



## PROYECTO TERCERA ENTREGA SOCIOLOGIA

TRICOTECH

**Asignatura:** Sociología

**Nombre del docente:** Tatiana Rodríguez

**Nombre estudiantes:** Jose Madruga, Fabricio Vanrell y Facundo Benítez

**Curso:** 3ºMG

**Institución educativa:** ITI

**Fecha de entrega:** 03/11/25



## INDICE

1- Introducción.....	3
2- Objetivo .....	3
3- Metodología .....	4
3.1- Pregunta 1.....	4
3.2- Pregunta 2.....	5
3.3- Pregunta 3.....	5
3.4- Pregunta 4.....	5
3.5- Pregunta 5.....	6
3.6- Pregunta 6.....	6
3.7- Pregunta 7.....	7
3.8- Pregunta 8.....	7
3.9- Pregunta 9.....	8
3.10- Pregunta 10 .....	8
4- Datos Cuantitativos.....	9
5- Análisis Cualitativo.....	10
6- Reflexión Final .....	11
7- Citas y referencias.....	11
8- Técnicas Utilizadas.....	11
9- Análisis sociológico del público objetivo.....	12



## **1- Introducción**

En los últimos años, los videojuegos y las versiones digitalizadas de juegos de mesa se han vuelto muy populares, especialmente entre los jóvenes. Estos juegos no solo sirven para entretener, sino que también influyen en cómo nos relacionamos con otras personas, cómo nos comunicamos y hasta en cómo pasamos nuestro tiempo libre. La sociología nos permite analizar estos fenómenos desde un punto de vista más profundo, entendiendo cómo afectan a la sociedad y a los grupos que forman parte de ella.

## **2- Objetivo**

Este trabajo tiene como objetivo analizar el impacto social que puede tener un juego digitalizado, observando cómo cambia la manera de interactuar entre los jugadores, qué tipo de vínculos se generan y qué efectos puede tener en la vida cotidiana. A través de este análisis, se busca reflexionar sobre cómo el uso de estas tecnologías puede transformar nuestras costumbres y nuestras formas de socializar en un mundo cada vez más conectado.



### 3- Metodología

Para este estudio se llevó a cabo una investigación cuantitativa mediante una encuesta dirigida a seis personas. La encuesta constó de diez preguntas, que incluían preguntas cerradas y abiertas, con el fin de recopilar información tanto cuantitativa como cualitativa sobre las percepciones y experiencias relacionadas con el uso de videojuegos digitales en el contexto familiar y social.

Las preguntas abordaron temas como la influencia de los juegos digitales en el comportamiento social, el tiempo de calidad en familia, habilidades sociales, amistades generadas a través del juego, rendimiento académico, reglas en el hogar, conocimiento de los juegos a los que acceden los hijos, preocupaciones sobre contenido violento, aspectos positivos y sugerencias para mejorar el impacto social de los juegos digitales.

#### 3.1- Pregunta 1:

**¿Cree que los juegos digitales influyen en el comportamiento social de sus hijos? ¿Por qué?**

- Persona 1: Sí, porque aprenden a manejar más fácil la tecnología, haciendo parte de su crecimiento el manejo de ellas.
- Persona 2: Yo creo que sí, porque hoy en día se comunican a través de ellos.
- Persona 3: Sí, porque cambian algunas formas de relacionamiento personal y grupal.
- Persona 4: Realmente, aunque no sean del estilo de juegos a los que jugábamos cuando estábamos en su edad, ya que, en ese entonces no teníamos la tecnología que ellos poseen, es otra manera de interactuar y conocer gente / amigos nuevos, quizás ya no interactúen tanto en persona como en internet y vía videojuegos, pero aun si me agrada que pueda tener un espacio seguro para conectar con sus amigos.
- Persona 5: Sí, según qué juego, cada uno tiene diferentes temáticas las cuales los niños pueden adoptar en la vida real.
- Persona 6: Totalmente.



### **3.2- Pregunta 2:**

**¿Considera que los juegos digitales afectan el tiempo de calidad en familia?**

- Persona 1: Sí.
- Persona 2: No.
- Persona 3: Sí.
- Persona 4: Sí.
- Persona 5: Sí.
- Persona 6: Sí.

### **3.3- Pregunta 3:**

**¿Cree que los juegos fomentan o limitan las habilidades sociales de sus hijos?**

- Persona 1: No.
- Persona 2: Sí.
- Persona 3: Sí.
- Persona 4: Sí.
- Persona 5: Sí.
- Persona 6: Sí.

### **3.4- Pregunta 4:**

**¿Ha notado si su hijo/a ha hecho amistades a través de juegos digitales?**

- Persona 1: Sí.
- Persona 2: Sí.
- Persona 3: Sí.



- Persona 4: Sí.
- Persona 5: Sí.
- Persona 6: No.

### **3.5- Pregunta 5:**

**¿Cree que el uso de videojuegos ha influido en el rendimiento académico de su hijo/a? ¿Cómo?**

- Persona 1: Creo que sí, pero para bien, en el sentido que lo hace más centrado a lo que hace.
- Persona 2: Sí, porque está muy atento a ellos y no a los estudios.
- Persona 3: Capacidad de atención en ciertos temas y desinterés en otros relacionados a temáticas alejadas a la tecnología.
- Persona 4: Mentiría si dijera que no, pero la base de todo es el control y el equilibrio, es importante enseñarles que no se pueden postergar cosas importantes por un rato más de juego, hay que enseñarles que seguramente lo disfruten más cuando terminen con todas sus obligaciones.
- Persona 5: No, no influyó.
- Persona 6: Sí.

### **3.6 -Pregunta 6:**

**¿Tiene reglas establecidas en casa sobre el tiempo o los horarios para jugar?**

- Persona 1: No.
- Persona 2: Sí.
- Persona 3: Sí.
- Persona 4: Sí.



- Persona 5: Sí.
- Persona 6: No.

### **3.7- Pregunta 7:**

**¿Conoce los tipos de juegos a los que accede su hijo/a?**

- Persona 1: Sí.
- Persona 2: Sí.
- Persona 3: Sí.
- Persona 4: Sí.
- Persona 5: Sí.
- Persona 6: Sí.

### **3.8- Pregunta 8:**

**¿Le preocupa que sus hijos estén expuestos a contenidos violentos o inadecuados en los juegos?**

- Persona 1: Sí.
- Persona 2: Sí.
- Persona 3: No.
- Persona 4: Sí.
- Persona 5: Sí.
- Persona 6: Sí.



### 3.9- Pregunta 9:

**¿Qué aspectos positivos cree que tienen los videojuegos para el desarrollo de su hijo/a?**

- Persona 1: Como había dicho antes en el tema de la facilitación de manejo de las tecnologías.
- Persona 2: En lo social y en el manejo de las tecnologías.
- Persona 3: Mejora en habilidades tecnológicas y adaptación a futuras herramientas.
- Persona 4: Creo que los videojuegos, son, al final del día, otra forma de entretenimiento tan válida como las demás, pero además de simplemente entretener, son estimulantes natos de la curiosidad por diferentes temas, quizás jugando un juego de carreras le interesen los autos y quiera aprender más sobre ello, o sobre historia etc. Siempre existe algo bueno de lo que puede beneficiarse.
- Persona 5: Según la temática del juego puede enseñar a divertirse y competir dentro de lo amistoso.
- Persona 6: Aprenden tecnología.

### 3.10- Pregunta 10:

**¿Qué cambios le gustaría ver en los juegos digitales para que tengan un mejor impacto social?**

- Persona 1: Que sean más realistas de lo que vivimos.
- Persona 2: Que sean más basados al estudio.
- Persona 3: Temáticas de videojuegos, más traídas a la realidad diaria del ser humano promedio.
- Persona 4: Me gustaría que algunos juegos específicos de los que el juego tuvieran el poder de crear una comunidad más cerrada y protegida de otras personas las cuales no deberían de estar jugando esos juegos debido a su edad o intenciones, me parece que lo mejor sería crear un lugar seguro para ellos. Es difícil ya que estamos hablando de internet, pero me parece que lo





mejor para conectarse y desarrollar vínculos es con gente de tu propia edad, no con personas peligrosas que se hacen pasar por niños / adolescentes.

- Persona 5: Incluir temáticas sociales y educativas, fomentar la cooperación en lugar de la competencia extrema, mayor inclusión y representación, espacios seguros para la interacción online, apoyo a causas reales.
- Persona 6: Juegos menos violentos.

#### 4- Datos cuantitativos

Preguntas	Respuestas "SI"	Respuestas "No"
¿Influyen en comportamiento social?	6	0
¿Afectan tiempo en familia?	5	1
¿Fomentan habilidades sociales?	5	1
¿Han hecho amistades vía juegos digitales?	5	1
¿Influyen en rendimiento académico?	5	1
¿Reglas establecidas para jugar?	4	2
¿Conocen los tipos de juegos?	6	0
¿Preocupa contenido violento/inadecuado?	5	1



## 5- Análisis cualitativo

- **Influencia en comportamiento social:** Todos los encuestados coinciden en que los juegos digitales influyen en el comportamiento social de sus hijos, resaltando la importancia de la tecnología como herramienta para la comunicación y nuevas formas de socialización.
- **Tiempo en familia:** La mayoría considera que los juegos digitales afectan el tiempo de calidad en familia, aunque hay una opinión discrepante que cree que no es así.
- **Habilidades sociales:** Cinco personas creen que los juegos fomentan habilidades sociales, mientras una piensa que no.
- **Amistades generadas:** La mayoría ha notado que sus hijos han hecho amistades a través de juegos digitales, lo que sugiere que estos juegos funcionan como plataformas sociales.
- **Rendimiento académico:** Hay opiniones divididas, con cinco personas que consideran que los videojuegos influyen en el rendimiento académico (tanto positiva como negativamente) y una que no ve influencia.
- **Reglas en casa:** Cuatro familias tienen reglas establecidas sobre el uso del juego, lo que indica una gestión parental activa en este aspecto.
- **Conocimiento y preocupación:** Todos conocen los juegos a los que acceden sus hijos y la mayoría muestra preocupación por contenidos inapropiados.
- **Aspectos positivos:** Se destacan la facilitación del manejo tecnológico, el estímulo a la curiosidad, el desarrollo de habilidades sociales y el entretenimiento.
- **Sugerencias:** Las propuestas para mejorar incluyen hacer los juegos más realistas, educativos, inclusivos, cooperativos y seguros.



## 6- Reflexión Final

La digitalización de juegos como *Draftosaurus* tiene un impacto social significativo en la forma en que niños y jóvenes se relacionan, aprenden y se entretienen. La encuesta revela que, aunque los videojuegos fomentan habilidades sociales y tecnológicas, también generan preocupaciones sobre el tiempo en familia, el rendimiento académico y la exposición a contenidos inapropiados.

Es fundamental que las familias establezcan reglas claras y acompañen el uso de los videojuegos para maximizar sus beneficios y minimizar riesgos. Además, se sugiere que los desarrolladores incorporen temáticas educativas, inclusión y espacios seguros que promuevan la cooperación y la socialización saludable.

En suma, los videojuegos digitalizados pueden ser herramientas valiosas para el desarrollo social y cognitivo si se utilizan de manera equilibrada y consciente.

## 7- Citas y referencias

Aquí se encuentra la encuesta con la que realizamos la investigación:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fomnmgQMNCp\\_9iqFyinUa7CZ5hSqGmebOMKTSgk8-F4/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fomnmgQMNCp_9iqFyinUa7CZ5hSqGmebOMKTSgk8-F4/edit?usp=sharing)

## 8- Técnicas utilizadas

Para este trabajo usamos distintas técnicas de investigación:

- **Encuesta estructurada:** hicimos una encuesta a seis personas con preguntas abiertas y cerradas. Esto nos sirvió para obtener tanto datos concretos (como cuántos respondieron sí o no) como también opiniones y percepciones más personales.
- **Observación indirecta:** a partir de lo que contestaron, analizamos cómo ven los padres y las familias el tema de los videojuegos y qué valores asocian a ellos.
- **Revisión de material:** consultamos apuntes y conceptos básicos de sociología sobre consumo y cultura digital para poder darle un marco a las respuestas.

Gracias a estas técnicas pudimos ver el fenómeno de los videojuegos no solo con números, sino también con lo que la gente piensa y siente sobre ellos.



## 9- Análisis sociológico del público objetivo

El juego está pensado para niños y jóvenes, que son los que van a jugarlo, pero en realidad los que deciden la compra son los padres. Esto nos muestra dos miradas distintas:

- **Niños y jóvenes:** forman parte de una generación que nació con la tecnología. Para ellos los videojuegos son parte de su vida diaria, les sirven para divertirse, socializar con amigos y también aprender nuevas habilidades.
- **Padres:** son quienes tienen la última palabra a la hora de comprar. No solo aportan el dinero, también ponen reglas sobre el tiempo de juego y evalúan si el contenido es seguro o educativo. Esto refleja la preocupación de los adultos por el cuidado y la formación de sus hijos.
- **Relación entre ambos:** los videojuegos se transforman en un espacio donde se da una especie de negociación entre generaciones: los hijos quieren jugar y pasarla bien, mientras que los padres buscan que sea algo sano, seguro y con límites.

