su forma de hablar, de moverse, de referirse a sus compañeros es casi idéntica a lo que han observado, al preguntarles si ellos han percibido este cambio no son capaces de reconocerlo, de ahí el peligro de que su mente se quede en el juego y la marcada influencia que se ejerce con relación al tiempo puede afectarlos notablemente.

4.2.2 Videojuegos como recreación

Para hablar de los videojuegos como recreación es necesario crear un espacio en el que se pueda desarrollar dicha actividad al tiempo que ser vista de esta manera. Los vínculos familiares, de pares y sociales, el ambiente que se desarrolla debe ser saludable

en aspectos como la salud física y mental, debe generar confianza y posibilidades de compartir y divertirse sin caer en exceso de uso.

El hacer uso de los videojuegos como recreación familiar por ejemplo contribuye en la formación del autocontrol, puede desarrollar diversas habilidades en los jugadores, lo importante como manifiesta un padre de familia es no cohibir y volverse totalmente restrictivo con el uso de las pantallas o de ciertos videojuegos, pues esto lo que ocasiona es que se vuelvan más deseados.

Es importante el acompañamiento de los padres ya que son ellos los llamados a orientar sobre las diferentes escenas y a ayudar a comprender que se trata sólo de un juego, que no es parte de la realidad.

Es importante ejercer un control de los espacios y del tiempo, verificando que este sea el adecuado para que no se desencadene ningún exceso, evitando así que se convierta en adicción.

Algunos jugadores de videojuegos expresan que ingresan a jugar para desestresarse de las labores del colegio, para desaburrirse y divertirse, para hacer amigos en línea, para jugar con familiares y amigos, que es un espacio de esparcimiento donde distraen la mente y se sienten bien, en este punto es necesario tener en cuenta que algunos adolescentes manifiestan ser hijos únicos y que sus padres trabajan todo el día razón por la cual después de la jornada escolar y de terminar sus actividades académicas no tienen nada que hacer y no tienen permiso para salir, razón por la cual los videojuegos son el refugio perfecto.

4.2.3 Videojuegos y Salud

Otro aspecto importante que se debe considerar es respecto al tema de salud. Los chicos descuidan su alimentación debido a que se concentran tanto en el videojuego lo que no les permite tomarse el tiempo para alimentarse. Se pierde el control de la voluntad mientras se está jugando, este problema acarrea consecuencias como el desarrollo de otras enfermedades tales como la anemia, desnutrición y trastornos alimenticios.

Físicamente otros órganos también se ven afectados tal es el caso de los ojos. Muchos adolescentes juegan a oscuras desde los celulares lo que va minando su campo

visual, es por ello que al día siguiente se observan con los ojos enrojecidos debido al cansancio visual, también se presenta irritación, ojos secos, visión borrosa y mareos, este último síntoma fue expuesto en una de las entrevistas escritas.

Por otra parte, la inmersión total de la mente en el videojuego ocasiona problemas nerviosos, de insomnio, ansiedad, cansancio físico debido a la descompensación del organismo ya sea por falta de alimento o por falta de sueño. Esta afectación repercute en la parte psicológica, en las relaciones interpersonales, familiares, sociales, puesto que ocurre un alejamiento de las personas, el cual es cambiado por el agrado de vivir en un mundo fantástico. De todo esto el jugador en su mayoría no es consciente, la situación es percibida por las personas que miran desde fuera, ya sean los padres o familiares y en este caso las investigadoras.

Lo más notable ciertamente es el impacto en el sistema emocional, hace su aparición sentimientos como la ira, hostilidad, frustración en individuos que anterior al uso de videojuegos no tenían estas reacciones, de igual forma los sentimientos de ansiedad, depresión, alexitimia son algunas de las circunstancias que mencionan los entrevistados.

4.2.4 Desencadenante de la adicción

Los videojuegos comienzan a ejecutarse como una forma de entretenimiento, de pasar un rato agradable con familiares o amigos, como una forma de sana distracción, pero con el paso del tiempo a medida que se van conociendo nuevos juegos y estos presentan retos cada vez más difíciles de superar, donde podría pensarse que este es el gancho que atrapa al jugador es cuando comienza a desarrollarse una adicción silenciosa, casi imperceptible. El adolescente no es consciente de que poco a poco va aumentando la cantidad de tiempo que pasa en el videojuego, que los retos que éste le propone sin querer se va desarrollando gradualmente la necesidad de quedarse en él, lo que a su vez genera episodios de ansiedad cuando no se puede ejecutar la acción, cuando no se puede ganar y aún más cuando no se puede jugar por alguna circunstancia.

De acuerdo a las observaciones realizadas los videojuegos violentos, en línea o los que ofrecen retos o niveles con mayor grado de dificultad son los más adictivos, lo que no quiere decir que otro tipo de videojuegos no lo sean, por ejemplo, en palabras de

un padre de familia, los videojuegos deportivos actualmente tienen más seguidores que los mismos estadios porque poseen una gran bolsa de dinero que está disponible para los jugadores que ganen los campeonatos en línea, este es un gran atractivo para el o la adolescente que desea acceder a una buena suma de dinero de una forma fácil.

De acuerdo a las entrevistas, desde la experiencia expresada por los adolescentes una minoría están conscientes de que el uso excesivo de los videojuegos generan adicción así como efectos adversos en la salud física, mental y emocional, pero aun así persisten en jugar, los participantes manifiestan que se sienten felices con lo que hacen porque eleva la adrenalina, los divierte a la vez que les genera habilidades como la agilidad en las manos, favorece la concentración, mejora la capacidad para el trabajo y comunicación en equipo, se desarrollan vínculos de amistad, además actúa como un desestresante, situaciones que son positivas en cuanto los videojuegos sean utilizados de manera adecuada, sin exceder el tiempo en esta actividad.

4.3 Categoría Contexto

En la ciudad de Popayán – Cauca, existen sitios de servicio de salas de videojuegos clandestinos (entendido como no legales), localizados en los diferentes barrios, estos se ubican en casas, garajes, locales y demás, donde se presta el servicio de alquiler de consolas por horas a los usuarios; generalmente no se exige ser mayor de edad, entiéndase acá en Colombia como adulto en edad de 18 años en adelante, curiosamente se ven ingresar niños y adolescentes en edades escolares, en grupos de pares para jugar los diferentes videojuegos que ofrecen mayor demanda en estos sitios. Por otra parte, no hay restricción respecto al contenido.

Dentro de las consolas que tienen estos negocios son, por ejemplo: El PlayStation o PS1, PS2 y también el novedoso Xbox 360 o Xbox live; estas consolas manejan juegos visualmente muy atractivos para los diferentes usuarios, captan la atención de niños, niñas, adolescentes y adultos, con los cuales pueden pasar horas frente a un televisor monitoreando dichas consolas para entretenerse.

Las salas de internet también ofrecen este tipo de entretenimiento, al haber un cubículo por equipo muchos adolescentes alquilan una hora la cual dedican a jugar en “solitario” al interior de la sala, pero en equipo de forma online. en estos espacios tampoco hay una supervisión por parte de personas adultas pues cada computador podría considerarse un espacio privado para cada usuario.

A decir de un padre de familia entrevistado hay videojuegos que inicialmente poseen aspectos constructivos, pero en el desarrollo del mismo se van integrando acciones violentas lo que requiere supervisión por parte de ellos, donde la responsabilidad radica en el acompañamiento y vigilancia constante para así evitar que los contenidos desarrollados los afecten, otro aspecto que es importante tener en cuenta es con quién se relacionan pues hay personas de todo el mundo con características, personalidades e intenciones diferentes, situación que en un momento dado puede tornarse peligrosa.

Ante estas múltiples situaciones, es fundamental que los padres de familia realicen un acompañamiento sano sin invadir el espacio personal de los hijos.

4.3.1 Cultura

Esta subcategoría nos lleva a analizar la cultura en el que están inscritos los adolescentes en cuestión, los cuales tienen arraigados pensamientos, comportamientos culturales, lenguaje y demás; cabe resaltar que al ingresar al mundo de los videojuegos muchos valores se modifican, como son el vocabulario que utilizan para referirse unos a otros dentro del juego, y después de él, las expresiones generalmente en idioma Inglés como por ejemplo ghostear, bustear, campear y otras en español como niño rata, espaldear etc. son traídas a la cotidianidad en las relaciones con los pares académicos e incluso con los hermanos u otros familiares y amigos.

Los videojuegos tienden en parte a modificar aspectos como la forma de vestir, el corte de cabello, la forma de expresarse, así como en la forma de tomar decisiones.

En cierta medida es positivo, pero en algún grado también podría resultar contraproducente, pues todo depende de la influencia que cierto tipo de juego ejerza sobre el individuo, donde por ejemplo una situación similar a un videojuego de disparos

pueda generar una reacción violenta debido a que se puede recrear la situación de forma mental así como la manera de resolverla.

4.3.2 Relaciones sociales:

Respecto de las relaciones sociales podría decirse que en gran medida estas se ven disminuidas. Muchos adolescentes juegan en solitario encerrados en sus habitaciones, a decir de algunos, son hijos únicos, sus padres trabajan y permanecen demasiado tiempo solos, su única compañía es el dispositivo de juego.

Sus relaciones interpersonales se han vuelto más virtuales, pero en la vida práctica se ven limitadas al compartir en los planteles educativos, aunque aún en estos se podría decir que están solos en medio de muchas personas porque se los observa en las horas de recreo que el tiempo lo dedican también al uso del celular lo que evita que entablen conversaciones con sus compañeros o amigos.

En la vida familiar el diálogo tampoco es muy fluido, los padres cansados de la labor diaria llegan con deseos de descansar por lo que no hay mucho tiempo para compartir, ante estas circunstancias los adolescentes tampoco son muy expresivos.

En cuanto a las relaciones con los compañeros el trato en ocasiones es un poco hostil, particularmente por parte de los varones, quienes también por su etapa de vida experimentan cambios físicos y psicológicos donde el hacerse notar es parte de su forma de ser, pero ese deseo de visibilización en variadas ocasiones no se realiza de la forma más sana, sino por el contrario causando algún tipo de afectación a los compañeros, pero especialmente se desarrolla por parte de personas que han recibido algún tipo de influencia externa sobre el comportamiento, en este caso particular de los videojuegos.

Cabe resaltar que los entrevistados no refieren cambios en su comportamiento pues ellos mismos no lo notan, este es percibido por sus docentes, vecinos o red de apoyo familiar.

4.3.3 Nivel Educativo

El uso indiscriminado de videojuegos repercute también en el proceso educativo.

Se evidencia que una anomalía que merece ser rescatada para esta investigación es el observar ausentismo escolar debido a que en varias ocasiones se observa que niños y adolescentes, aún con su uniforme no asisten a las aulas de clase debido se reúnen en los sitios de videojuegos o se quedan en las salas de internet supuestamente haciendo trabajos de investigación cuando la realidad es otra, siendo esto un acto de irresponsabilidad por parte de los estudiantes; por otro lado, generalmente los padres confiados sobre el lugar donde deberían estar sus hijos no se percatan de estas situaciones, pues muchas veces de los colegios no llaman a verificar el motivo por el cual el estudiante no se presentó a clase, posibilitando que los infractores falsifiquen las excusas, podría decirse entonces que no existe un control adecuado por parte del contexto escolar y familiar.

4.3.4 Costumbres

En cuanto a las costumbres podemos ahondar un poco en los procesos de crianza que algunos padres llevan con sus hijos. En época de navidad o en ocasiones especiales como cumpleaños, los niños, niñas y adolescentes son obsequiados con el propósito de complacerlos, pues para un padre no hay nada más gratificante que ver sonreír a sus hijos, pero puede estarse cayendo en un error cuando estos regalos están supliendo el ausentismo de parte de los padres o de los hijos, pues para darles gusto o como forma de demostrar amor, se están proporcionando elementos tecnológicos sin control ni supervisión alguna. Se tiende a pensar que complaciendo un capricho o con un regalo de este tipo que va a mantener al hijo alejado de los peligros de la calle se le está protegiendo, pero no se tiene en cuenta que también se le está enfrentando a un peligro en el interior de la casa.

Es posible que en alguna medida esto se deba al desconocimiento, pero por otro lado se observa que los padres se quejan de que los hijos pasan demasiado tiempo frente al celular, frente al televisor o cualquier otra pantalla, pero aquí cabe preguntarse, ¿en manos de quién está el control de la situación? la población estudiada aún está en proceso de desarrollo, de formación por lo que no son muy conscientes de las implicaciones que su forma de actuar traen a sus vidas, ellos sólo están viviendo el

momento actual, quemando la etapa, pero el no hacerles tomar conciencia y el permitir que ocupen muchísimas horas, como lo expresaba un entrevistado cuando se le preguntó cuántas horas dedica a jugar al día y respondió 14 horas, es de suponerse que su desempeño escolar, su salud física, mental y emocional tienen una alta afectación. En este caso, ¿la responsabilidad sólo recae en el adolescente? No, el responsable directo es el padre de familia o cuidador que no está ejerciendo su papel de autoridad.

Capítulo 5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Una vez realizado el análisis de los resultados obtenidos a partir de los datos arrojados en las entrevistas orales y escritas, así como las observaciones documentadas en el diario de campo, se evidencia que la población objeto de estudio ha hecho uso de los videojuegos en algún momento de su vida y con alguna frecuencia significativa. Dicho lo anterior, la discusión girará sobre aspectos encaminados a las consecuencias producto del uso excesivo de este y que a su vez son contrastadas con la base teórica de la investigación.

El Capítulo 1 presenta el planteamiento del problema, el cual se orienta hacia una población adolescente que hace uso excesivo de videojuegos, y desde este punto de vista partiendo de un análisis cualitativo, se trata de comprender cuál es el comportamiento que se genera y cuál es la influencia que tienen los videojuegos sobre su formación integral.

Partiendo de esta problemática y contrastándola con los referentes teóricos consultados, se encuentran varios aspectos que es necesario tener en cuenta y que a su vez permiten dar respuesta tanto al objetivo general como a la pregunta de investigación.

Inicialmente se encuentra como resultado, que los dispositivos más utilizados son el teléfono celular, seguido del computador personal y posteriormente de la videoconsola, los cuales son elementos proporcionados por los padres de familia, ya sea como premio

o como un medio de evitar que los adolescentes salgan a las calles a correr cualquier tipo de riesgo.

Para los adolescentes adquirir un videojuego de contenido fuerte o no apto para su edad es relativamente fácil, puesto que existen plataformas en internet que permiten realizar descargas gratuitas, algunos utilizan medios de pago, pero no hay mayor requisito para comprarlos, y otros compran CD con los contenidos. Por otro lado, al continuar hablando de inversión monetaria, algunos videojuegos en la medida en que se avanza en ellos o se superan niveles y grados de dificultad, ofrecen elementos que obligan al jugador a invertir dinero, es decir, crean una necesidad en el consumidor.

También se evidencio que existe poco o escaso control y vigilancia por parte de los padres de familia o acudientes respecto a las diferentes especificaciones que es necesario tener en cuenta al momento de permitir que los menores hagan uso de videojuegos, pues estas atienden a aspectos como las restricciones de edad de acuerdo a los contenidos y enseñanzas o influencia que proporcionan, situación que ocasiona que algunos adolescentes hagan uso indiscriminado de videojuegos con elevados contenidos de violencia u otros aspectos no aptos para su edad.

Dicha falta de acompañamiento y/o control se debe en parte a las actividades laborales que ocasionan en los padres ausentismo del hogar durante largas jornadas, desconocimiento de los requisitos que deben considerarse al hacer uso de los videojuegos, limitada importancia respecto al tipo de contenidos a los que los adolescentes acceden o sobre el tiempo que estos dedican frente a las pantallas.

Por otra parte, desde las empresas desarrolladoras y especialmente para los videojuegos que se comercializan mediante plataformas como por ejemplo Play Store quien tiene facilidad y libertad de acceso, estas escasamente presentan cierta información restrictiva, e incluso, algunos videojuegos de pago no son complejos de adquirir, con esto lo que se pretende deducir es que desde los creadores no se ejerce un control adecuado o verdaderamente restrictivo sobre las posibilidades de acceso y descarga, primando la comercialización.

Se encuentra también en este aspecto que un videojuego que se puede obtener de manera gratuita, con el avance en los niveles o en la complejidad del mismo comienza poco a poco a hacer aparición la necesidad de hacer uso de los medios de pago para

desbloquear acciones o para obtener artículos que permitan ganar o volverse más fuertes, y esta es la gran herramienta que hace de la industria del videojuego una de las más rentables a nivel mundial, pues las ofertas no se presenta una vez, sino muchas veces durante una partida o durante un periodo de tiempo, induciendo al jugador a realizar la compra.

Al analizar la situación, podría inferirse que estos son los ganchos que poco a poco van capturando al jugador hasta volverlo un adicto y sin que él se dé cuenta, podría decirse que sutilmente se comienza a jugar con la capacidad mental y con la voluntad de la persona. Este asunto es preocupante desde varios puntos de vista, primero el emocional, psicológico y físico para el caso de este estudio del adolescente, por otra parte, teniendo en cuenta que Colombia y específicamente el lugar donde se desarrolla el proceso investigativo no es el más próspero, donde los adolescentes objeto de estudio pertenecen a familias de estratos 2 y 3 donde el dinero generalmente no sobreabunda, gastar considerables sumas de dinero en videojuegos es inquietante cuando lo común es escuchar que los padres de familia manifiestan que tienen dificultades para poder solventar los gastos propios del hogar tales como alimentación, vestido y vivienda.

Respecto al comportamiento que los contenidos no aptos para los menores de edad proporcionan, se encuentran también varios aspectos: El más preocupante es una marcada influencia agresiva debida a la observación y práctica. Muchos de los videojuegos hacen uso excesivo de armas de diferentes tipos de golpes y de violencia a la cual los adolescentes hacen mención con términos como “el videojuego me enseña a defenderme”, pero a la vista de las investigadoras se determina que el jugador no es consciente del mensaje que se está sembrando en su cerebro.

La actitud o el cambio de la misma que se refleja en las relaciones interpersonales también es notorio, el uso de un vocabulario soez, similar al del avatar o al de los personajes del videojuego, el trato brusco, la forma de vestir, de moverse, de comportarse pueden ser consecuencia derivada de lo que están observando y aquí es importante traer a colación a Vygotsky, quien en su teoría sociocultural manifiesta que el ser humano aprende del medio, de las relaciones sociales, pero en este caso, el jugador aprende de la relación y del contacto con los personajes del videojuego.

Esta situación también se puede contrastar con el capítulo 2, el cual contiene los antecedentes, donde otros investigadores dan cuenta de la influencia negativa que ocasionan algunos videojuegos sobre el comportamiento y la salud del jugador. De la mano de los autores presentados en este documento, se comparte que, en el proceso formativo del ser humano a nivel psíquico, ocurre una pérdida de control sobre la voluntad para poner un límite al juego, y es este quien comienza a ordenar la vida del jugador ocasionado diversas situaciones que conllevan consecuencias de salud, económicas, de comportamiento, sociales entre otras.

Otro aspecto a considerar es que al documentar todo lo que causa el uso indiscriminado de videojuegos se llega a una reflexión sobre el hecho de que los adolescentes manifiestan que son los mismos padres de familia quienes les proporcionan las herramientas necesarias o los recursos económicos para que accedan a los videojuegos de forma fácil y sin mayor control, pues de esta forma evitan que los hijos corran peligros en las calles, pero lastimosamente, lo que no se prevé es que al interior del hogar se está proporcionando un riesgo que de no atenderse puede ocasionar consecuencias graves y difíciles de remediar.

Para concluir de cierta forma, se puede mencionar que los videojuegos por ser la mayor industria a nivel mundial llegaron para quedarse, para continuar evolucionando como lo han hecho desde hace más de 60 años, son utilizados como mecanismo de distracción, de conseguir nuevos amigos, de desarrollar habilidades. El mal no está en ellos, sino en el uso indiscriminado y sin control, situación que ocasiona perjuicios grandes particularmente en la población más joven, para el caso de este proyecto, adolescentes de 16 años de edad.

La entrada con mayor frecuencia al mundo gaming (compuesto por dispositivos, videojuegos y jugadores) proporciona comodidad al jugador, lo aleja de las relaciones sociales y familiares, entrando a modificar el comportamiento y por consiguiente la formación integral, la cual se ve afectada notablemente trayendo consecuencias de impacto en muchos aspectos de la vida del ser humano en formación.

Las afectaciones físicas y psicológicas producidas por el excesivo uso de las pantallas y la luz o radiación que emiten los dispositivos, sumado a los sonidos, colores,

imágenes, no son fáciles de superar. Algunos jóvenes manifiestan sufrir de alteraciones nerviosas, del sueño, insomnio, depresión, baja visión entre otros, problemas alimenticios, entre otros.

A nivel emocional hacen mención a sentimientos asociados a la frustración cuando no logran vencer, tristeza en el mismo sentido, rabia, escasa capacidad de tolerancia, episodios de ansiedad, pero estas situaciones a su vez, conducen a que el jugador retome la partida una y otra vez hasta lograr superarla y compensar de esta forma todos los sentimientos negativos anteriormente percibidos.

Aquí surge otro sentimiento, el cual se manifiesta ante un triunfo, y es la necesidad de retarse a sí mismo, a los compañeros o al juego en busca de una nueva victoria, convirtiéndose así en un círculo vicioso difícil de terminar.

En el área social, se ven afectadas las relaciones interpersonales, con familiares y amigos, ya que el jugador se ensimisma y prefiere compartir más tiempo con personajes irreales que con personas del mundo real.

En el aspecto económico, la afectación se encuentra en cuanto que los recursos monetarios que deberían ser utilizados en gastos propios del hogar, se destinan a satisfacer gustos innecesarios o de menor relevancia.

Para finalizar se reconoce que no todo en los videojuegos es malo, sólo depende de la actitud del jugador y de la intencionalidad del juego, pues por ejemplo el educativo, del cual no se hizo mención no produce adicción, por cuanto desde el diseño ya viene controlado y con una clara intencionalidad formativa.

Otros aspectos positivos que se deben resaltar es el mejoramiento en la habilidad óculo manual, el desarrollo del pensamiento para prever situaciones, la construcción de habilidades y destrezas como armar estrategias, trabajar en equipo, entre otras.

5.1 Recomendaciones

En este estudio realizado, es importante considerar mecanismos de acompañamiento dirigidos no sólo a la población infantil y adolescente que hace uso de los dispositivos que permiten un acercamiento a los videojuegos y específicamente a los

de carácter comercial y con muy pocas restricciones, sino también crear espacios de formación para los padres de familia, donde se los oriente sobre la necesidad de que ellos conozcan los alcances que estos instrumentos de distracción pueden llegar a tener si se hace uso de ellos de forma indiscriminada.

Es importante educar a los padres en el conocimiento de los símbolos que permiten identificar las características y las restricciones de los videojuegos tanto por el contenido como por la edad, por otro lado, motivarlos no a que prohíban esta distracción, porque es prácticamente imposible competir con una industria tan poderosa, sino más bien a que hagan presencia en los momentos en que sus hijos desarrollan esta actividad, a que al menos demuestren curiosidad por saber a qué juegan, cuál es el contenido que se muestra, qué es lo que les llama la atención, con quien se relacionan y qué mensaje se les está proporcionando, para que así con bases sólidas y con un mayor criterio se pueda orientar debidamente y así prevenir muchas situaciones que de una u otra forma terminan afectando a los niños y adolescentes que se encuentran en proceso de crecimiento y desarrollo tanto en el campo físico como en el psíquico y emocional.

Es necesario resaltar que durante la ejecución del proyecto investigativo, se perciben familias con roles de autoridad difusos, al interior de los hogares se presenta poco o nulo diálogo asertivo, carencia en los vínculos afectivos, figuras maternas o paternas desdibujadas, entre otros hallazgos, por consiguiente, se considera necesario y pertinente que el medio familiar en el que se encuentra la población sujeto de estudio analicen las pautas de crianza que se imparten, pues muchas veces acuden a los profesionales indicando que no saben qué hacer con sus hijos, y no generan un espacio de autoanálisis sobre la función que están desempeñando y cuando sus hijos se encuentran en estados críticos como afectación del uso excesivo de videojuegos buscan soluciones inmediatas, cuando tal vez el error nace a partir de no imponer límites o condiciones que modifiquen la dinámica familiar que se encuentra en situación de riesgo.

Uno de los grandes cuestionamientos que debería realizar un ser humano, es si se encuentra en la capacidad de ser padre o madre, si está dispuesto a asumir los retos que conlleva este desafío, si la personalidad que tiene le permitirá saber manejar diferentes situaciones que se presenten, pues de cierta manera estas preguntas permitirán tener otra perspectiva de su papel en el ámbito familiar.

Teniendo en cuenta lo expuesto la pregunta que da continuidad a futuras investigaciones, es el saber porque el ser humano no se encuentra satisfecho con lo que lo rodea, pues se tiene un amplio conocimiento que somos seres cambiantes y que nos acomodamos a las diversas situaciones que se interpongan en la cotidianidad pero, pero porque existe una dificultad al presentar un equilibrio en cualquier curso de vida, si somos seres sociables porque la tecnología impide que se puedan generar espacios de interacción física si en etapas difíciles como lo es un enfermedad crónica se requiere de cuidado y acompañamiento humano y no tecnológico, la persona no valora el momento o el espacio que tiene con otra para interactuar, ¿qué otros aspectos se encargará de dañar, obstruir, mitigar, el uso excesivo e indiscriminado de la tecnología?, son cuestionamientos que siguen surgiendo durante el desarrollo de esta investigación.

Referencias

- Agencia EFE (2018) Edición América. Salud Mental. Especialista advierte de daños en la salud por adicción a los videojuegos. <https://www.efe.com/efe/america/mexico/especialista-advierde-de-danos-en-la-salud-por-adiccion-a-los-videojuegos/50000545-3539842>
- Alcaldía de Popayán. (2022). <http://www.popayan.gov.co/ciudadanos/popayan>
- Belli, S.y López, C. (2008) Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital - número 14: 159-179. Universidad Autónoma de Barcelona. <https://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez/570-pdf-es>
- Blog Salud Mental y Bienestar, artículo los Videojuegos <https://saludybienestar.wordpress.com/2018/01/08/los-videojuegos/>
- Bolio, A. (2012). Husserl y la fenomenología trascendental: Perspectivas del sujeto en las ciencias del siglo XX. Reencuentro, núm. 65. <https://www.redalyc.org/pdf/340/34024824004.pdf>
- Carrera, B. y Mazzarela, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. Educere, vol. 5, núm. 13, abril-junio, 2001, pp. 41-44 Universidad de los Andes. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Cano, A. (2007) Cognición en el adolescente según Piaget y Vygotski ¿Dos caras de la misma moneda? Bol. - Acad. Paul. Psicol. v.27 n.2 São Paulo dez. 2007. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2007000200013#:~:text=Considera%20Vygotski%20que%20el%20aspecto,y%20superior%20forma%20de%20actividad
- Clínica Universidad de Navarra (2020). Los videojuegos y los niños. <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos#:~:text=Aparici%C3%B3n%20de%20cambios%20en%20el,las%20salidas%20con%20los%20amigos>
- Delgado, V. (2015), Comunas en Popayán y número de personas en Popayán. http://www.academia.edu/16796115/comunas_en_popayan_y_numero_de_personas_en_popayan

- Díaz Rosado, Martina; Arenas Interian, Claudio; Vela León, Fernando Enrique (2021), El impacto de los videojuegos en el área socio-académica de los alumnos de nivel medio superior: Caso Cobacam, Plantel 09 Champotón. Instituto Tecnológico de Aguascalientes México. <https://www.redalyc.org/journal/944/94467989008/>
- Escobar, M. y Buteler, L (2018) Resultados de la investigación actual sobre el aprendizaje con videojuegos. Repositorio Institucional CONICET Digital. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/91660/CONICET_Digital_Nro.a49d9972-cd61-46b9-92da-b9e4bfd0ae89_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- ESRB - Entertainment Software Rating Board (2022) Categorías de clasificación: sugerencia de la edad adecuada para el juego. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>
- Etxeberria, F. (2016). Videojuegos y educación. Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, ISSN 1138-9737, N°. 2, 2001. 2. https://www.researchgate.net/publication/28091576_Videojuegos_y_educacion
- Felicia, P. (2009) Videojuegos en el aula. Manual para docentes. https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=2959
- Fernández, M. (2017). El impacto de los videojuegos en el cerebro de los niños. El país. https://elpais.com/elpais/2017/08/28/mamas_papas/1503911803_842969.html#:~:text=Los%20videojuegos%20mejoran%20diferentes%20capacidades,de%20recursos%20y%20funciones%20ejecutivas.
- Fuentes, L; Pérez, L. (2015) Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia) Opción, vol. 31, núm. 6, 2015. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>
- García, E. y Alarcón, M. (2011). ef.deportes.com. Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Gómez, J., Contreras, R. y Solano, L. (2012) Videojuegos: Conceptos, Historia Y Su Potencial Como Herramientas Para La Educación. 3Ciencias. Revista de

investigación Editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L
http://dspace.uvic.cat/xmlui/bitstream/handle/10854/2764/artconlli_a2012_contreras_ruth_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=yy

Kaspersky daily (2016) ¿Cómo se establece la clasificación por edades de los videojuegos? <https://www.kaspersky.es/blog/gaming-age-ratings/7991/>

República de Colombia, gobierno nacional. Ley 1554 de 2012. *Por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones.*

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=48325>

Maya, J. (2019) Protección jurídica de los videojuegos. Análisis nacional y de derecho comparado. Universidad externado de Colombia. https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/handle/001/1812/GGAA-spa-2019-Proteccion_juridica_de_los_videojuegos_analisis_nacional_y_de_derecho_comparado?sequence=1&isAllowed=y

Mejor Salud A.S. (2020). Página Web <https://mejorconsalud.as.com/como-afectan-los-videojuegos-a-los-adolescentes/>

Múnera, L (2009) Popayán, el espíritu de una ciudad. El Mundo.com. <http://www.elmundo.com/portal/pagina.general.impresion.php?idx=107475#:~:text=El%20paradigma%20del%20hombre%20de,porque%20lo%20fueron%20sus%20ancestros.>

Navarro, R. (2009) Factores psicosociales de la agresión escolar: la variable género como factor diferencial. Ediciones de la Universidad de Castilla – La Mancha. <https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/1005/273%20Factores%20psicosociales%20de%20la%20agresi%C3%B3n.pdf?sequence=1>

Núñez, E. Sanz, Y y Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. Revista Electrónica Educare, vol. 24, núm. 2, 2020 Universidad Nacional. CIDE
<https://www.redalyc.org/journal/1941/194163269012/194163269012.pdf>

- Organización Mundial de la Salud (2022) CIE 11. Versión 02-2022. 6C51 Trastorno por uso de videojuegos. <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Osa, N. (2018) Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional. Facultad de enfermería y Fisioterapia, Universidad de Les Illes Balears. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Retro Informática, el pasado del Futuro (s.f) <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Revista Semana (2022) Así son los jóvenes colombianos. <https://www.semana.com/especiales/articulo/asi-jovenes-colombianos/259207-3/>
- Rodríguez, G. Gil, J. y García, E. (1999). Metodología de la Investigación cualitativa. Ediciones Aljibe
- Rodríguez, M y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública Enfermería Global. Revista electrónica trimestral de enfermería. No. 62, Abril de 2021 <https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v20n62/1695-6141-eg-20-62-557.pdf>
- Rojas, M. y Castro, M. (2020). Conductas violentas, victimización, uso problemático de videojuegos y práctica de actividad física en escolares. Journal of Sport and Health Research. 12(3):350-363. <https://bd.usergioarboleda.edu.co:2649/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=7&sid=42461f17-0f71-41c5-b78b-7f48afd342c3%40redis>
- Sánchez y Esnaola (2014) Los videojuegos en la Educación. Aularia: Revista Digital de Comunicación, ISSN-e 2253-7937, Vol. 3, Nº. 1, 2014, págs. 21-26 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4713248>
- Sánchez, L. Mera, J. DActo, O. Guarín, L. (2018) Videojuego serio para contribuir a resolver problemas matemáticos sencillos basados en la multiplicación. Caso: Popayán Colombia, elaborado para el II Congreso Internacional en inteligencia Ambiental, Ingeniería de software y salud electrónica y móvil AmITIC. <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/memoutp/article/view/1844>

Solórzano N.M.E. (2019). Evolución de Videojuegos y su Línea Gráfica, un enfoque entre la Estética y la Tecnología. Tomado de: http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2588-09342019000200125


Torres, G. (1996). Desarrollo del niño en edad escolar. Ediciones USTA.

Torrejón, R. (2021). ¿Qué hace que un juego sea adictivo? MeriStation A.S. en el https://as.com/meristation/2021/01/20/reportajes/1611140137_139912.html

Universidad de Navarra (2020). Los videojuegos y los niños.

<https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos#:~:text=El%20uso%20excesivo%20de%20los,aparici%C3%B3n%20de%20sobrepeso%20y%20obesidad.>

ANEXOS

 PARA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE			
OBJETIVO GENERAL			
Comprender el comportamiento que causa el uso excesivo de videojuegos y su influencia en la formación			
POBLACIÓN (MUESTRA)			
Adolescentes de 16 años de edad que hacen uso de videojuegos en un barrio de la ciudad de Popayán.			
LUGAR DE OBSERVACIÓN			
DIFERENTES ESCENARIOS			
TEMAS (CATEGORIAS)	SUBTEMAS (SUBCATEGORIAS)	PUNTOS PARA OBSERVAR (OBSERVACIÓN)	
VIDEOJUEGOS	GENERO DE VIDEOJUEGOS	Observar el género de videojuegos más atractivo para los jóvenes y sus características	
		<i>Juegos de Arcade</i>	
		<i>Juegos de Aventuras</i>	
		<i>Juegos de carreras</i>	
		<i>Juegos de estrategia</i>	
		<i>Juegos de rol</i>	
		<i>Juegos de simulación</i>	
		<i>Juegos de acción en primera persona</i>	
		<i>Juegos multijugador</i>	
		<i>Juegos de disparos</i>	
	<i>Juegos de Infiltración</i>		
	<i>Juegos de lucha</i>		
	JUEGOS FREE O DE PAGO	Preferencia	
	CLASIFICACION DE VIDEOJUEGOS POR CONTENIDO	Observar el tipo de videojuegos atendiendo el contenido según la edad	
		Violencia	
Contenidos insinuantes o sexual			
Lenguaje inapropiado			
Apuestas simuladas			
Uso de lenguaje fuerte			
Delincuencia			
Dispositivos usados para los videojuegos	Minima cantidad de sangre		
DISPOSITIVOS USADOS PARA LOS VIDEOJUEGOS	Observar el dispositivo utilizado con mayor frecuencia.		
	Videoconsola		
	Computador		
	Tableta		
	Celular		
	ADOLESCENTES	INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS COMERCIALES EN EL ASPECTO FORMATIVO	Comportamiento
			Reacciones
			Gustos
			Interacción con otros jugadores
			Vocabulario
VIDEOJUEGOS COMO RECREACIÓN		Frecuencia de uso	
		Horario	
		Motivo: Recreación	
		Motivo: Competencia	
		Motivo: Cumplir un reto (costo/inversión)	
VIDEOJUEGOS Y SALUD		Motivo: Apuesta vs costo o inversión	
		Postura, visión	
		Alimentación	
		Agresividad	
		Complejos: Inferioridad /Superioridad	
	Ansiedad		
	Impulsividad		
	Capacidad de interacción		
	Autocontrol		
	DESENCADENANTE DE LA ADICCIÓN	Nivel de conciencia sobre las consecuencias	
Motivación			
Obsesión			
Tiempo de duración			
Relaciones interpersonales			
CONTEXTO	CULTURA	Estrato	
	RELACIONES SOCIALES	Religión	
	NIVEL EDUCATIVO	Relación con el medio familiar	
	COSTUMBRES	Quiénes conforman su familia	
		Capacidad de interacción con los pares	
	Grado de escolaridad		
	Qué hacen en el tiempo libre		

DIARIO DE CAMPO 1
OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Objetivo: Comprender el comportamiento que causa el uso excesivo de videojuegos y su influencia en la formación integral de adolescentes de 16 años en un barrio de la ciudad de Popayán.

Población: Adolescentes de 16 años de edad que hacen uso de videojuegos en un barrio de la ciudad de Popayán

Método de estudio: Etnografía

LUGAR DE LA OBSERVACIÓN	
FECHA:	TIEMPO: _____ Minutos _____ Horas
TEMAS PARA OBSERVAR:	INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL COMPORTAMIENTO, EN LA SALUD, DESENCADENANTES DE ADICCIÓN (Grado de dificultad)
HERRAMIENTA O DISPOSITIVO UTILIZADO	
NUMERO DE PERSONAS INVOLUCRADAS	
VIDEOJUEGO UTILIZADO – GENERO Y NOMBRE	
BREVE DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO FÍSICO INMEDIATO Y DE LA SITUACIÓN (ESPACIO DE JUEGO)	
GRADO DE PARTICIPACIÓN Y/O	

INTEGRACIÓN DE LOS JOVENES - MODALIDAD DE JUEGO (ON-LINE, OFF LINE, INDIVIDUAL, COLECTIVO)	
EMOCIONES SENTIDAS, EXPRESADAS Y VIVIDAS QUE SE PERCIBEN EN EL AMBIENTE. COMO SE EXPRESAN	
INFLUENCIA DEL VIDEOJUEGO EN LA FORMACIÓN (ADICCIÓN)	
VOCABULARIO UTILIZADO	
COMPORTAMIENTOS LLAMATIVOS	
OBSERVACIONES RESPECTO A LA SALUD	
TIPO DE RELACIONES QUE ESTABLECEN LOS ACTORES	
EVIDENCIA	Registro fílmico _____ Fotográfico _____

IBEROAMERICANA				DIARIO DE CAMPO	
LUGAR DE OBSERVACIÓN			FECHA DE OBSERVACIÓN		
TEMAS DE OBSERVACIÓN	PUNTOS PARA OBSERVAR (OBSERVACIÓN)	Marca	Análisis del Videojuego y del jugador		
GENERO DE VIDEOJUEGOS	Genero de videojuegos más atractivo para los jóvenes		Nombre, Tema, Argumento (Historia, época, espacio)		
	Juegos de Arcade				
	Juegos de Aventuras		Características de la historia: Lineal ___ Ramificado ___ Mundo abierto ___ Mensaje que proporciona o posibilidades que ofrece:		
	Juegos de carreras				
	Juegos de estrategia		Características de los Personajes		
	Juegos de rol				
	Juegos de simulación				
	Juegos de acción en primera persona				
	Juegos multijugador				
	Juegos de disparos				
Juegos de Infiltración			Estilo Visual: Tipo de animación 2D ___ 3D ___ combinación de ambas ___ Mundo real ___ Mundo fantástico ___ Tiempo: pasado ___ presente ___ futuro ___ Comentarios:		
Juegos de lucha					
JUEGOS FREE O DE PAGO	Free		Estilo de la imagen: Realista ___ Surrealista ___ Hiperrealista ___ Descripción:		
	Pago				
CLASIFICACION DE VIDEOJUEGOS POR CONTENIDO	Instalación		Aspectos que lo hacen interesante		
	On-line				
	Tipo de videojuegos atendiendo el contenido según la edad				
	Violencia				
	Contenidos insinuantes o sexual				
	Lenguaje inapropiado				
	Apuestas simuladas				
Uso de lenguaje fuerte					
DISPOSITIVOS USADOS PARA LOS VIDEOJUEGOS	Definición		Aspectos que lo hacen interesante		
	Mínima cantidad de sangre				
	Observar el dispositivo utilizado con				
	Videoconsola				
	Computador				
INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS COMERCIALES EN EL ASPECTO FORMATIVO	Tableta		Aspectos que lo hacen interesante		
	Celular				
	Comportamiento				
	Reacciones:				
VIDEOJUEGOS COMO RECREACIÓN	Gustos:		Aspectos que lo hacen interesante		
	Interacción con otros jugadores				
	Vocabulario				
	Comportamiento				
VIDEOJUEGOS Y SALUD	Frecuencia de uso: Horas día ___ Dias semana		Aspectos que lo hacen interesante		
	Horario: Mañana ___ tarde ___ noche				
	Motivo: Recreación:				
	Motivo: Competencia				
	Motivo: Cumplir un reto (costo/Inversión)				
	Motivo: Apuesta vs costo o inversión				
	Con quien juego:				
	Postura, visión:				
	Alimentación:				
	Agresividad:				
DESENCADEN ANTE DE LA ADICCION	Complejos: Inferioridad /Superioridad:		Aspectos que lo hacen interesante		
	Ansiedad:				
	Impulsividad				
	Relación con los compañeros:				
CULTURA	Autocontrol		DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO FÍSICO INMEDIATO (ESPACIO DE JUEGO)		
	Nivel de conciencia sobre las consecuencias: Alto ___ Medio ___ Bajo ___				
	Cuál es la motivación para jugar:				
	Se observa obsesión: Si ___ No ___ Descripción:				
	Se observa ansiedad: Si ___ No ___ Descripción:				
RELACIONES SOCIALES	Tiempo de duración del juego:		ACTITUD DEL JUGADOR AL FINALIZAR EL JUEGO		
	Relaciones interpersonales:				
	Estrato:				
NIVEL EDUCATIVO	Religión:		ACTITUD DEL JUGADOR AL FINALIZAR EL JUEGO		
	Grado de escolaridad:				
COSTUMBRES	Relación con el medio familiar B		ACTITUD DEL JUGADOR AL FINALIZAR EL JUEGO		
	Quienes conforman su familia:				
COSTUMBRES	Capacidad de interacción con los pares:		ACTITUD DEL JUGADOR AL FINALIZAR EL JUEGO		
	Qué hacen en el tiempo libre:				



ENTREVISTA A JOVENES DE 16 AÑOS - TEMA: USO DE VIDEOJUEGOS

1. ¿Ud, hace uso frecuente de videojuegos? Si ___ No ___
2. ¿Qué lo motiva a jugar?
3. ¿Qué dispositivo utiliza?
4. ¿Con que frecuencia hace uso de los videojuegos?
5. ¿Qué tipo de videojuegos le gustan?
6. ¿Por qué juega estos videojuegos y qué te llama la atención de ellos?
7. ¿Prefiere jugar en línea con otros participantes o de manera individual? Por qué?
8. ¿En qué lugares generalmente juega?
9. ¿Qué cantidad de tiempo dedica a jugar los videojuegos en el día?
10. ¿Cuánto presupuesto monetario invierte en los videojuegos?
11. ¿De dónde obtiene el presupuesto para pagar los videojuegos?
12. ¿Sus padres o acudiente están enterados del tipo de videojuego que juegas?
13. ¿Ellos le proporcionan los medios o herramientas para jugar? Videoconsola ___ Computador ___ Celular ___ Tableta ___ otro ___ cuál _____
14. ¿Tiene un control de tus padres o acudiente sobre el tiempo de juego, tipo de videojuego e inversión monetaria del videojuego que usa? Explique.
15. ¿El videojuego interrumpe sus actividades o deberes diarios?
16. ¿Qué beneficios considera que le aportan el hacer uso de videojuegos?
17. ¿Tiene conocimiento de las consecuencias en la salud física, mental y emocional que puede ocasionar el hacer uso excesivo de videojuegos?
18. ¿Nota algún cambio en su comportamiento finalizado un videojuego?
19. ¿Describa un poco su experiencia con los videojuegos?
20. ¿Qué enseñanza le deja el ultimo videojuego utilizado?



Proyecto de investigación: EL USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL DE ADOLESCENTES DE 16 AÑOS EN UN BARRIO DE LA CIUDAD DE POPAYÁN

CONSENTIMIENTO INFORMADO NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

Investigadoras: Alba Lucía Bravo, Luisa Alejandra García, Lynda Carol Salazar
Ciudad de Popayán. _____ de 2022

Yo, _____ con

C.C.No. _____, he (hemos) sido informado(s) acerca del registro fílmico (video, fotos) realizados con mi hijo(a) y/o acudido _____ de 16 años de edad, requeridos como evidencia en el proceso investigativo realizado por estudiantes de la Especialización en Desarrollo Integral de la Infancia y la Adolescencia de la Corporación Universitaria Iberoamericana y el cual se requiere para desarrollar el trabajo de grado correspondiente.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en la grabación, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

La participación de mi (nuestro) hijo(a) con sus imágenes o videos serán netamente de carácter investigativo, no tendrá nada que ver con la reproducción del video y o imágenes por parte de terceros y/o comentarios que puedan afectar su buen nombre.

La participación de mi hijo (a) en el registro fílmico (fotos, video) será voluntaria.

La identidad y el rostro de mi (nuestro) hijo (a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la grabación se utilizarán únicamente para los propósitos investigativos.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 y Decreto 1377 de 2012), y de forma consciente y voluntaria

[] DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO [] NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mi (nuestro) hijo (a) en la grabación del video y o tema de registro fotográfico.

FIRMA MADRE
CC/CE:

FIRMA PADRE
CC/CE:

FIRMA ACUDIENTE O REPRESENTANTE LEGAL
CC/CE:

REGISTRO FILMICO Y FOTOGRÁFICO



20220801_211756.mp4



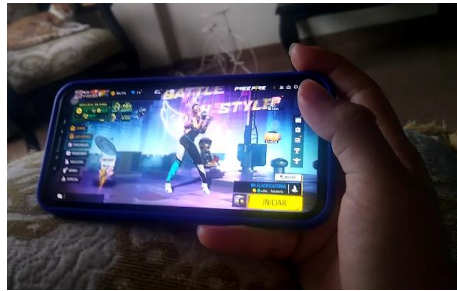
20220801_211843.mp4



20220801_213816.mp4



20220801_214121.mp4



Fuente propia

TABLA DE ANÁLISIS DE DATOS DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS

PREGUNTAS	GÉNERO FEMENINO (4)	GÉNERO MASCULINO (11)
1. ¿Usted, hace uso frecuente de videojuegos? Si__No__	Sí, cuatro adolescentes del género femenino.	Sí, once adolescentes del género masculino
2. ¿Qué lo motiva a jugar?	Nada, el estrés del colegio y el aburrimiento, ganar y divertirse.	Nada, para desaburrirse, jugar con amigos y familiares, amor a los videojuegos, distraerse, divertirse y competitividad.
3. ¿Qué dispositivo utiliza?	PC: 1 Celular: 2 Videoconsola: 1	PC: 5 Celular: 4 Celular, consola y PC:1
4. ¿Con qué frecuencia hace uso de los videojuegos?	Muy pocas veces, fines de semana.	Todos los días, cuando hay tiempo disponible.
5. ¿Qué tipo de juegos le gustan?	La mayoría de los juegos de disparos, acción – aventura. Como referencia está Free fire.	La mayoría de los juegos de disparos, como referencia está Free fire y GTA
6. ¿Por qué juegas estos videojuegos y qué te llama la atención de ellos?	Porque son parte de la infancia, porque pueden jugar con el squad, por distracción	Por la experiencia de conocer algo nuevo, la creatividad de los creadores, por distracción, los juegos individuales porque no hay competencia, porque son divertidos y estratégicos.
7. ¿Prefiere jugar en línea con otros participantes o de manera individual? ¿por qué?	La mayoría contestaron que les gusta jugar en línea con otros participantes.	La mayoría contestaron que les gusta jugar en línea con otros participantes.

8. ¿En qué lugares generalmente juega?	En la casa y la habitación	En el colegio, la casa, la calle y habitación, en cualquier lugar que se pueda.
9. ¿Qué cantidad de tiempo dedica a jugar videojuegos en el día?	Juegan unas horas al día.	Juegan en horas de tiempo libre, generalmente todo el día.
10. ¿Cuánto presupuesto monetario invierte en los videojuegos?	Aproximadamente entre 15.000 y 400.000 pesos y algunas adolescentes no invierten dinero en los videojuegos.	Cinco de los once adolescentes no invierten, dos de ellos si invierten, pero no saben cuánto en total, uno de los participantes invierte 300.000 pesos, tres de ellos, valores menores de 60.000 pesos.
11. ¿De dónde obtiene el presupuesto monetario invierte en los videojuegos?	De los padres de familia y algunos ahorros del descanso.	De los padres de familia y algunos ahorros del descanso.
12. ¿Sus padres o acudiente están enterados del tipo de videojuegos que juega?	Tres de los padres de familia o acudientes están enterados del tipo de videojuegos que juegan sus hijas, a una de ellas no les interesa.	Nueve de los padres de familia o acudientes sí están enterados del tipo de videojuegos que juegan sus hijos y dos no les interesa.
13. ¿Ellos le proporcionan los medios o herramientas para jugar? Videoconsola___, Computador___, Celular___, Tableta___, otro, cuál_____	La mayoría de los padres de familia o acudientes ha proporcionado a los adolescentes un medio para jugar en su mayoría el celular y minoría las consolas.	La mayoría de los padres de familia o acudientes ha proporcionado a los adolescentes un medio para jugar en su mayoría el celular y minoría las consolas.
14. ¿Tiene control de tus padres o acudiente sobre el tiempo de juego, tipo	La mayoría de las adolescentes maneja el tiempo libre, los padres de familia no permiten que inviertan dinero en	Ocho de los adolescentes manejan su tiempo libre y tres de ellos los padres no

de juego e inversión monetaria del videojuego que usa? Explique.	videojuegos, dos de los padres no saben de esta actividad de sus hijas.	saben de sus actividades en cuanto a los videojuegos.
15. ¿El videojuego interrumpe sus actividades o deberes diarios?	Una de las participantes afirma que sí interrumpe sus actividades diarias y tres que no.	Tres adolescentes afirman que sí interrumpen las actividades diarias y ocho de ellos afirman que no interrumpen estas actividades.
16. ¿Qué beneficios considera que le aporta hacer uso de los videojuegos?	Distraerse, sirve para la comunicación, entretenimiento.	Se aprende a usar armas, no aporta nada, ayuda a perder el tiempo, sirve para defenderse en la vida cotidiana, pasar tiempo, aprender de la tecnología, quitar estrés, agilidad manual, es un medio de distracción, ayuda a la concentración.
17. ¿Tiene conocimiento de las consecuencias en la salud física, mental y emocional que puede ocasionar el hacer uso excesivo de videojuegos?	Las consecuencias detectadas mediante la experiencia son mareos, desconcentración, algunos adolescentes manifiestan que no saben, que no les afecta la salud, mediante control de tiempo no afecta.	Sí saben de las consecuencias y tratan de racionalizar el tiempo para el juego, expresan que puede dañar la vista.
18. ¿Nota algún cambio en su comportamiento finalizando un videojuego?	Sí, siente deseos de realizar retos.	No, ninguno.
19. ¿Describa un poco su experiencia con los videojuegos?	Son muy chéveres las mejoras que han hecho al juego free, los videojuegos son entretenidos, expresan soy buen jugador	Lo juego desde niño, es emocionante, divertido, estresante también, mejora habilidades en los dedos, ayuda a la buena

	de free y me siento bien, no tengo experiencias buenas, lo veo divertido e interesante.	convivencia con los jugadores en línea, es gratificante.
20. ¿Qué enseñanza le deja el último videojuego utilizado?	Ayuda a divertirse, trabajar en equipo, no rendirse, seguir intentando, al compañerismo, ayudar a las personas para no matar a las personas.	Concentrarse, practicar y no rendirse, estrategias, nuevos amigos jugadores, me ayuda a pensar antes de actuar, afina la puntería.