



COLEGIO CHAMPAGNAT

SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN

FICHAS DE REFERENCIA

Profesor: Roberto Alfredo López Guzmán

Alumno: Fernando José Fuentes Castillo #10

Grado: Segundo año **Sección:** B

San Salvador, 18 de marzo de 2022

Contenido

Ficha textual – artículo 1	3
Ficha resumen del documento – artículo 1	4
Resumen detallado del documento.....	5
Ficha textual – artículo 2	7
Ficha resumen del documento – artículo 2	8
Resumen detallado del documento.....	9

Ficha textual – artículo 1

FICHA TEXTUAL	
Título del artículo / libro	Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática
Autor	Marcy Maldonado, Ángela Buitrago y María Mancilla.
Texto citado	<< De modo que aquellas “vulnerabilidades” de los adolescentes se vuelven factores importantes en el área bursátil en la que ahora se hallan inscritos. Es aquella necesidad de identificación que los adolescentes enarbolan en su búsqueda de establecer una identidad, el campo donde la “manipulación” de esta urgencia por parte de las empresas puede tener un éxito rotundo, aunque discutible éticamente.>>
Fuente	PDF consultado en: https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf
Ciudad Editorial Año	A Coruña / Revista TOG / 2014
Argumento	Este texto es uno de los más importantes para comprender el fenómeno de la adicción a los videojuegos por parte de las personas más jóvenes. En especial, una de las causas principales por las cuales las personas desarrollan tanto apego hacia este software. Asimismo, este es un motivo de peso que condiciona los factores conductuales de niños y jóvenes.

Ficha resumen del documento – artículo 1

FICHA RESUMEN	
Título del artículo / libro	Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática
Autor	Marcy Maldonado, Ángela Buitrago y María Mancilla.
Resumen / Ideas principales	<p>El documento, como bien se menciona, es una revisión sistemática de los diferentes documentos que anteriormente han tratado el tema de la adicción a los videojuegos.</p> <p>En los antecedentes de la investigación se nos presentan diversas ideas de diferentes autores que aportan causas y consecuencias de la adicción a los videojuegos. Una de las más influyentes e importantes es la de un trasfondo social desestructurado, o problemas familiares, así como la falta de presencia de las figuras paternas y maternas para apoyar al niño/adolescente en su desarrollo.</p> <p>Posteriormente, las autoras detallan la metodología de la investigación, comentando que se utilizaron bases de datos científicas como EBSCOH, HINARI, OVIP, PUBMED, etc.</p> <p>Después se presentan los resultados de la investigación, los cuales muestran múltiples estadísticas acerca de los orígenes del problema de la adicción a los videojuegos, los grupos más vulnerables a sufrir de ella, y los motivos de la dependencia hacia los juegos electrónicos. Finalmente, se da la discusión y las conclusiones sobre el tema. Uno de los puntos más enfatizados es el de la búsqueda de identidad por parte de los adolescentes, lo cual los lleva a ser la población más propensa a desarrollar una adicción por los videojuegos. Asimismo, se comenta que el tema de los videojuegos es todavía inexplorado, y hacen falta más estudios para poder determinar la verdadera causa de este problema.</p>
Fuente	PDF consultado en: https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf
Ciudad Editorial Año	A Coruña / Revista TOG / 2014
Observaciones	<ul style="list-style-type: none">- Se realiza una investigación exhaustiva del tema, lo que apoya muchas de las ideas que se plantean en el documento.- La consulta de bases de datos especializadas brinda una mayor seguridad a la hora de presentar datos.- No toma conclusiones sesgadas para aseverar que los videojuegos son un problema en sí mismos.

Resumen detallado del documento

Como bien se menciona en el título, el documento es una **revisión sistemática** de varios artículos escritos sobre el tema de la adicción a los videojuegos por parte de niños y adolescentes.

Primero, el artículo comienza exponiendo los antecedentes del problema planteado. Se muestran bastantes posturas y datos de otros autores, todos muy interesantes y enriquecedores para la investigación. Factores como la desestructuración familiar, el descuido de los padres hacia los hijos, y otros factores sociales son los principales motivos por los cuales un adolescente puede desarrollar una adicción a los videojuegos.

Posteriormente, el artículo nos comenta la metodología de investigación, los documentos que han sido descartados, y los elementos que definen la rigurosidad de la revisión sistemática. A continuación, se procede a presentar los resultados de la investigación, con muchos artículos seleccionados para su análisis, los cuales exponen múltiples puntos de vista y estadísticas sobre la adicción a los videojuegos. Por último, se concluyen varios puntos de esta exposición de artículos. Por un lado, tenemos que los adolescentes de sexo masculino son más propensos a desarrollar adicción a los videojuegos, puesto que juegan más horas a la semana. Asimismo, los adolescentes de 12 a 16 tienden a jugar juegos electrónicos durante períodos más prolongados de tiempo que los niños de menor edad. Finalmente, en uno de los estudios presentados, se afirma que 7 de cada 10 adolescentes abusan de los videojuegos.

Después de la exposición anterior, las autoras comienzan una discusión acerca de los verdaderos efectos y causas de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. El punto que se trata de manera más extensa durante este apartado es el de la **publicidad como herramienta de explotación**, en tanto que esta se encarga de proponer “soluciones” a las inseguridades de los adolescentes, los cuales viven estos problemas diariamente.

Finalmente, se exponen las conclusiones. Estas pretenden establecer la “incertidumbre” como uno de los principales problemas que existe alrededor de los

videojuegos, puesto que, si bien es un campo ampliamente estudiado, todavía sigue sin ser algo completamente **comprendido** por los expertos. El documento termina con una reflexión, y es que, si bien es cierto que los videojuegos son un tema incomprendido, “este panorama de indeterminación no debería ser campo de la inacción”. A pesar de una falta de conclusiones científicas sobre el tema, las investigaciones futuras tienen que centrarse en despejar el panorama de la incompreensión acerca de los juegos electrónicos.

Fuente:

- MALDONADO Marcy; BUITRAGO, Angela y MANCILLA, María. **Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática.** TOG (A Coruña) Revista TOG. 2014. Consultado el 2 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- Maldonado, M., Buitrago, A. & Mancilla, M. (2014) **Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática.** *Revista TOG* (A Coruña). Consultado el 2 de marzo de 2022. Recurso disponible en: <https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>

Ficha textual – artículo 2

FICHA TEXTUAL	
Título del artículo / libro	Videojuegos y educación.
Autor	Félix Etxeberria Balerdi
Texto citado	<< A pesar de las críticas recibidas también en este terreno, los videojuegos no se muestran como desencadenantes de un deterioro de las relaciones sociales de los jugadores. Por el contrario, la afición a los VJ está relacionada con actitudes positivas de socialización. >>
Fuente	PDF recuperado de: https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91630/00820113013570.pdf?sequence=1
Ciudad Editorial Año	País Vasco / Teoría de la educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información / 2001
Argumento	El texto citado intenta borrar el estigma de los videojuegos como entorpecedores de la socialización. Por el contrario, no hay ningún estudio científico que certifique estas afirmaciones, por lo que es de suma importancia eliminar la idea de que los videojuegos son agentes alienantes cuando no se abusa de ellos.

Ficha resumen del documento – artículo 2

FICHA RESUMEN	
Título del artículo / libro	Videojuegos y educación.
Autor	Félix Etxeberria Balerdi
Resumen / Ideas principales	<p>El artículo hace referencia a los efectos de los videojuegos en el desarrollo cognitivo y social de los jugadores. Primero, presenta diversas estadísticas que respaldan a los videojuegos como uno de los productos recreativos más consumidos y demandados, y también categoriza a los diferentes sujetos que consumen este producto por género, edad y horas de uso, siendo esta última de suma importancia para comprender los fenómenos expuestos más adelante.</p> <p>Posteriormente, estudia los diferentes factores que han llevado a los videojuegos a tener tanto éxito, y trata de explicarlos como fuentes de motivación y de la conducta, así como también explicar el motivo de su buena recepción mediante la “Teoría del aprendizaje social”, la cual permite al individuo ser parte de la experiencia de un juego, al presentar una interactividad y recompensas inmediatas al completar una acción específica.</p> <p>Además, se hacen distinciones acerca de los estereotipos nocivos que presentan los videojuegos a las generaciones más jóvenes, como la violencia y el sexismo, pero se desmienten aquellos rumores o críticas sin fundamento que se les hace de manera injusta, como sus efectos negativos sobre el desarrollo social y cognitivo de los individuos.</p> <p>Finalmente, se concluye diciendo que los videojuegos, usados de manera correcta y en un contexto específico, pueden ser altamente benéficos para los jugadores, en contextos como la educación o la rehabilitación.</p>
Fuente	PDF recuperado de: https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91630/00820113013570.pdf?sequence=1
Ciudad Editorial Año	País Vasco / Teoría de la educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información / 2001
Observaciones	<ul style="list-style-type: none">- El artículo presenta muchos estudios y estadísticas que respaldan las afirmaciones presentadas.- Se basa en datos científicos y psicológicos para estudiar las consecuencias del uso de videojuegos (positivas y negativas).- Da nombres concretos de los videojuegos más representativos a la hora de analizar su impacto.

Resumen detallado del documento

El artículo expone diversos puntos de interés acerca del efecto de los videojuegos en la conducta de los adolescentes y los jóvenes. Primero muestra diversas estadísticas acerca del consumo de estos, como que el público mayoritario son los varones, o que los videojuegos más populares tienen algún componente de violencia en sus mecánicas.

Posteriormente, se hace una clasificación de los aspectos que devinieron en el éxito de los videojuegos. Temas como la afinidad con ciertos valores sociales que son exaltados debido a prácticas recurrentes en los juegos electrónicos, como la competitividad, la dominancia y el consumismo.

Después se plantea una teoría psicológica que explica el porqué del éxito de los videojuegos, analizado desde un punto de vista más científico. Por ejemplo, se argumenta que los videojuegos suelen proponer un premio o alguna recompensa **inmediata** a sus jugadores, así como también una participación y una interactividad nunca vistas. Otro de los conceptos más importantes es el de las **fuentes de motivación y de la conducta**:

- a) Los modelos, que nos ayudan a comprender el entorno por medio de la imitación.
- b) Los reforzadores, que se encargan de forzar una debida conducta en base a ciertos patrones, como el ensayo y error, el planteamiento de metas claras, o la exaltación de ciertas conductas sociales en los videojuegos.
- c) La práctica, pues constantemente estamos realizando actividades concernientes a la mecánica del videojuego.
- d) El clima, el cual se refiere al medio en el que se desarrolla el juego, y si este propicia ciertas actitudes en el jugador.

Todos estos conceptos van muy relacionados con la teoría que se expone en el artículo, la cual es denominada “**Teoría del aprendizaje social**”. Uno de los argumentos a favor del consumo de los videojuegos es que son una de las actividades que más involucra al sujeto en su realización, no existiendo ninguna otra actividad ni en la casa ni en los centros educativos que presente una mayor motivación de la conducta.

Por otro lado, el documento nos expone los diversos *contras* que las personas suelen acuñar a los videojuegos, como el tema de la violencia, el sexismo, el racismo, el desprecio al perdedor, la pérdida de sociabilidad e inteligencia y los trastornos del carácter.

Sin embargo, el documento no solamente se queda con todas estas acusaciones de manera arbitraria, puesto que, a continuación, cita diversos estudios que **niegan los efectos negativos** de los videojuegos en los adolescentes y jóvenes.

Finalmente, para concluir el artículo, el autor comenta los aspectos que sí fueron comprobables mediante estudios, y aquellos que no tienen ningún respaldo. Por un lado, tenemos a la violencia y al sexismo, los cuales sí cuentan con suficientes pruebas para ser comprobados como factores negativos, puesto que muchos videojuegos tratan el tema de la violencia, la muerte, los asesinatos, y las peleas, así como también el hecho de fomentar estereotipos de género hacia los hombres y las mujeres, con una clara falta de representación de estas últimas.

Sin embargo, en relación con los otros aspectos, como la sociabilidad y la inteligencia, no se ha probado que los videojuegos afecten negativamente a su desarrollo. Es más, el artículo incluso expone ciertas aplicaciones para los videojuegos que son altamente beneficiosas para sus usuarios, como los videojuegos educativos y los videojuegos terapéuticos.

Fuente:

- Etxeberría Balerdi, F. (2001). Videojuegos y educación. Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Recuperado de: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91630/00820113013570.pdf?sequence=1> Consultado el 16 de marzo de 2022.
- ETXEBERRÍA BALERDI, Félix, et al. Videojuegos y educación. Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 2001. Recuperado de: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91630/00820113013570.pdf?sequence=1> Consultado el 16 de marzo de 2022.