

COLEGIO SANTO TOMÁS DE AQUINO

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

EL IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL GRADO NOVENO
DEL COLEGIO SANTO TOMÁS DE AQUINO DURANTE EL 2019

Modalidad: Proyecto de investigación (Trabajo de grado) en formato convencional

Autor:

DAVID LEONARDO LÓPEZ SÁNCHEZ

Directores:

JOSÉ IGNACIO MÁRQUEZ GARCÍA

BOGOTÁ D.C., COLOMBIA

OCTUBRE, 2019

Introducción

La investigación escolar tiene como objeto explicar los fenómenos que se presentan en la comunidad estudiantil de media básica, el impacto que se genera en el desarrollo cognitivo del estudiante, el manejo de sus conductas y comportamiento en diversos escenarios y el propiciar la creación de nuevas herramientas que fomenten un entorno responsable, asimismo, vislumbrar el impacto de los videojuegos en el grado noveno del colegio Santo Tomás de Aquino durante el transcurso del año 2019. Y de manera concatenada establecer los problemas que presentan los estudiantes al tener un consumo inadecuado de estas tecnologías y como se pueden lograr corregir, para que en un posible futuro incluso se puedan erradicar estas conductas negativas.

Ello motivó a que se desplegará un análisis que abarcará los ámbitos personales, familiares y académicos del estudiante. Así las cosas, a lo largo del documento se evidenciará el desarrollo de la investigación acerca de las clases de videojuegos, su clasificación así como los efectos de los videojuegos y como los mismos logran irradiar no solo en la vida del jugador sino que se establece una relación con el ámbito familiar y consigue incluso golpear el rendimiento académico.

En el devenir de la investigación, se estableció delimitar la población de modo tal que uno de los elementos principales fue establecer cualidades específicas de la misma,

logrando así un enfoque propio, las personas participes de esta investigación fueron los estudiantes de grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino del 2019.

De allí que se citen algunas pautas de consumo, haciendo referencia a edades comprendidas de los 10 a 18 años, población donde es frecuente el uso de los videojuegos. Debe señalarse que con la investigación, se quiere dejar un mensaje y crear una oportunidad para que la institución educativa pueda iniciar un proyecto que ayude a mitigar las problemáticas que se originan del uso de los videojuegos por parte de sus estudiantes.

La investigación plantea una metodología interpretativa que lleva a utilizar todas las herramientas posibles para encontrar un conocimiento cierto que logre darle una explicación a los resultados que arroja el proyecto, de ahí que se lleven a cabo algunas conjeturas que son válidas dentro del marco de referencia del entorno y población.

La investigación tuvo un enfoque metodológico mixto que permitió interpretar de una manera más completa las respuestas obtenidas de un análisis cuantitativo que derivó en una encuesta que incluyó respuestas abiertas y cerradas.

El proyecto tiene como línea de investigación la propuesta por Fray Angélico: Globalización, sociedad civil y paz, donde se estudia el área de las ciencias humanas.

Razón por la cual la indagación se orienta a través de ciencias como la psicología y el comportamiento de las personas en un espacio determinado.

Las limitaciones con las cuales cuenta el proyecto se evidencian en los estudios cuantitativos y su veracidad, puesto que en la población encuestada existen algunas incongruencias en las respuestas, razón por la cual, se acudió a varias ayudas tales como elementos externos para complementar la investigación.

Una de las principales limitaciones, es al tener una población uniforme, es decir, que no presentan grandes brechas económicas, sociales e incluso demográficas, por tal razón los resultados arrojados son modales e invariables, por ello no se profundiza en hacer un análisis videojuegos en diversos nichos sociales que incluyan factores económicos determinantes.

Con el trabajo se pretende generar una propuesta frente a los hallazgos del impacto que tiene el uso de los videojuegos en los estudiantes del grado noveno del colegio Santo Tomás de Aquino. Para ello se requiere caracterizar los videojuegos que utilizan los estudiantes, identificar y describir los aspectos positivos y negativos del uso de los videojuegos en el entorno escolar, familiar y personal.

A continuación se presentará una breve síntesis de los apartados que se desarrollaran en el curso de la investigación. Partiendo de estos preceptos básicos , la investigación tendrá tres momentos: El primero estará centrado en el análisis de la información bibliográfica recopilada para que de esta manera se logre dar un enfoque a la , misma, pues al ser un tema de tal extensión se puede caer en la omisión de algún elemento de relevancia, y sin un análisis teórico completo no se puede lograr comprensión del tema y mucho menos hablar del mismo.

En segundo lugar, se hablará en forma más teórica de lo sucedido con los videojuegos y los jóvenes que se han dejado influenciar, y como esto ha repercutido en su ámbito familiar, escolar y personal.

En la parte final del texto se mostrará el resultado de toda la investigación dando a conocer a través de los estudios los resultados obtenidos. Finalmente proponiendo unas medidas para mejorar la incidencia de los videojuegos, haciendo énfasis en la vida académica.

Índice

Capítulo 1. Planteamiento del problema	¡Error! Marcador no definido.
Pregunta.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1 Objetivos	6
1.1.1 Objetivo general	6
1.1.2 Objetivos específicos.....	6
1.1.3 Justificación.....	8
1.1.4 Antecedentes específicos o investigativos	10
Capítulo 2. Marco teórico	17
2.1 Marco teórico	17
2.1.1 Géneros de videojuegos	17
2.1.1.1 Acción	17
2.1.1.2 Estrategia.....	18
2.1.1.3 Simulación.....	18
2.1.2 Sistema de Clasificación	19
2.1.2.1 Sistema ESRB	20
2.1.3 Efectos	23
2.1.3.1 Familiar	23
2.1.3.2 Escolar.....	24
2.1.3.3 Personal	24
2.1.4 Usos y Abusos de los videojuegos	25
2.1.4.1 Herramientas pedagógicas.....	26
2.1.4.2 Beneficios.....	28
2.1.4.3 Perjuicios.....	29
Capítulo 3. Enfoque y diseño metodológico de la investigación	32
3.1 Participantes	32
3.2 Técnicas.....	32
3.3 Categorización y clasificación	33
Capítulo 4. Resultados	37

4.1 Soy lo que juego.....	37
4.2 Pienso que no me afecta.....	39
Capítulo 5. Conclusiones.....	42
Capítulo 6. Referencias.....	46

Índice de tablas y figuras

Ilustración 1: ¿Por qué la industria de los videojuegos tiene potencial en Colombia?	13
Ilustración 2: Categorías de clasificaciones de la ESRB.....	21
Ilustración 3: Encuesta para el proyecto: El impacto de los videojuegos en el grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino durante el 2019.....	¡Error! Marcador no definido. 4

Capítulo 1. Planteamiento del problema

Pregunta

La investigación escolar está enfocada hacia los riesgos que tiene el uso de las nuevas tecnologías específicamente los videojuegos, ello motivó a que el problema de proyecto de trabajo de grado se centrará en el desarrollo de la personalidad y conducta del estudiante, al estar en permanente contacto con los videojuegos y como estos logran irradiar en varias de las esferas del alumno, generando un impacto social, cultural, ideológico, familiar y escolar, generando efectos positivos y negativos, ocasionando transformaciones importantes en la formación del carácter de los jóvenes, transmutando a un estilo de vida, enfrentando no solo a los usuarios de los videojuegos sino a todo su entorno social produciendo una ruptura cultural al estar inmiscuidos en una nueva tecnología que transforma su comportamiento generando cambios severos en la población actual.

Para resolver tal problema atrás enunciado se planteó la siguiente hipótesis de trabajo de grado: ¿Cómo impacta a los estudiantes de grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino del 2019 el uso de los videojuegos?

La Revista *Anagramas* de la Universidad de Medellín (2010) estableció, la propagación de las consideradas “nuevas pantallas” en la que se ubica a los niños, adolescentes y jóvenes como los naturales adoptantes de estas nuevas tecnologías,

consideradas incluso por estos segmentos poblacionales como algo natural, en su consumo mediático cotidiano.

Scutti (2018) señala que se han descubierto diversos desordenes que causan el trastorno de la adicción a los videojuegos, como el cambio de personalidad, la alteración del ciclo del sueño, constante paranoia y preocupación, que finalmente deriva en una posible dependencia. El problema central radica en que en la actualidad se presentan diversos hechos que tienen como consecuencia la adicción a los videojuegos, esta será próximamente reconocida como un trastorno mental por la Organización Mundial de la Salud.

Los hechos presentados por Scutti (2018), advierten la necesidad de informar a la población sobre las consecuencias que tiene el pasar demasiado tiempo expuestos a los videojuegos. Ya que el desconocimiento de las consecuencias que puede traer esta práctica entre sus consumidores los lleva a asumir una actitud de alteración, cambios de ánimo, porque no aceptan que puedan tener un trastorno mental.

Según Dr. Mercola (2017) uno de los aspectos que más se suelen analizar es el tiempo destinado al juego, en especial en los estudiantes ya que en diversos estudios tenidos en cuenta por Mercola (2017) se ha encontrado un desplazamiento del espacio para la realización de tareas invirtiéndolo en los videojuegos. Otro elemento importante encontrado, es que la exposición prolongada a los distintos aparatos en donde se juega producen tipos de luces como la azul, que suele causar problemas en la visión. Los jóvenes

en su etapa de desarrollo son susceptibles a dichos cambios, causando que su nivel de salud se deteriore cada vez más.

De acuerdo con una serie de investigaciones publicadas por *Frontiers in Human Neuroscience* (2017) se planteó determinar qué impacto tenía la actividad de jugar en el cerebro de sus participantes.

Existe interés en conocer los posibles efectos de la exposición hacia los videojuegos a largo plazo y si estos efectos son generalmente positivos (en forma de beneficios cognitivos, emocionales, motivacionales y sociales)... o negativos (exposición a la violencia gráfica, contribución a la obesidad, adicciones, deficiencias cardiometabólicas, etc.) . (Dr. Mercola, 2017, Parr. 8)

En los estudios realizados y presentados en la revista de Mercola (2017), se pueden identificar que existen algunas afectaciones positivas en las personas tales como:

Atención: La evidencia sugiere que los videojuegos podrían beneficiar a la atención, y los jugadores de videojuegos han demostrado mejorar su atención selectiva, atención dividida y atención sostenida.

Habilidades Visuales Espaciales: Las habilidades visuales espaciales se refieren a la capacidad de percibir visualmente la relación espacial entre los objetos.

Algunas regiones cerebrales que están directamente relacionadas con las habilidades visuales espaciales y de navegación, se incrementan en los jugadores de

videojuegos, y la investigación sugiere que tales habilidades podrían mejorar en los jugadores regulares.

Carga de Trabajo Cognitiva: Esto describe a los recursos mentales requeridos por una persona que realiza una tarea específica o en un cierto punto en el tiempo. Los videojuegos desempeñan un rol en la carga de trabajo cognitiva, dijeron los investigadores, "Es decir que, al parecer, el número de estímulos que aparecen simultáneamente en la pantalla y la complejidad de cada estímulo suscita diferentes respuestas cerebrales".

Control Cognitivo: El control cognitivo incluye habilidades tales como la inhibición reactiva y proactiva, intercambio de tareas y memoria funcional, lo cual podría ser necesario durante cualquier sesión de videojuegos.

Adquisición de habilidades: Esta es otra área donde los jugadores de videojuegos parecen beneficiarse; donde la adquisición de habilidades en general mejora después de jugar de forma regular. (Dr. Mercola, 2017, artículo digital)

De lo anterior se puede identificar que el uso de los videojuegos no siempre tiene efectos negativos dentro de la población que los practican, generando un cambio de perspectiva acerca de ellos, favorecido su práctica.

El juego ha pasado de lo virtual a la realidad, dejando de ser un medio de entretenimiento para convertirse en un estilo de vida. Según datos presentados en EL TIEMPO (ProColombia, 2018), Colombia no es la excepción de este problema, puesto que es el cuarto país de Latinoamérica que más consume videojuegos. La nación está en un

punto crítico para empezar a distribuir información sobre el correcto uso de los videojuegos entre su población, en especial la juvenil, el futuro de los usuarios se puede ver afectado por el mundo digital.

Esta problemática se ve reflejada en todos los estratos sociales, no hay una distinción formal sobre a quienes afecta más. Se puede evidenciar como las personas se familiarizan rápidamente con juegos que pueden descargar en sus dispositivos móviles o con videojuegos de sus consolas. La gran accesibilidad de estos permite que la gente sin darse cuenta le dedique demasiado tiempo a su práctica.

La comunidad educativa del colegio Santo Tomás de Aquino, es un espacio perfecto para identificar como el uso de los videojuegos los llega a afectar o a beneficiar en su vida y formación integral. Se ha podido evidenciar como entre los estudiantes existe una gran exposición a esta práctica, lo que motiva a este proyecto.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo general

Determinar los impactos que causan los videojuegos en una población determinada (los estudiantes del grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino.) deduciendo la influencia que estos tienen en los diferentes espacios y contextos del estudiante, de manera tal que se logre generar una propuesta que logre generar un nuevo propósito en el uso de los videojuegos.

1.1.2 Objetivos específicos

Caracterizar los videojuegos que utilizan los estudiantes del grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino del 2019. Con el propósito de evidenciar si los mismos generan efectos en el jugador. Puesto que según la temática que se desarrolle en el videojuego, se desprende el tipo de conductas del estudiante.

Identificar los aspectos positivos y negativos del uso de los videojuegos en los estudiantes del grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino del 2019. Con el fin de generar herramientas de mitigación para los efectos negativos y potencializar los aspectos positivos.

Describir los aspectos positivos y negativos del uso de los videojuegos en el entorno escolar, familiar y personal. Para así delimitar las afecciones posibles que se generan en el estudiante.

Establecer soluciones eficaces a las diferentes problemáticas que se evidencian en el marco de la investigación a razón del contacto establecido con los videojuegos. Investigar sobre los efectos que causan los videojuegos en una población determinada (los estudiantes del grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino.) entendiendo la influencia que estos tienen en los diferentes espacios y contextos del estudiante para que de esta manera se pueda generar una propuesta que cambien el sentido de los videojuegos, que regule su mal uso, que lleve a recuperar los espacios o que regule las posibles adicciones a los videojuegos.

1.1.3 Justificación

El uso continuo de los videojuegos por parte de los estudiantes se ha convertido en algo cotidiano en sus vidas, originando así, problemas en su vida escolar y familiar, pues se convierte en un causal importante del bajo rendimiento académico y algunas conductas violentas y agresivas.

Así es señalado en el año por 2011 por la Revista Interuniversitaria *Pedagogía Social.*, núm. 18, en la que se narra que los jóvenes en la actualidad tienen un alto consumo audiovisual, que al pasar tanto tiempo en los mismo empezaban a desarrollar comportamientos agresivos y violentos, es por tal razón en el año 2005 por parte de , la APA (American Psychological Association) se hace un llamado de atención a la violencia que se estaba propiciando en los videojuegos que se comercializan a los jóvenes, debido a la posible relación entre los videojuegos y las agresiones hacia las mujeres, por tan solo mencionar uno de los llamados que ha realizado la comunidad a las grandes industrias productoras de videojuegos. Por tal razón la investigación tendrá el propósito de esclarecer el modo de contrarrestar aquellos efectos.

Sin embargo, existen alumnos que utilizan de manera moderada estas herramientas, fomentando habilidades de comunicación, interacción, agilidad mental, que ayuda a desarrollar determinadas destrezas educativas, así lo enuncia el profesor catedrático español Félix Exteberria Balerdi como en su artículo *Videojuegos y educación*, que aplican en su formación integral y logran éxito académico y comportamental, así que con el objeto

de delimitar un poco el campo de acción se analizará el verdadero impacto que causan los videojuegos en los jóvenes.

Por lo anterior, la investigación se centrará en esclarecer los efectos para que como resultado de la investigación se logre incentivar los estímulos positivos y delimitar los riesgos de los videojuegos. De acuerdo con este panorama, es pertinente hacer un estudio que permita establecer cuál es el impacto real de los videojuegos en el colegio Santo Tomás de Aquino enfocado en el grado noveno, y de esta manera poder plantear algunas acciones que contribuyan al mejoramiento de los efectos negativos.

Para esta práctica en el colegio Santo Tomás de Aquino se pondrá en marcha lo señalado, de manera que se pueda presenciar los diferentes impactos causados en la población bien sean negativos porque interfiere en el proceso de formación de sus estudiantes, o de manera positiva en los estudiantes permitiendo desarrollar el estímulo para las clases.

1.1.4 Antecedentes específicos o investigativos.

Los videojuegos se están tomando todos las esferas de los jóvenes, están modificando el vocabulario, la forma de expresarse e incluso se están convirtiendo en un estilo de vida, pero no siempre fue así por ello necesario esclarecer sus orígenes, antecedentes específicos para así poder tener un contexto de los videojuegos y como mutan en las demandas sociales y el mercado.

Sin embargo, antes de conocer los diferentes géneros de videojuegos, su impacto sobre la población, sus beneficios y perjuicios, hay que realizar una reconstrucción del concepto de videojuego definir el concepto de videojuego, Esnaola (2009) citado por Orozco & Patiño (2014):

Un objeto tecnológico cuyas características narrativas y lúdicas se constituyen en objeto enseñante que fascina a los usuarios por las posibilidades tecnológicas del objeto en sí mismo: su interactividad, su dinamismo y los efectos multimediales que le otorgan mayor cercanía con otros objetos de la cultura de la imagen (p. 21).

Partiendo de esta definición se puede evidenciar una gran evolución de un concepto que la gente considera básico y sencillo.

Según Exteberria (2000) los primeros pasos de los actuales videojuegos se detectan en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos.

En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que los grandes ordenadores de los años 50, este avance ha permitido la creación de las consolas para juegos. En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños. Gracias a la rápida evolución de este tipo de juegos, se produjeron diferentes elementos que generaban intriga y disgusto entre sus consumidores, a causa de que las nuevas tecnologías suelen asustar, es por eso por lo que en los años 90 se provocó una oleada de investigaciones, desde la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y los medios de comunicación. Muchas de las prácticas desarrolladas durante estas épocas tenían un sesgo por parte de los investigadores, esa tendencia era una visión negativa de los videojuegos, en virtud de las nuevas tecnologías y métodos de investigación se ha mejorado los resultados que dan a conocer la verdad.

Vivimos en una época donde la conectividad de los videojuegos es crucial, donde la realidad virtual está creciendo a pasos agigantados y la necesidad de hacer los juegos accesibles para todo mundo es la meta. Colombia no es la excepción de dichos avances y conectividad tal como lo muestra el siguiente gráfico realizado por ProColombia para el periódico EL TIEMPO:

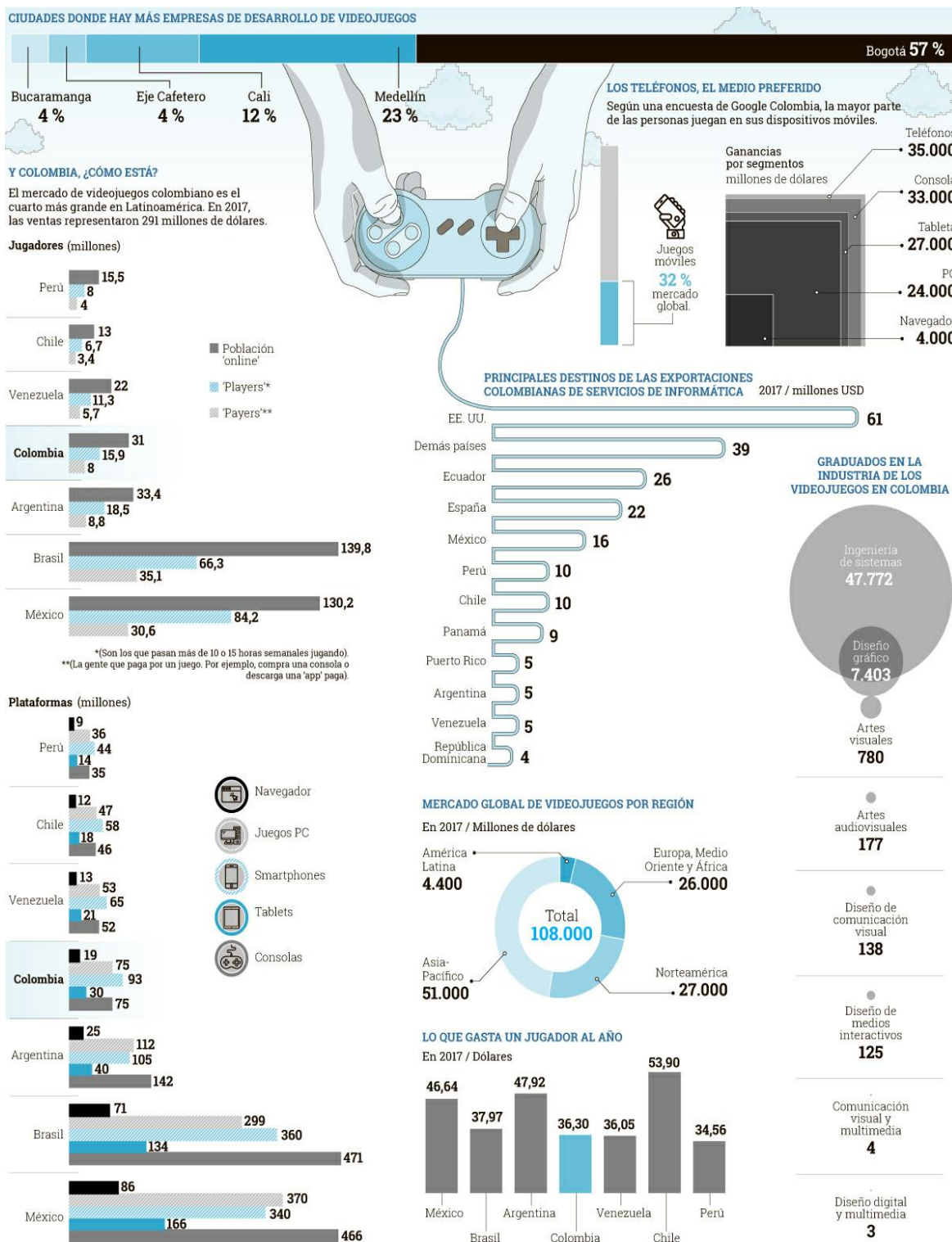


Ilustración 1: ¿Por qué la industria de los videojuegos tiene potencial en Colombia?

Nota. Recuperado de EL TIEMPO Casa Editorial. Hecho por ProColombia en 2018.

La anterior imagen es muestra del gran impacto que han tenido la industria de los videojuegos en el país, en el cual se muestra los colombianos son consumidores importantes para el mercado moviendo alrededor de 291 millones de dólares en el 2017, al igual que productores de dicha tecnología en especial para plataformas móviles. Se muestra en contraste con los vecinos de la región latinoamericana, que en Colombia se juega con moderación, no gasta mucho dinero en dichos elementos electrónicos y no utiliza la mayoría de su tiempo en ellos, en comparación con jugadores chilenos y argentinos.

En este documento se encontrará diversa información sobre el tema de los videojuegos, tanto en la forma de ser y como afecta a la sociedad. Por tal motivo se citó y utilizó información de los siguientes documentos:

En el documento *Investigaciones sobre videojuegos masivos en línea: hacia un estado de la cuestión* de Ricardo Orozco y José Patiño (2014), se presenta un estado de las investigaciones producidas en el campo de las ciencias sociales y humana, en donde se enfoca en la definición psicológica y antropológica del juego, la vivencia de los jugadores con énfasis en los procesos subjetivos implicados en ellos, tales como su experiencia e impacto en ellos.

En el documento *Efectos psicosociales de los videojuegos* de Ricardo Tejeiro, Manuel Pelegrina y Jorge Gómez (2009), se muestran los efectos psicosociales de los videojuegos, positivos y negativos, además se analiza los datos y argumentos para así

refutarlos o apoyarlos. Dentro de este documento se evidencian temáticas tales como la adicción hacia los videojuegos, la agresividad de las personas por jugarlos, utilidades terapéuticas de los mismos, entre otras.

En el documento *Videojuegos y educación* de Félix Etxeberria Balerdi (2000) se describe la historia de los videojuegos y las características de los principales géneros de estos, basándose en revistas del momento que trataban sobre el tema de los videojuegos. El escritor se enfoca en los géneros que más influían a la población juvenil de dicho tiempo.

En el libro *The art of computer game design* de Chris Crawford (1984) el autor intentó clasificar los diferentes tipos de videojuegos que existían en dicha época. El autor clasifica a los videojuegos en dos macro categorías y varias subcategorías basadas en las mecánicas del juego, dentro de las cuales se pueden rescatar los juegos que emplean la habilidad y acción; y los juegos estratégicos y cognitivos.

En la página web del *Entertainment Software Rating Board* (1994) se evidencia el método, las características y el criterio con la cual la organización clasifica los juegos que se venden y producen, esta clasificación se aplica en la mayoría de los países del territorio americano.

Por último se utiliza un infograma proporcionado por ProColombia con el titular *¿Por qué la industria de los videojuegos tiene potencial en Colombia?* (2018) del periódico EL TIEMPO. En esta imagen se muestra una serie de datos pertinentes al desarrollo y el impacto de los videojuegos en la población colombiana del año 2017.

Capítulo 2. Marco teórico

2.1 Marco teórico

2.1.1 Géneros de videojuegos

Los géneros de videojuegos se tienen como una clasificación de este tipo de entretenimiento según la mecánica del juego. Debido a esto las personas pueden saber qué tipo de videojuegos están adquiriendo y cuál es el que quieren jugar, debido a las diversas características que estos tienen. Gracias a los géneros también se puede conocer que habilidades requiere el jugador con dicho tipo de juego, para que así las personas además de disfrutar puedan potenciar sus destrezas.

2.1.1.1 Acción

En este género, de acuerdo con Crawford (1984) los videojuegos requieren que el jugador haga uso de sus reflejos, puntería y habilidad, a menudo en un contexto de combate o de superación de obstáculos y peligros. Según Exteberria (2000) este tipo de videojuegos se caracterizan por un ritmo rápido de juego, un tiempo de reacción mínimo y preciso, lo cual hace que el jugador mantenga una atención focalizada más aguda. En este género los estímulos son elementos claves para su desarrollo, además, contiene un componente estratégico secundario, un plan para lograr triunfar. Dentro de este amplio género se

encuadran varios subgéneros de gran popularidad, como los juegos de disparos, los de lucha, los arcades y los de plataformas.

2.1.1.2 Estrategia

Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos, haciendo uso de la inteligencia y la planificación, para lograr los objetivos. Aunque la mayoría de estos juegos son fundamentalmente de temática bélica, los hay también de estrategia económica, empresarial y social (Crawford, 1984).

Este género tiene una baja influencia del tiempo de reacción permitiéndole al jugador pensar bien sus movimientos y acciones, contiene estrategias cambiantes que le dan una alta complejidad a nivel cognitivo; además, los videojuegos de este género requieren que el jugador tenga conocimientos específicos del tema, para que su juego sea divertido y efectivo. A este género se le suelen atribuir los subgéneros de juegos de rol, aventuras gráficas y juegos de guerra (Etxeberria, 2000).

2.1.1.3 Simulación

Este género se caracteriza por recrear situaciones o actividades del mundo real, dejando al jugador tomar el control de lo que ocurre. Etxeberria (2000) dice que, en ocasiones, la simulación pretende un alto grado de verosimilitud, lo que le otorga un componente didáctico. El jugador adopta una identidad específica, que le permite una

inclusión cercana a la historia y al personaje, incluso, se siente parte crucial dentro del mundo digital. En este género solo se conoce el objetivo final, esto le permite al jugador miles de opciones para desarrollar su pasatiempo a su manera; de todas formas, tendrá que cumplir el objetivo. De acuerdo con Crawford (1984) este género se desarrolla mediante órdenes y objetos, que la persona ejecuta, esto hace que el videojuego no sea tan difícil ni extenso. Dentro de este género se suelen ubicar los juegos de deportes, construcción y simuladores de vida.

2.1.2 Sistema de Clasificación

Las clasificaciones a través de la historia han delimitado algo, pues se han descrito por categorías y puesto ciertos elementos en su correspondiente lugar. Las clasificaciones de los videojuegos fueron hechas con base en su contenido, pues existen diversos juegos que tocan temas como la violencia, contenido sexual, vocabulario inapropiado, entre otros temas. A pesar de que estos temas existen en muchos videojuegos, tienen diferentes grados de mostrar dicho contenido; por ejemplo, la mayoría de los videojuegos de la franquicia Mario Bros están destinados para un público mayor de 7 años, porque el contenido violento no es explícito y no se muestra tan realista, en contraste con la saga de videojuegos de Call of Duty que tiene una clasificación para mayores de 18 años, puesto que la sangre y el propósito de matar son muy realistas, lo que hace que el juego tenga dicha clasificación.

Estas clasificaciones fueron pensadas con el propósito de prevenir, pero lastimosamente hoy en día no se respetan, pues existe falta de información sobre los diferentes sistemas de clasificación y falta de conciencia por parte de los adultos responsables que adquieren el juego para dárselo al menor.

Existen diversos sistemas de clasificación que responden a criterios, tales como las políticas de cada país y el contenido. Gracias a estas dos variables se pueden determinar muchos sistemas de clasificación, que tiene diversos elementos y formas de representarse. Lo que hay que resaltar de dichos sistemas de clasificación es que tienen un mismo objetivo a pesar de que el margen de edad varíe demasiado.






2.1.2.1 Sistema ESRB

Entertainment Software Rating Board (ESRB) es un sistema norteamericano para clasificar el contenido de los videojuegos, y asignarle una categoría dependiendo de su contenido. Proporcionan una información concisa y objetiva acerca del contenido de los juegos de video y las aplicaciones para que los consumidores, en especial los padres, puedan tomar decisiones informadas. Actualmente este es el sistema de clasificación de videojuegos que utiliza Colombia y otros países de Latinoamérica.

Las categorías de clasificación sugieren la edad adecuada para el juego, y fueron hechas teniendo en cuenta los descriptores de contenido y los elementos interactivos

(Entertainment Software Rating Board, 1994). Las clasificaciones con las cuales cuenta

ESRB son:

 <p>EVERYONE TODOS E ESRB</p>	<p>TODOS</p> <p>El contenido es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.</p>
 <p>EVERYONE 10+ TODOS +10 E 10+ ESRB</p>	<p>TODOS +10</p> <p>El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.</p>
 <p>TEEN ADOLESCENTES T ESRB</p>	<p>ADOLESCENTES</p> <p>El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.</p>
 <p>MATURE 17+ MADURO +17 M ESRB</p>	<p>MADURO</p> <p>El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.</p>
 <p>ADULTS ONLY 18+ ADULTOS ÚNICAMENTE +18 A ESRB</p>	<p>ADULTOS ÚNICAMENTE</p>


	El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.
	<p>CLASIFICACIÓN PENDIENTE</p> <p>No se ha asignado una calificación final de ESRB. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico.</p>

Ilustración 2: Categorías de clasificaciones de la ESRB

Nota. Tomado y modificado de Entertainment Software Rating Board. (1994).

Los descriptores de contenido indican los elementos que pueden haber motivado la clasificación asignada y/o pueden resultar de interés o preocupación, tal como lo es el lenguaje, ya sea un lenguaje moderado que no contiene palabras que denigren o tengan un doble sentido, o un lenguaje fuerte que incluya referencias sexuales y palabras soeces. También dentro de estos descriptores de contenido se encuentran elementos tales como la violencia fantasía y la violencia intensa, en donde se muestran escenas explícitas ya sean exageradas o reales (Entertainment Software Rating Board, 1994).

Los elementos interactivos destacan características interactivas o en línea de un producto, incluida la capacidad de los usuarios para interactuar entre sí, la ubicación compartida con otros usuarios, si se ofrecen las compras de bienes o servicios digitales y si se proporciona un acceso ilimitado a Internet (Entertainment Software Rating Board, 1994).

2.1.3 Efectos

Los videojuegos son unas herramientas poderosas que tienen diversos efectos en las personas, en la comunidad y en el entorno. Estos diversos efectos pueden ser positivos y negativos, estos dependen del punto de vista de las personas y el uso que les den a estos elementos.

2.1.3.1 Familiar

Los videojuegos suelen ser vistos como separadores de las relaciones sociales en especial dentro de la familia, lo cual puede ser una mera opinión sin ninguna investigación y recolección de datos. Lo cierto es que las recientes investigaciones (Tejeiro, Pelegrina, & Gómez, 2009) han arrojado resultados que demuestran que los videojuegos no son una barrera para las relaciones familiares, sino como una unión más amena con estos, además de que estos artefactos pueden convertirse en un instrumento mediador y facilitador de las relaciones intergeneracionales (Bermejo y Cabrero, 1998, citado por Tejeiro, 2009).

Asimismo, el uso de los videojuegos influye en factores como las actitudes generales hacia los medios familiares, impacta positivamente en los hábitos culturales de la privacidad y organización dentro del hogar. Estos hechos demuestran que los videojuegos no son una carga para la familia sino una posibilidad para que los padres se relacionen mejor con sus hijos y viceversa (Tejeiro, Pelegrina, & Gómez, 2009).

2.1.3.2 Escolar

Una de las grandes críticas a los videojuegos son sus efectos negativos sobre el rendimiento escolar del jugador, tanto en temas como el absentismo y desplazamiento del tiempo destinado para el estudio y la realización de tareas. Estas actitudes suelen variar según el tipo de jugador, el sexo y su lugar de procedencia, en varios resultados se encontró una relación entre los más bajos índices escolares y el uso de los videojuegos, al igual que se encontró una relación positiva entre el uso moderado de los videojuegos y los mejores puntajes en diferentes universidades. Obvio estos resultados suelen variar, pero la conclusión a la cual se llegó fue que el uso de los videojuegos puede afectar tanto de manera positiva como negativa, y esto suele variar con el sexo, dado que la forma en como juegan las mujeres y los hombres se diferencian en sus gustos y estrategias ; la situación económica, no todos los juegos son gratis y el pasatiempo de jugar puede ser costoso; y en especial el tiempo destinado para el juego (Tejeiro, Pelegrina, & Gómez, 2009). Dentro de este proyecto no se tendrá en cuenta las diferencias entre sexos y la situación económica, ya que la población de estudio es totalmente masculina y su situación económica es similar.

2.1.3.3 Personal

Los videojuegos en la persona suelen ser una herramienta de defensa, de ocio y de recuperación. A nivel personal estos juegos sirven como defensa ante adversidades familiares o del entorno mismo, esta influencia que suelen adquirir las personas es agradecida y añorada, la cual si se intenta interrumpir la persona suele reaccionar de forma

agresiva, gracias a que protege una muralla que los sostiene y defiende. La contribución que efectúan los videojuegos a nivel del ocio es mera distracción de la mente de los problemas o actividades diarios, además durante el uso de videojuegos la persona puede adquirir diversas habilidades que le ayudan en su diario vivir y también puede varios malestares que le pueden afectar su salud. Por último, los videojuegos suelen ser como una terapia de recuperación, de un momento de excitación mental donde los desafíos planteados suelen ser bien recibidos y ayudan a distintos aspectos del cuerpo, no solo en las personas que cuentan con una buena salud física y mental. También sirven como una terapia para las personas que no ejercitan frecuentemente el cerebro, como las personas mayores de edad, y el uso de videojuegos les ayuda notablemente, gracias a que les colabora a estimular la actividad cerebral al tener un mayor control cognitivo, en donde la realización de múltiples tareas mantiene al cerebro activo y saludable. (Tejeiro, Pelegrina, & Gómez, 2009).

2.1.4 Usos y Abusos de los videojuegos

Los videojuegos son herramientas poderosas que pueden dar al usuario beneficios como la concentración, mejora de habilidades kinestésicas, mejora de la ejecución de atención dividida y en tareas de rotación mental. Actualmente los videojuegos han sido acusados de ser elementos que generar adicción, siendo comparados usualmente con el alcohol y las drogas. Sin embargo, varios estudios responden que estas opiniones son totalmente falsas, gracias a que se suele plantear como una adicción una fijación patológica por un determinado objeto o una determinada actividad. Los videojuegos usualmente se suelen asociar a esto solo por el método de una mera observación, aunque en las recientes

investigaciones (Tejeiro, Pelegrina, & Gómez, 2009) se ha analizado que esta actividad recurrente de la utilización de los videojuegos se debe a que es un método de defensa por parte de los niños y adolescentes, esto ante otras graves deficiencias en la vida familiar, educativa y social de los jugadores (Orozco & Patiño, 2014).

Los videojuegos actualmente están sirviendo como herramientas terapéuticas en centros donde ayudan a personas autistas y no autistas, también, favorecen el incremento del autocontrol y autoestima, superación de acontecimientos traumáticos, recuperación de la motricidad y estimulación mental (Tejeiro, Pelegrina, & Gómez, 2009).

2.1.4.1 Herramientas pedagógicas

El videojuego permite al jugador desarrollar diversas habilidades que usualmente no se desarrollarían en una persona que no utiliza su capacidad mental y motriz en ciertas áreas del cuerpo. Estas características que desarrolla la persona se dan gracias a la variabilidad que le permite el videojuego realizar al jugador. El videojuego dio una nueva idea del logro, la gran mayoría de veces los estudiantes estudian con el objetivo de tener una nota, dejando de lado el proceso que es el aprendizaje; en cambio el videojuego produce que el proceso o el camino al logro sea lo difícil e intrigante, permitiendo que el jugador deje de lado su recompensa y se enfoque en cómo obtenerla.

El videojuego le ofrece al jugador diversas maneras de lograr el objetivo dándole la opción de elegir su camino y su destino, por el contrario, la educación de hoy en día encasilla a los estudiantes en una sola forma de ver al mundo dejando de lado el gran potencial que tenemos los seres humanos para lograr un mismo resultado de diferentes maneras.

Para los jugadores el aprendizaje no es una obligación impuesta ya estos aprenden por medio del juego, esta situación suele ser diferentes al estudiante, el cual aprende sin motivación y en algunos casos por obligación. Muchas veces la educación se imparte de manera obligada sin tener en cuenta los elementos significativos que motivan a los estudiantes. La libertad que otorgan los videojuegos a los jugadores permite que aprendan más fácilmente conceptos de geografía y ubicación espacial por medio de diferentes mapas, movimientos especiales y demás elementos que tienen estos juegos.

En muchos de los videojuegos se gana o se pierde, esta noción hace que el jugador se esmere en conocer todos los elementos necesarios para el juego, logrando que haya un aprendizaje relevante, en donde se piensa en cómo hacerlo y no qué ganará. Esta es la mentalidad que necesitamos en la educación de hoy en día. Si se logrará esto con los estudiantes se podría generar un cambio radical en todo el sistema evaluativo, se modificaría la forma de ver el estudio (Tejeiro, Pelegrina, & Gómez, 2009).

2.1.4.2 Beneficios

Los videojuegos pueden ser una herramienta didáctica, pues permiten varias oportunidades para mejorar habilidades de sus usuarios. Las habilidades que más potencian los videojuegos en sus jugadores son (Orozco & Patiño, 2014):

- Ejercitan y desarrollan la psicomotricidad, la coordinación visomotriz y el autoconocimiento personal.
- Desarrollan habilidades sociales que emplean la utilización de lenguaje cifrado, además emplean una multiculturalidad gracias al aporte de la gran conectividad global que proporcionan la mayoría de los juegos.
- Permiten comprender, evaluar y valorar los objetos y personas que lo rodean. Asocian la emoción y diferentes sentimientos por medio de los sonidos y escenas que le permiten al jugador reaccionar rápidamente.
- Por medio de los videojuegos la persona puede modificar y mejorar las ideas de su entorno para así aprovecharlo al máximo.
- Mejoran en la ejecución de tareas que involucran una gran atención dividida y en tareas de rotación mental, desarrolladas gracias al uso rutinario de elementos que involucran una gran utilización del campo visual y mental.

Además, los videojuegos actualmente tienen el poder de convocar a las personas, tal vez no tanto físicamente, sino por medios virtuales en donde las personas pueden interactuar de manera familiar. Asimismo, la práctica de videojuegos incrementa las

interacciones sociales entre amigos, dándoles temas de conversación y motivos para la reunión.

Otro beneficio de los videojuegos son sus diversos usos para la terapia, gracias a que estos permiten que la persona se traslade a otro mundo, permitiéndole experimentar diversas sensaciones. Uno de sus aportes más beneficiosos son la enseñanza de habilidades de ocio para personas con discapacidades físicas, psíquicas y con experiencias traumáticas. Ayuda notablemente a personas con dificultades de atención proporcionándoles una rehabilitación cognitiva. Asimismo, los videojuegos están ayudando a disminuir los síntomas de la vejez gracias a sus diferentes elementos que incluyen la memoria y la habilidad motriz favoreciendo la mejora de enfermedades como el Parkinson y el Alzheimer (Tejeiro, Pelegrina, & Gómez, 2009).

2.1.4.3 Perjuicios

Debido a que los videojuegos brindan una realidad fantástica y novedosa, el jugador puede perderse en sus pixeles, porque el objetivo del videojuego no es que el juego haga al jugador, sino que el jugador haga el juego. Este propósito hace que la persona desarrolle una transformación, en donde su trayectoria es lo importante, causando una dependencia de dicha realidad, de mantener la continuidad, de seguir logrando los objetivos. En ocasiones, esto hace que se deje de lado el mundo real, descuidando en la mayoría de los casos las

responsabilidades y sus obligaciones, aumentando el tiempo destinado para el ocio (Orozco & Patiño, 2014).

Gracias a los recientes estudios, se ha podido determinar que un excesivo uso de los videojuegos puede generar diversos trastornos y enfermedades que suelen afectar el estilo y la calidad de vida de las personas. Dentro de los trastornos documentados se encuentran alucinaciones auditivas provocada por el alto grado de atención focalizada que ha adquirido el jugador, enuresis (“es la incontinencia urinaria (orinarse en la cama) que afecta al niño durante la noche” (The Hospital for Sick Children, 2010, página web).) y encopresis (“incontinencia fecal o defecación involuntaria, consiste en que las heces se pasen en repetidas ocasiones (de manera involuntaria) a la ropa.(...) la retención de heces puede producir hinchazón de los intestinos y pérdida del control de los movimientos intestinales” (Mayo Clinic, s.f.)) debido al miedo que suelen provocar el videojuego y gracias a que la persona no puede distinguir la realidad de la virtualidad, entonces realiza dicha acción involuntariamente. También gracias a los estudios recientes se ha documentado que los jugadores suelen desarrollar cefaleas (dolor de cabeza), fatiga física y fatiga visual (Tejeiro, Pelegrina, & Gómez, 2009).

Uno de los trastornos que más alarma a la gente es la epilepsia, causada gracias a que en los videojuegos se suelen mostrar varias imágenes con una velocidad alta, causando que se perjudique la fotosensibilidad ante imágenes parpadeantes, este trastorno lo suelen padecer en especial los niños pequeños (Dorman, 1997, citado por Tejeiro, 2009).

Otros malestares que pueden provocar los videojuegos son relacionados con la mano, tanto en su movilidad como en funcionalidad, que en un caso extremo pueden generar la enfermedad De Quervain (“es una afección dolorosa que afecta los tendones de la muñeca del lado del pulgar” (Mayo Clinic, s.f.)) y neuropatía periférica (“resultado de una lesión de los nervios periféricos, a menudo provoca debilidad, entumecimiento o insensibilidad y dolor, por lo general en las manos y en los pies” (Mayo Clinic, s.f.)), causada gracias al excesivo uso de los tendones y músculos ubicados en la mano. Por último, se le suele relacionar el uso de videojuegos con el sedentarismo gracias a que generalmente se suelen jugar con ellos desde la comodidad del hogar, pero esto ha ido cambiando con el tiempo, tal es el caso del juego Pokémon Go.

Capítulo 3. Enfoque y diseño metodológico de la investigación

3.1 Participantes

En el Colegio Santo Tomás de Aquino se encuentran estudiantes de diversos estratos que van desde el 2 al 6, la institución cuenta con un total de 862 alumnos, de ellos 224 son mujeres y 638 son varones, un educando tomasino se forma “Para la fe, el estudio y la vida en comunidad” (Colegio Santo Tomás de Aquino,2019)

De toda esa población la investigación contemplara a los 54 estudiantes del grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino, que está compuesto por solo hombres que van desde los 13 hasta los 16 años.

3.2 Técnicas

Los métodos mixtos o híbridos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (denominadas metainferencial) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2008)

Se tiene una metodología interpretativa donde se implementó un enfoque mixto, ya que permite tener una visión más comprensiva, un mayor entendimiento, mejor ilustración y clarificación de los datos. También esta técnica de investigación responde a una mayor cantidad de preguntas de diferente índole. Este procedimiento permite una mayor exploración y explotación de datos, y es justo lo que la investigación necesita. El proyecto se enmarca en la línea de investigación de Fray Angélico: Globalización, sociedad civil y paz, donde se explora el área de las ciencias humanas. La razón es porque la indagación se guía por parámetros como la psicología y el comportamiento de las personas en un espacio determinado.

Como técnica de recolección de datos se realizará una encuesta que incluya preguntas de carácter cuantitativo y cualitativo. Estas preguntas serán presentadas a los estudiantes de grado noveno en las instalaciones de informática del Colegio Santo Tomás de Aquino.

3.3 Categorización y clasificación

Esta encuesta se realiza con el objetivo de recolectar datos útiles para la investigación. Dicha información solo se tendrá en cuenta para comprender y analizar el impacto que los videojuegos causan en los estudiantes de grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino. Las preguntas del instrumento de investigación son las siguientes:

1 ¿Cuál es la actividad que más realiza en su tiempo libre?
<ul style="list-style-type: none"> ● Ir al cine ● Ver televisión ● Jugar con los amigos ● Salir a alguna parte ● Jugar o ver videojuegos ● Practicar algún deporte ● Otra
2 ¿Usted le dedica tiempo a los videojuegos?
<ul style="list-style-type: none"> ● Sí ● No
de qué edad tuvo contacto con los videojuegos?
¿Cómo se inició en los videojuegos su promedio escolar y vida académica?
<ul style="list-style-type: none"> ● Bajó ● Subió ● Fue constante ● No lo afecta
5 ¿Prefiere jugar videojuegos o ver personas jugándolos?
<ul style="list-style-type: none"> ● Jugar ● Ver ● Ninguna de las anteriores
6 ¿Cuánto tiempo del día le dedica a los videojuegos?
<ul style="list-style-type: none"> ● Nada ● Menos de 30 minutos ● 30 minutos – 1 hora ● 1 hora – 2 horas ● 2 horas – 4 horas ● Más de 4 horas
7 ¿Qué género de videojuegos le gusta más?
<ul style="list-style-type: none"> ● Acción ● Estrategia ● Simulación ● Rol ● Otra
8 ¿Conoce los diversos sistemas de clasificación por edades de los videojuegos?

<ul style="list-style-type: none"> ● Sí ● No
9 ¿Acaso atiende a la clasificación por edades de los videojuegos a la hora de comprarlos o jugarlos?
<ul style="list-style-type: none"> ● Sí ● No
10 ¿Considera que los videojuegos influyen en su vida escolar?
<ul style="list-style-type: none"> ● De manera negativa en su rendimiento académico ● De manera positiva aumentando sus destrezas ● De manera negativa disminuyendo el tiempo destinado para hacer tareas ● De manera positiva al relacionarse con otras personas ● No lo afectan ● Otra
11 ¿Utiliza o ha utilizado algún dispositivo para jugar videojuegos durante la clase?
<ul style="list-style-type: none"> ● Sí ● No
12 ¿El uso del dispositivo para jugar durante la clase se debe a?
<ul style="list-style-type: none"> ● Me aburro en clase ● Algún compañero me incita a jugar ● Hace parte de un método de enseñanza de la clase ● No lo puedo evitar ● Lo hago para irrespetar al profesor ● No lo utilizo ● Otra
13 ¿Qué tipo de dispositivo para jugar videojuegos utiliza más?
<ul style="list-style-type: none"> ● Una consola portátil (Nintendo 3DS) ● Una consola de mesa (Play Station 4) ● Un dispositivo móvil (Teléfono inteligente - tableta) ● Un computador ● Híbrido (Nintendo Switch) ● Ninguno
14 ¿Cómo considera que el uso de los videojuegos impacta su vida familiar?
<ul style="list-style-type: none"> ● De manera positiva porque juego con mi familia ● De manera negativa porque me aislo ● De manera negativa porque incumplo con los deberes del hogar ● Me permiten escapar de mis problemas familiares

<ul style="list-style-type: none">• No afectan mi vida familiar• Otra
15 ¿Cómo piensa que el uso de los videojuegos incide en su vida personal?
16 ¿Considera que podría mejorar académicamente disminuyendo, retirando o aumentando el uso de los videojuegos? ¿Por qué?
17 ¿Cuál es su videojuego favorito?

Ilustración 3: Encuesta para el proyecto: El impacto de los videojuegos en el grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino durante el 2019

Capítulo 4. Resultados

En el desarrollo de esta investigación se utilizó una metodología mixta, para obtener los datos cuantitativos, se realizó una encuesta de 17 preguntas con diversas posibilidades de respuesta a los estudiantes de grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino. Esta se organizó de tal manera que al ser aplicada se pudiera analizar de manera cualitativa con el fin de validar y alcanzar el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

El análisis de los resultados se hará en dos partes, la primera Soy lo que juego donde se va a caracterizar los videojuegos que utilizan los estudiantes encuestados. La segunda Pienso que no me afecta, en este subcapítulo se realizó una identificación de aquellos aspectos positivos y negativos en el que los educandos pueden verse afectados en diferentes entornos como el personal, familiar y escolar.

4.1 Soy lo que juego

Este subcapítulo del análisis de resultados tiene la intención de caracterizar los videojuegos que utilizan los estudiantes del grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino del 2019, por lo tanto se tuvieron en cuenta las preguntas 1, 2, 5, 7 y 13 de la encuesta realizada (ver anexo 1) donde se logra identificar que los encuestados tienen diversas actividades de interés durante su tiempo libre, de las cuales se encuentra jugar o ver videojuegos en un 33,3% , lo que permite proponer que estos jóvenes disfrutan de manera regular la actividad de jugar. Pudiendo determinar en la pregunta 2 que el 88,9% de

estas personas dedican parte de su tiempo al uso los videojuegos. Se podría decir que la gran mayoría de los participantes en la investigación están viéndose afectados por el uso y el tiempo expuestos a esta actividad, el 81% de los encuestados dedican de treinta minutos a cuatro horas diarias a los video juegos. Tejeiro (2009) los efectos en las personas varían según su nivel de exposición a los videojuegos, porque no es lo mismo estar en un contacto directo al jugar que ver a una persona hacerlo. El 90,7% de los estudiantes de noveno están con mayor exposición a los videojuegos ya que los juegan, de ahí que su nivel de impacto sea mayor y por lo tanto se requiera de una posible intervención. Se puede decir que la población se ve expuesta a adquirir videojuegos que no son acordes a su edad, y que posiblemente produzcan cambios en su comportamiento o alteraciones psicológicas. (Ver anexo 2)

Se halló en la encuesta que el 55,6% de los encuestados dedican parte de su tiempo a videojuegos de acción, además, se identificó que desconocen los géneros principales a los cuales pertenecen los juegos pudiendo ocasionar posibles alteraciones . Exteberria (2000) establece que los jugadores que dedican su tiempo a los videojuegos de acción tienden a desarrollar más su atención focalizada para dichos juegos, ocasionando que tengan un mayor interés por actividades de tiempos cortos. Esta situación puede verse afectada a largo plazo en contextos familiares, escolares y personales, porque sus niveles de concentración disminuyen.

4.2 Pienso que no me afecta

“De manera positiva porque me hace olvidarme de mis problemas o situaciones de mi diario vivir” (Estudiante encuestado Colegio Santo Tomás de Aquino 2019)

Aproximadamente el 67% de la población encuestada considera que la exposición de los videojuegos no les afecta de manera negativa, pero si positiva su vida personal, ya que puede ser una forma de distracción, de adquirir destrezas, relacionarse con sus amigos de pasar el tiempo libre y desestresarse. El 59,3%, insiste que los videojuegos no afectan su vida escolar dando a entender que su relación con ellos se limita a diversión con moderación.

Por otra parte, se puede verificar cómo no todos los encuestados piensan de la misma manera y que su afectación puede ser de forma negativa. “De manera negativa porque me hacen quitarles tiempo a las tareas” (Estudiante encuestado Colegio Santo Tomás de Aquino 2019). En contraste se ve como un 24,1% responde que los videojuegos los afecta de manera negativa dado que les disminuye el tiempo para realizar sus deberes.

Continuando con el análisis como se puede ver en el anexo 2, el uso de dispositivos por parte de los estudiantes destinados para el juego durante las horas de clase es del 66,7% generando una alerta al respecto ya que en las políticas del colegio restringen el uso de los dispositivos durante horarios escolares, con el fin de que los educandos mantengan su

atención en las explicaciones y labores propias de su rol, además, para evitar cualquier acción indebida del mismo. Es posible que esto se deba a la falta de interés en la clase o sus bajos niveles de atención, por lo tanto, se distraen con facilidad y encuentran en sus dispositivos el medio para evadir su realidad.

Otro ámbito que se ve afectado es su vida familiar “Personalmente no juego muchos videojuegos, pero a veces lo hago y me aislé de mi familia o incumplo responsabilidades.” (Estudiante encuestado Colegio Santo Tomás de Aquino 2019). El juego hace que el tiempo destinado para su formación personal, la realización de sus deberes y el compartir con su familia de una u otra se vea afectado, de manera positiva como medio de distracción, para compartir o hasta tal vez un buen estilo de vida. Pero así mismo se encuentran afectaciones negativas en las que aislarse, hacer del juego su realidad y evadir sus problemas, incumple con sus deberes académicos, pasar menos tiempo con sus seres queridos, entre otras son situaciones en las cuales el mal uso de los videojuegos puede acarrear daños personales, sociales y psicológicos.

Un factor interesante en la investigación fue el hallazgo de la edad en donde los estudiantes tuvieron contacto por primera vez con los videojuegos, los resultados fueron que la mayor parte de la población tuvo contacto con los videojuegos en el rango de edad entre 8 y 10 años. Con esto se puede decir que la exposición a una edad tan temprana puede causar alteraciones en el modo de ver y comportarse en el mundo tal como lo indica Tejeiro

(2009) al decir que las personas más jóvenes son fuertemente influenciadas por sus vivencias, en donde tiene en cuenta los videojuegos en los niños pequeños.

A partir del análisis realizado en el trabajo de investigación se formularán algunas propuestas que impacten sobre los aspectos positivos y negativos de los videojuegos.

Capítulo 5. Conclusiones

A través de la investigación se han analizado elementos relevantes para la misma, tales como lo son la caracterización de los videojuegos que emplean la población de estudio, los posibles efectos en ellos y su percepción de estos.

Con el análisis de resultados se pudo evidenciar como gran parte de la población cree que los videojuegos no los afectan de ninguna manera (ámbito personal, familiar y escolar) y creen que su uso es moderado. Pero con investigaciones informales con maestros de grado noveno se encontró que los estudiantes tienen un uso bastante regular de los videojuegos durante las clases y que estos están perjudicando su desarrollo académico en la medida que no les permiten realizar sus actividades dentro del aula.

Por medio de las respuestas de los estudiantes de grado noveno del Colegio Santo Tomás de Aquino se pudo evidenciar que varias personas tienen problemas con los videojuegos, ya que les provocan la imposibilidad de realizar las actividades de su diario vivir, tal como lo es realizar sus deberes o compartir con su familia. La investigación plantea unas soluciones aplicables al colegio, ya que es el ente que educa a los jóvenes y los instruye para un buen vivir. Las posibles soluciones son:

- Los videojuegos son una problemática actual y tangible en la población encuestada e incluso se puede llegar a extralimitar al decir que abarca en gran

parte la población del Colegio Santo Tomas de Aquino por tal razón los resultados arrojados dejan abierta la posibilidad de generar instrumentos de mitigación que mejoren los resultados académicos de los estudiantes.

- Lo anteriormente señalado abre la posibilidad de la realización de torneos de videojuegos durante los descansos, esta solución en el entendido de que se debe incentivar las buenas prácticas en los estudiantes. como el compañerismo, el trabajo en equipo, e incluso el desarrollo de habilidades y destrezas que se potencializan al incentivar de manera adecuada al estudiante. Los torneos también generan la sana convivencia e incluso que se pueda tener una regulación los tiempos que estén los estudiantes en las pantallas, así mismo impedir la evasión de clases e inasistencia e incluso propender por evitar los espacios de clandestinidad a los que puede llegar a concurrir el estudiantado.

- Implementar una normativa precisa frente a las medidas de sanción al uso de dispositivos electrónicos en el trascurso la clase, con fines de ocio, en vista de que la tecnología y el ser humano en la actualidad van de la mano, a pesar de ello, la creación de esta normativa es en aras de propender por un proceso de aprendizaje óptimo.

- Crear un grupo de investigación participativa en el que se pueda desarrollar escritos, artículos, reseñas, por parte del estudiantado relacionado con los

videojuegos, las temáticas, las críticas posibles, el impacto social en los usuarios, el consumo desmedido de estos juegos, las posibles soluciones, los efectos positivos, e incluso recomendaciones para los jugadores, en vista de que desde cualquier esfera del individuo se puede desarrollar investigación académica, que servirá para las generaciones futuras.

- Por otro lado, enfocar que el cierre académico no se realice durante la semana 7 sino en el transcurso de la semana 9 y 10 del bimestre académico, ya que durante dicho tiempo los estudiantes tienen mayor tiempo libre y pueden acceder a los videojuegos. Se presume que el estudiante accede a un servicio donde le garantizan una educación continua durante el bimestre académico y al igual que se presume que el docente acate todos los temas durante el bimestre. Pero en la realidad el espacio de esas tres semanas suele ser malgastado por algunos docentes permitiéndoles jugar en el espacio de clase.

- Se puede conjeturar que por el nivel de exposición que afirman tener los estudiantes encuestados pues señalan que empezaron a incursionar en los videojuegos entre los 8 a 10 años de edad. Por tal razón, se concluye que uno de los problemas de adicción actuales es ocasionada por la pronta exposición a los juegos, por lo tanto, es importante generar espacios de pedagogía en los grados

inferiores desde segundo hasta séptimo, con el fin de brindar herramientas de protección y cuidado al estudiante al momento de jugar videojuegos.

- De otro lado abarcando el campo familiar, que es uno de los más afectados por el uso de nuevas tecnologías que ocasiona una ruptura en el núcleo familiar relacionada con la interacción, el Colegio en pleno uso de sus facultades podría destinar una jornada de padres e hijos en las nuevas pantallas, un día en el que se presenten propuestas de cuidado a sus hijos en el manejo de los videojuegos, recomendaciones de salud, prevención del sedentarismo, recomendaciones sociales y psicológicas para lograr interactuar con sus hijos, evitar las medidas represivas que generan distancias entre padres e hijos, acompañamiento psicológico si fuese necesario, e incluso organizar un torneo padres e hijos en el que concurra la familia y así establecer lazos de unión, y premiar no solo al ganador del juego sino a la familia por reunirse al lado de sus hijos para compartir espacios con ellos y entender sus aficiones.

Capítulo 6. Referencias

- Anagramas. (2010). *Anagramas*. Obtenido de Anagramas: <https://eprints.ucm.es/11632/1/T32380.pdf>
- Colegio Santo Tomás de Aquino. (2019).
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Osborne/McGraw-Hill.
- Dr. Mercola. (3 de agosto de 2017). *Artículos Mercola*. Obtenido de Artículos Mercola: <https://articulos.mercola.com/sitios/articulos/archivo/2017/08/03/como-los-videojuegos-afectan-el-cerebro.aspx>
- Entertainment Software Rating Board. (marzo de 1994). *Entertainment Software Rating Board*. Obtenido de Entertainment Software Rating Board:recuperado: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.aspx
- Etxeberria, F. B. (2000). *Ediciones Universidad de Salamanca*. Obtenido de Ediciones Universidad de Salamanca: https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm
- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Revista interuniversitaria Pedagogía Social*, 31-39.
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). La ruta de la investigación mixta. En R. Hernández Sampieri, & C. Mendoza Torres, *Metodología de la investigación* (págs. 616-617). Ciudad de México: Mc Graw Hill Education.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2008). Metodología de la investigación. En R. Hernández-Sampieri, & C. Mendoza, *Metodología de la investigación* (pág. 10). Ciudad de México: Mc Graw Hill Education.
- Mayo Clinic. (s.f.). *Mayo Clinic*. Obtenido de Mayo Clinic: <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/encopresis/symptoms-causes/syc-20354494>
- Mayo Clinic. (s.f.). *Mayo Clinic*. Obtenido de Mayo Clinic: <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/de-quervains-tenosynovitis/symptoms-causes/syc-20371332>
- Mayo Clinic. (s.f.). *Mayo Clinic*. Obtenido de Mayo Clinic: <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/peripheral-neuropathy/symptoms-causes/syc-20352061>
- Orozco, R., & Patiño, J. (2014). Investigaciones sobre videojuegos masivos en línea: hacia un estado de la cuestión. *Revista Ciencias Humanas*.
- ProColombia. (31 de agosto de 2018). ¿Por qué la industria de los videojuegos tiene potencial en Colombia? Recuperado de *EL TIEMPO*: <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/videojuegos/lugares-donde-mas-se-desarrollan-videojuegos-262198>

- Scutti, S. (18 de junio de 2018). *CNN Español*. Obtenido de CNN Español:
<https://cnnespanol.cnn.com/2018/06/18/la-adiccion-a-los-videojuegos-sera-reconocida-como-un-trastorno-mental-por-la-organizacion-mundial-de-la-salud/>
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 235 - 250. Recuperado de:
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- The Hospital for Sick Children. (5 de marzo de 2010). *About Kids Health*. Obtenido de About Kids Health: recuperado:
<https://www.aboutkidshealth.ca/Article?contentid=16&language=Spanish>

Gráficas citadas:

- Entertainment Software Rating Board. (1994). *Entertainment Software Rating Board*. Obtenido de Entertainment Software Rating Board: recuperado:
http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.aspx
- ProColombia. (31 de agosto de 2018). ¿Por qué la industria de los videojuegos tiene potencial en Colombia? Recuperado de EL TIEMPO:
<https://www.eltiempo.com/tecnosfera/videojuegos/lugares-donde-mas-se-desarrollan-videojuegos-262198>

Videjuegos citados:

Pong (1972): Atari

Mario Bros (1983): Nintendo

Call of Duty (2003): Activision

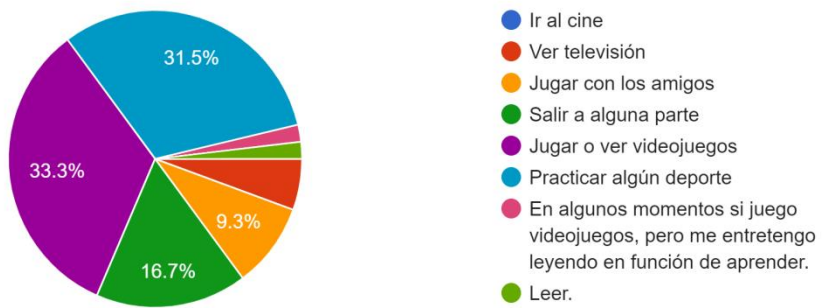
Pokémon Go (2016): Niantic, Inc

Anexos:

Anexo 1

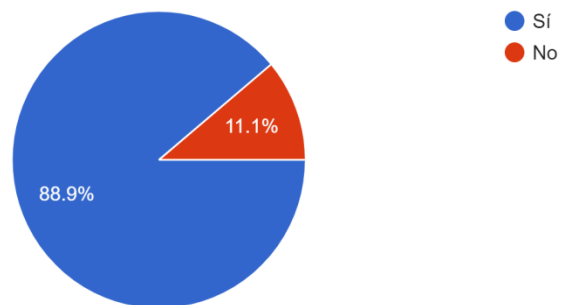
1. ¿Cuál es la actividad que más realiza en su tiempo libre?

54 respuestas



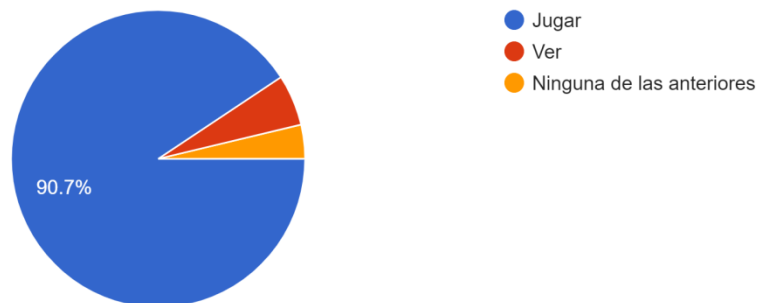
2. ¿Usted le dedica tiempo a los videojuegos?

54 respuestas



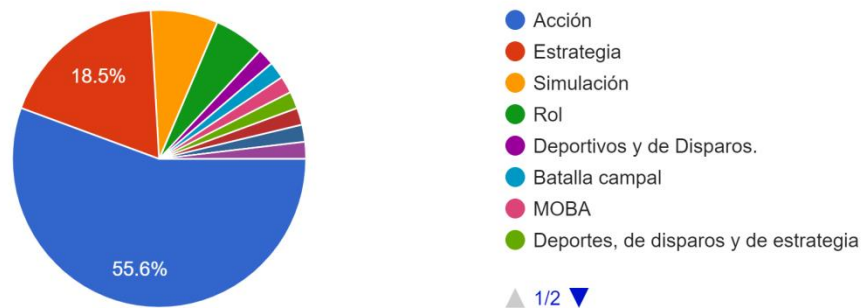
5. ¿Prefiere jugar videojuegos o ver personas jugándolos?

54 respuestas



7. ¿Qué género de videojuegos le gusta más?

54 respuestas

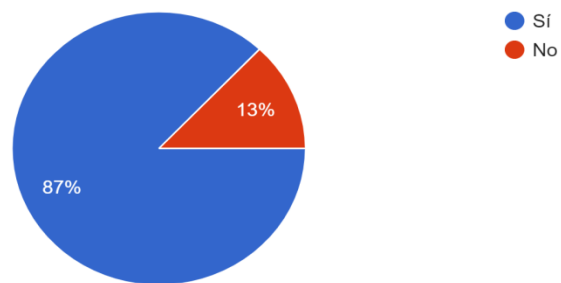


▲ 1/2 ▼

Anexo 2

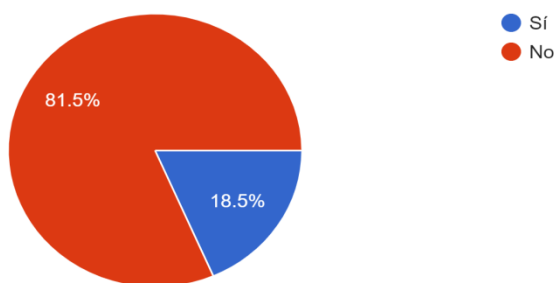
8. ¿Conoce los diversos sistemas de clasificación por edades de los videojuegos?

54 respuestas



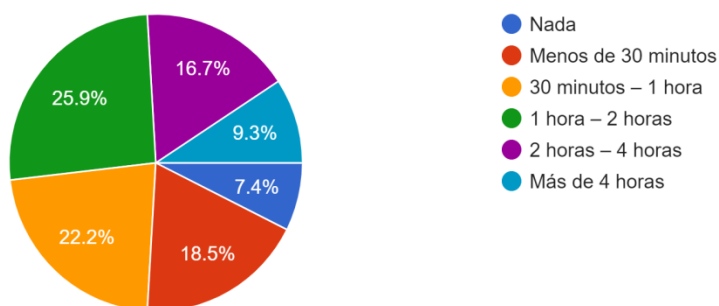
9. ¿Acaso atiende a la clasificación por edades de los videojuegos a la hora de comprarlos o jugarlos?

54 respuestas



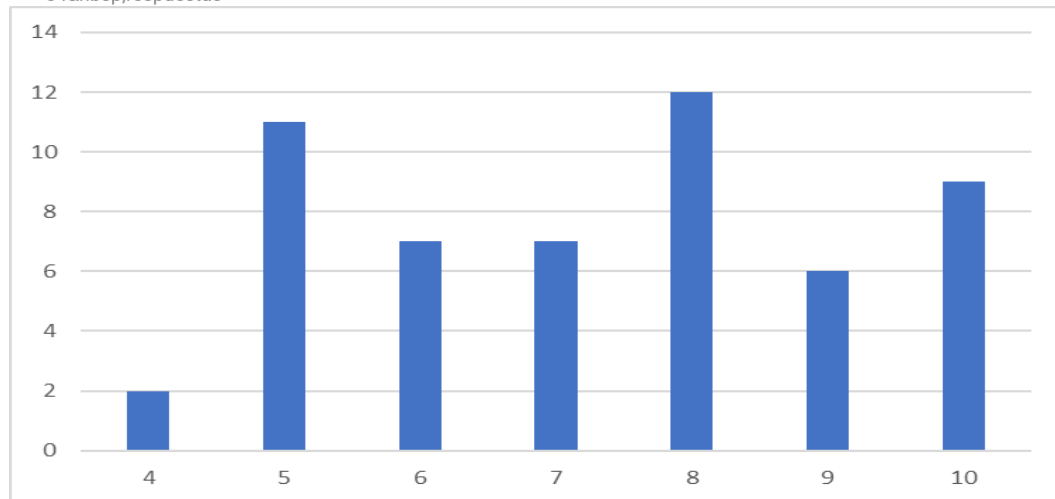
6. ¿Cuánto tiempo del día le dedica a los videojuegos?

54 respuestas



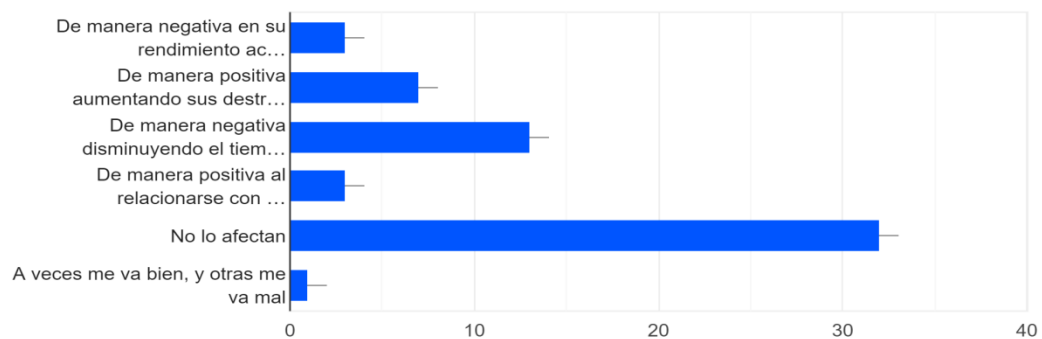
3. ¿Desde qué edad tuvo contacto con los videojuegos?

54 respuestas



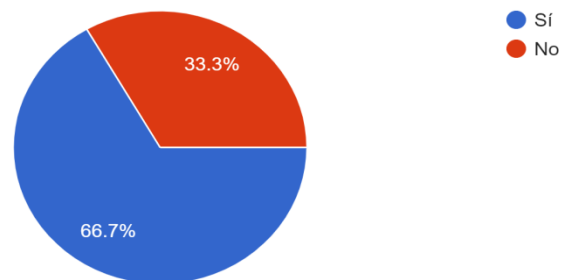
10. ¿Considera que los videojuegos influyen en su vida escolar?

54 respuestas



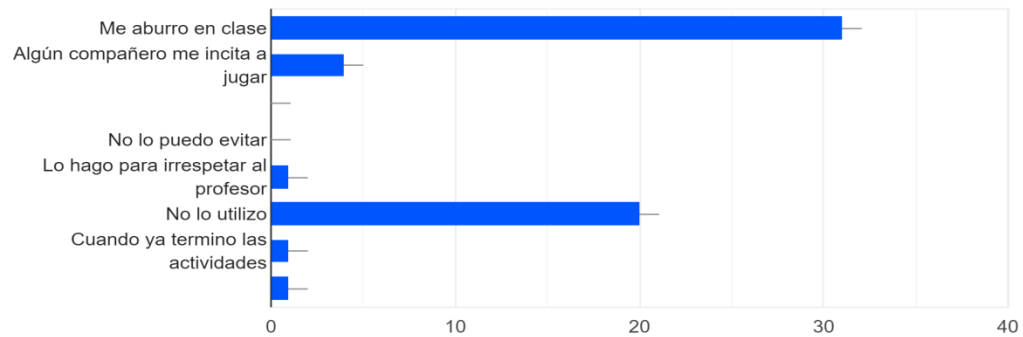
11. ¿Utiliza o ha utilizado algún dispositivo para jugar videojuegos durante la clase?

54 respuestas



12. ¿El uso del dispositivo para jugar durante la clase se debe a?

54 respuestas



14. ¿Cómo considera que el uso de los videojuegos impacta su vida familiar?

54 respuestas

