Centro Educativo Jean Piaget

Guía para no

romper tu control

favorito

Agustín Orduña Contreras

Taller de Metodología de la Investigación

6to de Preparatoria

5 de octubre de 2018

**Índice:**

**Introducción ……………………………………………………………...……3**

**Pregunta de investigación…………………………...…………3**

**Objetivos y justificación…………………………...……….3-4**

**Marco Teórico…………………………………………………………….....4-9**

**Método………………………………………………………………………9-10**

**Análisis de resultados……………………………………………………….11**

**Discusión……………………………….…………………………...…………13**

**Conclusión…………………………...……3…………………………...…….14**

**1. Introducción**

La primera cosa que las personas quieren hacer llegando a su casa después de la escuela es distraerse y pasar el tiempo haciendo algo que realmente los apasione. Existen muchas formas en las que puedes pasar el tiempo; por ejemplo, jugando videojuegos. Por mucho tiempo se ha creído que existen diferentes efectos en el comportamiento de la gente, pero a día de hoy sigue siendo un tema de debate esta cuestión.

**1.2 Preguntas de investigación**

¿Existe un efecto asociado con jugar videojuegos?

¿Cuánto tiempo tendrá que pasar para ver un cambio en la conducta?

¿Realmente afecta en algo el jugar un cierto tipo de videojuego?

¿Cuáles videojuegos pueden ayudar y cuales pueden perjudicar en la conducta?

**1.3 Objetivos**

Objetivo general: evaluar el efecto que tienen diferentes videojuegos en los jugadores

Objetivo específico: esta investigación busca que la gente sepa las ventajas y desventajas que pueda tener el jugar a cierto tipo de videojuegos.

**1.4 Justificación**

En esta investigación se pretende que la gente sepa si realmente jugar videojuegos afecta en la conducta, dando sustento estadístico y científico.

También se dará una noción de cómo han ido evolucionando a través de los años.

La investigación explicará qué juegos suponen ser más adecuados para el desempeño de quienes los juegan y aquellos que afecten de manera negativa. También buscara crear un hábito en los jugadores para que las posibles consecuencias no los afecten en su vida diaria.

**2 Marco Teórico**

Lo que muchos pueden llegar a pensar es que jugar juegos en donde tengas que matar personas te hará una persona más agresiva y si juegas uno en el que tuvieras que usar tu creatividad para poder pasar el juego entonces seguramente mejorarías tus habilidades para enfrentarte a diferentes situaciones y resolver problemas.

Según el documental llamado Videogames: The Movie (2014): “*En 1958 William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two (tenis para dos): un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory. Este videojuego fue el primero en permitir el juego entre dos jugadores humanos.*”

En los años 80 fue cuando los videojuegos tuvieron un crecimiento gracias a la popularidad que empezaron a tener los llamados salones de máquinas arcade, y también con las primeras videoconsolas. La compañía más popular del momento fue Atari, una compañía que tuvo que cerrar gracias a la sobreproducción de un juego, específicamente el de “E.T.”, sin llegar a conseguir la cantidad esperada.

La industria de los juegos de video comenzó a tener una gran crisis en los años 80. En 1983, Japón apostó por el mundo de las consolas creando el primer juego de su compañía famosa Nintendo, lanzando la Nintendo Entertainment System, llevando a los videojuegos a tener la misma importancia que tenían antes. En la actualidad las empresas productoras de videojuegos más importantes son Sony y Microsoft, constantemente peleando por sacar el mejor videojuego con la mejor resolución.

Los videojuegos se pueden repartir en una gran gama de categorías:

* **Acción:** lucha y pelea; normalmente en este tipo de juegos requieren estrategia y un buen control de los movimientos que vayas a realizar, ya sea un mando o un teclado.
* **Arcade**: laberintos, aventuras; Es un modo donde el usuario debe superar lo que se le presente para que así pueda seguir avanzando; y conforme más avanza los retos se van haciendo más complicados. Requiere que los jugadores tengan una reacción casi instantánea.
* **Deportes:** fútbol, baloncesto, tenis, et al; al igual que los demás, requiere de habilidad, pero en un nivel más elevado; también juega un papel importante la rapidez con la que se desempeña el juego y la precisión para poder superar a tus oponentes y tener una certeza de que la jugada salga bien.
* **Estrategia:** aventuras, rol, juegos de guerra; En este tipo se necesita principalmente un plan para poder sobreponerte a tus rivales; exigen concentración y por supuesto habilidad.
* **Simulación:** carreras, aviones; permiten experimentar la sensación sobre cómo es estar manejando algún vehículo.

En cuanto a tipos de consola podemos encontrar solamente 2:

* **Consolas de bolsillo**: son aquellas que puedes llevar contigo cuando sales de tu casa; normalmente utilizadas para pasar ratos largos, ya sea yendo de viaje o hacia algún lugar lejano. En sus juegos normalmente los gráficos y la jugabilidad se pueden ver reducidos al sólo usar los controles que tenga esa consola. Entre las más conocidas podemos encontrar al Nintendo, la Wii U y el Nintendo Switch, en sus diferentes variantes.
* **Consolas de salón:** éstas están diseñadas para que no sean trasladadas de manera frecuente, a menos que sea en una casa propia. Los juegos de este tipo de consolas son de mayor capacidad de movimiento y con gráficos más asemejados a la realidad

**Los videojuegos preferidos**

Ateniendo a la clasificación de Funk (2003), los juegos preferidos por los adolescentes fueron los siguientes:

* De violencia fantástica (HALO, Mortal Kombat) 32%
* Deportivos (Fifa, PES, NBA) 29%
* Temas Generales (Batman, Marvel) 20%
* De violencia humana (call of duty, GTA) 17%
* Educativos (Minecraft) 2%

**Cuánto tiempo juegan los usuarios[[1]](#footnote-1)**

Un tema de constante estudio es la medición del número de horas que los jugadores le dedican a los Videojuegos y las posibles repercusiones que para la vida diaria y los estudios puedan tener dichas horas.

En el estudio realizado por Funk (2003) se nos ofrece una clasificación de los usuarios en base al número de horas semanales y en razón del sexo del jugador, en la sociedadestadounidense.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Horas/semanas | 1-2 horas | 3-6 horas | Más de 6 horas | Nada |
| Chicos | 36% | 29% | 23% | 12% |
| Chicas | 42% | 15% | 6% | 37% |

En este estudio podemos apreciar las horas de juegos que los jugadores le dedican al pasatiempo, donde las mujeres se ven más fuertes jugando sólo de 1 a 2 horas, mientras que los hombres son los que gastan más de 6 horas jugando. También es importante destacar que el numero de chicas que no juegan es mayor al de hombres que no juegan.

**Efectos de los videojuegos (negativos)**

**Adicción:** Como tal, no puede existir una adicción a los videojuegos “*los datos científicos nos dicen que para que puedan considerarse como una adicción los videojuegos deberían ser cada ves más necesarios para su usuario y este ultimo aumentar día con día el tiempo destinado a ellos, pero basta ver a cualquier videojugador para corroborar que su patron de conducta no es así, de hecho, es todo lo contrario”[[2]](#footnote-2).*

Un jugador adolescente se queda atento a su consola cuando tiene un videojuego nuevo, pero esto se pasa poco a poco, y unos meses más tarde se olvida de aquel viejo videojuego y vuelve a entusiasmarse hasta que encuentra otro novedoso.

**Personalidad y conducta:** Este aspecto es el que ya varias investigaciones sobre los videojuegos han abordado, algunas de ellas son la de Mcloure y Meras y la de Estallo.

Ambas investigaciones revelan que “*no hay diferencias significativas en la estructura de la personalidad de los video jugadores respecto a los no jugadores”*. *[[3]](#footnote-3)* Aunque de modo particular señalan “*la presencia de un grado de extroversión significativamente mayor entre los jugadores.”*

*“los videojuegos no producen un cambio significativo en la personalidad de sus usuarios, generalmente aumentan su autoestima apoyando a los video jugadores siempre a superarse a si mismos. Los videojuegos no hacen más inteligente a la gente.” [[4]](#footnote-4)*

**Agresividad:** Las teorías científicas pueden diferir entre si realmente existe un nivel alto de agresividad. El estudio del modelaje de la agresión en los niños demostró cómo la exposición a modelos agresivos puede conducir a un incremento en el nivel de agresión posterior, sin embargo los expertos nos dicen que “*eso es un problema de responsabilidad social y que los videojuegos, al igual que el cine, las revistas y programas de televisión son entretenimientos que deben estar supervisados por los padres.” [[5]](#footnote-5)*

Hay otras investigaciones que nos indican que no importa si el sujeto juega o no videojuegos, si no sabe diferenciar ficción con realidad entonces tarde o temprano terminará confundiendo estos dos conceptos.

**Repercuciones en la salud: [[6]](#footnote-6)**

* Provocan crisis convulsiva en niños debido a destellos y cambios de intemsidad de colores en la pantalla
* Ojos irritados por falta de lubricación
* Dolores de cabeza frecuentes en niños que ocupan lentes
* Dolores musculares o mala postura

Para evitar estos ataques es necesario: sentarse lejos de la pantalla, no jugar si hay cansancio, descansar al menos 10 minutos despues de cada hora de juegos.

**Efectos de los videojuegos**

Mejor coordinación mano-ojo: De acuerdo con uno de esos estudios, las personas que jugaron videojuegos de acción tomaron decisiones 25 por ciento más rápido que otros sin sacrificar la precisión. De hecho, otros científicos han hallado que “*los jugadores más hábiles pueden tomar decisiones y actuar de acuerdo a ellas hasta seis veces en un* *segundo, o cuatro veces más rápido que la mayoría de la gente”.*

*Pensamiento más rápido*: Otros estudios demuestran que *“los videojuegos pueden mejorar las habilidades como la capacidad de resolución de problemas, razonamiento inductivo, el reconocimiento de patrones, la precisión de las estimaciones, la eficiencia de la gestión de recursos, el pensamiento rápido o una memoria más aguda.”*

El niño, protagonista del juego: Esto es que el niño es parte de lo que pase con el personaje del videojuego, por lo que le ayuda a la toma de decisiones y poder responder de manera acertada a diferentes situaciones.

Favorecen al aprendizaje: la capacidad de novedad, emoción, pasión y participación genera nuevos circuitos neuronales. [[7]](#footnote-7)

**Método**

* **Participantes o sujetos:** la investigación se hará con alrededor de 50 participantes con una edad promedio de 13 a 18 años. La escolaridad será a partir de jóvenes de secundaria y preparatoria. El nivel socioeconómico dependerá principalmente de aquellos que puedan permitirse gastar dinero en una consola de videojuegos y en variedad de juegos distinta. La nacionalidad de éstos será 100% mexicana.
* **Materiales:** encuesta digital, escrita y entrevistada, donde ellos responderán preguntas como “¿con qué tanta frecuencia te enfadas cuando juegas videojuegos?”, “Si existe enojo, ¿a qué se debe?”. Estas encuestas serán realizadas tanto de forma individual como grupal para poder sacar un porcentaje sobre las diferentes variantes que se están buscando comprobar.
* **Procedimiento:** las encuestas que se van a realizar de manera digital para aquellos que tengan acceso a la fuente. La otra parte de la encuesta será de manera interna en la misma preparatoria con un cuestionario escrito. La última parte de la investigación será realizada en el centro, en un establecimiento donde principalmente va gente apasionada de los videojuegos, en donde se les harán las mismas preguntas con la variable de que sus respuestas serán grabadas y posteriormente serán transcritas en esta investigación.
* **Hipótesis:**
* (a) las personas que juegan videojuegos no se vuelven más violentas, debido a que la única razón por la cual se enojan es por alguna cuestión que tiene que ver con el mismo videojuego.
* (b): las personas que juegan videojuegos continuamente se vuelven más agresivas, debido a que estás conductas se repiten constantemente hasta el punto de llegar a estar presentes en su vida personal.

**Análisis de resultados:**

**Frecuencia de enojo:**

**Respuestas sobre las razones del enojo:**

“Es que frustra perder”

“Por las fallas del juego”

“Pues la neta luego los juegos están mal hechos”

“Porque luego pierdo porque al juego le pasa algo”

“Porque me gana alguien que es peor que yo y se empieza a burlar”

Efectos en la salud:

**Respuestas más frecuentes:**

“afecta tus relaciones personales”

“te vuelven agresivo”

“Te “atontan” si juegas mucho”

**Discusión:**

Ahora que se han mencionado todos los riesgos que un adolescente puede padecer por jugar de forma excesiva videojuegos, es importante denotar que, si alguien juega de manera frecuente, no necesariamente cambiará su forma una vez que empieza este hábito. El joven debe tomar en cuenta todas las complicaciones que puede enfrentar si deja sus obligaciones por seguir jugando.

Las implicaciones que puede tener jugar cotidianamente son más asuntos relacionados con la misma persona que los juega que con los videojuegos en sí, ya que, como tal, no existe un efecto negativo que te produzca esta forma de entretenimiento. Los aspectos positivos so influyen en la vida diaria, mejorando motricidad y sobre todo dando una forma sana de pasar el tiempo.

En las encuestas que se hicieron, podemos ver que las personas que juega habitualmente presentan enojo específicamente hacia el juego, sin que afecten factores del exterior. Otro aspecto es la tolerancia a la frustración que muchos jugadores no poseen, y de ahí viene la frustración a la hora de perder.

**Conclusión:**

Esta investigación buscaba exponer que no existían problemas si se jugaban videojuegos de manera tan frecuente. Descubrimos a través de las investigaciones y las encuestas que el enojo de los jugadores no esta relacionado con una conducta agresiva, si no con el juego en si, por las fallas que presenta o por poca tolerancia a la frustración.

La bibliografía siempre debe ir al final

Aprovecho para hacer un comentario general: si vas a usar índices para referir textos, está bien, pero procura que no se repita la referencia tantas veces como esta sea citada en tu trabajo. Idealmente cada referencia usada debe tener un número único de identificación que podrás usar en los superíndices como un “código” de a cuál de tus referencias pertenece cada idea.

1. Funk. (2003). *Videojuegos y educación.* Recuperado del sitio web: https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\_numero\_02/n2\_art\_etxeberria.htm [↑](#footnote-ref-1)
2. Autor Desconocido. (2018). *Efectos positivos y negativos de los videojuegos.* Recuperado del sitio web: https://www.nocreasnada.com/efectos-positivos-negativos-los-videojuegos/ [↑](#footnote-ref-2)
3. Autor Desconocido. (2018). *Efectos positivos y negativos de los videojuegos.* Recuperado del sitio web: https://www.nocreasnada.com/efectos-positivos-negativos-los-videojuegos/ [↑](#footnote-ref-3)
4. Autor Desconocido. (2018). *Efectos positivos y negativos de los videojuegos.* Recuperado del sitio web: https://www.nocreasnada.com/efectos-positivos-negativos-los-videojuegos/ [↑](#footnote-ref-4)
5. Autor Desconocido. (2018). *Efectos positivos y negativos de los videojuegos.* Recuperado del sitio web: https://www.nocreasnada.com/efectos-positivos-negativos-los-videojuegos/ [↑](#footnote-ref-5)
6. Cavañal, D. (2018). *Videojuegos ¿buenos o malos para la salud?.* 3 de junio de 2018. Recuperado del sitio web: https://saludymedicinas.com.mx/centros-de-salud/salud-infantil/articulos/videojuegos-salud.html [↑](#footnote-ref-6)
7. Autor desconocido. (2014). *Videojuegos: aspectos positivos para los niños y adolescentes*. recuperado del sitio web: http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/videojuegos-aspectos-positivos-para-ninos-y-adolescentes [↑](#footnote-ref-7)