

Colegio Champagnat



Seminario de investigación

**La influencia de los videojuegos en los estudiantes de secundaria del Colegio Champagnat en el período de enero de 2020 a julio de 2022**

Entrega de capítulo 1 de tesina

Docente: Alfredo López

Integrantes:

Fernando José Fuentes Castillo #10

René Eduardo González Iraheta #12

Mandhy Guadalupe Masin Rodríguez #22

Avril Fernanda Paz Pinto #29

2º AÑO DE BACHILLERATO "B"

Santa Tecla, 7 de marzo de 2022

**Hermano Rector**

Nicéforo Garran González

**Directora del colegio**

María de Jesús Cardona de Fuentes

**Coordinadora de bachillerato**

Vilma Cristina Olivo Marroquín

**Director de la tesis**

Roberto Alfredo López Guzmán.

# CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>5</b>
1.1 ANTECEDENTES:.....	5
1.2 FORMULACIÓN DEL ENUNCIADO.....	12
1.2.1 <i>Pregunta general:</i> .....	12
1.2.2 <i>Preguntas específicas:</i> .....	12
1.3 OBJETIVOS.....	14
1.3.1 <i>Objetivo general</i> .....	14
1.3.2 <i>Objetivos específicos</i> .....	14
1.4 JUSTIFICACIÓN .....	15
1.5 ALCANCES Y LIMITACIONES .....	16
1.5.1 <i>Alcances</i> .....	16
1.5.2 <i>Limitaciones</i> .....	16
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>17</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>19</b>

## Introducción

El presente estudio abordará el tema de la “Influencia de los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes de secundaria en el Colegio Champagnat en el período de enero de 2020 a julio de 2022”. Este tema aplica para toda aquella influencia, **positiva o negativa**, que pueda tener efecto en la población anteriormente descrita.

Desde el lanzamiento de los primeros videojuegos en la década de los 50s, el tema de los videojuegos y su influencia ha sido ampliamente debatido por una gran cantidad de expertos. Por su contenido muchas veces son tachados y estigmatizados como dañinos para la población. Es por eso por lo que, en el presente informe, se **buscará contrastar los detalles de estas investigaciones**, y obtener una **conclusión veraz** acerca **de la verdad** influencia que tienen los videojuegos en los adolescentes.

Se analizarán las diferentes dimensiones de la persona que se ven afectadas por los videojuegos, la capacidad de estos para crear hábitos en las personas, y se discutirán los posibles efectos que tienen para aislar o reintegrar a las personas en la sociedad.

# Capítulo I – Planteamiento del problema

## 1.1 Antecedentes:

El tema de los videojuegos, aunque ampliamente extendido en **nuestra** sociedad, todavía está lleno de ideas erróneas y de falacias argumentales a la hora de defenderlo o de criticarlo. Aunque muchas veces asociamos el ocio con algo inocuo e incluso necesario para el desarrollo de una persona, lo cierto es que, en el caso particular de los videojuegos, se ha creado una imagen basada en lo malo, e ignorando lo que, posiblemente, pueda aportar de manera positiva a las personas, especialmente a las generaciones más jóvenes.

Para Carvajal, un videojuego podría ser definido como “una obra de arte digital audiovisual e interactiva que requiere de un sistema de hardware electrónico tanto para hacer funcionar el software lógico que la compone como para interactuar con uno o más jugadores, a los que propone una o más metas que alcanzar a partir de unas mecánicas predefinidas que se presuponen divertidas para dicho jugador o jugadores.”<sup>1</sup>

A pesar de la definición anterior, todavía sigue habiendo cierta controversia sobre lo que es y no es un videojuego. A efectos prácticos, a lo largo del presente estudio se entenderá como “todo aquel software interactivo que tiene como propósito crear un ambiente ficcional para contar una historia, y permite la participación de uno o más jugadores.” Esto debido a que, además de los videojuegos como un producto orientado al entretenimiento, también existen aquellos videojuegos orientados a la educación, y al desarrollo de ciertas habilidades específicas, lo que hace imposible ignorar estas aplicaciones para un término tan amplio como ‘videojuegos’.

Por otro lado, autores como Wolf y Perron<sup>2</sup> han tratado de establecer los cuatro elementos más importantes que debe tener un videojuego:

---

<sup>1</sup> CARVAJAL, David. **El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo**. *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada*, 2014, p. 163-178. Recuperado de: [https://www.academia.edu/30328663/El\\_papel\\_de\\_los\\_videojuegos\\_en\\_el\\_desarrollo\\_cognitivo?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover\\_page](https://www.academia.edu/30328663/El_papel_de_los_videojuegos_en_el_desarrollo_cognitivo?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page)

<sup>2</sup> PERRON, Bernard y WOLF, Mark. **Introducción a la teoría del videojuego**. *Formats: revista de comunicación audiovisual*, N.º. 4, 2005. Recuperado de: [\(PDF\) Introducción a la teoría del videojuego \(researchgate.net\)](#)

- Algoritmos, que definen el comportamiento del juego.
- Participación del jugador.
- Interfaz, mediante la cual se le da información relevante al jugador.
- Gráficos, que transmitan las acciones del jugador.

Por ello, y añadiendo lo anterior al concepto planteado en un inicio, todo producto o pieza de software que no cumpla esos cuatro requisitos tampoco será considerado como un videojuego, y no formará parte de ninguna de las estadísticas mencionadas en el presente estudio. Asimismo, se usarán las palabras ‘videojuego’ y ‘juego electrónico’ de manera intercambiable.

Ya definido el concepto de videojuego, se tiene que hacer una aclaración con respecto a una de las ideas presentes en el tema de investigación: influencia. Cuando se habla de influencia, se hablan tanto de aspectos positivos como negativos que puede aportar un juego electrónico a la vida de una persona. Como mencionaron Villani, *et. al*<sup>3</sup>, la dicotomía del “son buenos o son malos” en los videojuegos debería ser dejada a un lado si lo que se quiere es estudiar correctamente el impacto que estos tienen a la hora de influir en el comportamiento humano.

Se tendrá en cuenta los factores ‘online’ de los videojuegos como parte de su influencia, pero solamente si estos son completamente obligatorios para cumplir con la experiencia planeada originalmente por los desarrolladores del producto (aspectos como el multijugador, las compras externas, o las apuestas en los videojuegos).

**Finalmente**, para obtener una conclusión razonable sobre la influencia que pueden tener los videojuegos sobre los jugadores, debemos hacer una distinción entre tres tipos de estos, que son los más citados por los autores que han tratado el tema:

- Entretenimiento.
- Educación.
- Terapia o rehabilitación.

---

<sup>3</sup> VILLANI, Daniela, et al. Videogames for emotion regulation: a systematic review. *Games for health journal*, 2018, vol. 7, no 2, p. 85-99. Recuperado de: <https://doi.org/10.1089/g4h.2017.0108>

Con todo lo anterior en cuenta, a continuación se presentarán diversos casos ilustrativos que ejemplifican la influencia que tienen los videojuegos en la sociedad.

En el primero se nos presenta como un joven de nacionalidad española mató a su familia después de que sus padres le quitasen el acceso a internet debido a su bajo rendimiento académico y su continua distracción con los videojuegos. La noticia habla del juego conocido como 'Fortnite', el cual es un videojuego multijugador online muy popular.

A los 15 años el adolescente mantuvo los cuerpos de su familia durante tres días, pero fue descubierto luego por una tía que se encontraba preocupada por la falta de noticias, según algunos medios locales, el suceso detonante del crimen fue una discusión entre la madre y el menor, debido a que esta le prohibió el uso de los aparatos electrónicos, lo que molesto al agresor que era aficionado a los juegos en línea.

Primero disparo a su madre y hermano de 10 años, esperando luego a que su padre llegara para asesinarlo con un tiro de escopeta.

El caso de un adolescente que mató a toda su familia después de que sus padres le cortasen el acceso a internet por sus malas notas vuelve a sacar a colación la relación entre violencia y videojuegos. Analizamos el suceso, que se produjo la semana pasada en España.<sup>4</sup>

Este corto e interesante caso, nos pone en contexto de como muchos jóvenes pueden ver afectado su comportamiento a causa de los videojuegos en línea, ya que se vuelven parte de su interacción habitual y el aislamiento de estos los puede llevar a un punto de ansiedad y molestia donde sus actos no son premeditados y en consecuencia pueden terminar en actos de violencia como el anterior.

---

<sup>4</sup> Videojuegos y violencia: el caso del joven que mató a su familia revive un debate más complejo de lo que parece. Editores de Univisión. Univisión. Última actualización 15 de febrero de 2022. Consultado el 4 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.univision.com/noticias/salud/videojuegos-violencia-adolescente-parricida>

Debido al incremento en el uso de videojuegos por parte de los niños y jóvenes la OMS (Organización Mundial de la Salud) agrega la adicción a estos como una clase de trastorno mental.

Como bien mencionaron Maldonado, Buitrago y Mancilla<sup>5</sup>, los adolescentes son una población vulnerable a sufrir de adicción a los videojuegos, en tanto en que estos están en una permanente “búsqueda de identidad”. Por su lado, Pérez y Ruiz<sup>6</sup> dan un aporte que se puede relacionar fácilmente con este caso, diciendo que esta adicción está muchas veces acompañada de “patrones de familia y entornos sociales inadecuados” y según el estudio realizado por Tejero, Pelegrina y Gómez<sup>7</sup> sólo un 8% de los padres pasan tiempo suficiente jugando con sus hijos, que se estima está cerca de las dos horas diarias.

El siguiente caso se presenta como un punto a favor de los videojuegos, en específico, a los del tipo terapéutico. En un estudio realizado por la organización HopeLab, en Estados Unidos, Canadá y Australia, se solicitó la participación de 375 pacientes con cáncer entre las edades de 13 a 29 años. A estos se les presentó un videojuego, desarrollado específicamente para el experimento, llamado ‘Re-Mission’. En él, se controlaba a un robot, y la finalidad era destruir a las células cancerígenas que se encuentran dentro del organismo.

Los resultados que obtuvieron revelaron que, en un 70%, los pacientes presentaron una “adquisición más acelerada del conocimiento acerca del cáncer, y una tasa tres veces mayor en la autoeficacia del tratamiento relacionado con el cáncer”. Asimismo, 40% de

---

<sup>5</sup> MALDONADO Marcy; BUITRAGO, Angela; Mancilla, María. **Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática**. TOG (A Coruña) Revista OG. 2014. Consultado el 2 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>

<sup>6</sup> MARTÍN, Joaquín Pérez; RUIZ, Julio Ignacio. Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 2006, no 21, p. a066-a066. Recuperado de: <https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/508>

<sup>7</sup> TEJEIRO SALGUERO, Ricardo; PELEGRINA DEL RÍO, Manuel; GÓMEZ VALLECILLO, Jorge Luis. Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 235-250., 2009. Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/58204>



los pacientes mostraron una mejoría al recibir sus tratamientos, como la quimioterapia, y la manera en la que sus cuerpos asimilaban estas toxinas.

Por otro lado, el artículo menciona que “sorprendentemente, incluso aquellos pacientes que jugaron ‘Re-Mission’ por menos de una hora a la semana mostraron una mejoría a la hora de recibir su tratamiento, mejorías que fueron similares en magnitud a aquellos individuos que finalizaron los 20 niveles del juego completo.”<sup>8</sup>

**Lo anterior** se utiliza como prueba para demostrar que, en pequeñas dosis, el uso de los videojuegos como manera de terapia puede ser algo altamente beneficioso para los individuos.

**Además de todo lo anterior**, los pacientes también mostraron una mejoría en su estado de ánimo, generando un ‘efecto placebo’ en los pacientes más jóvenes, haciéndoles creer que tenían un mayor control sobre su enfermedad, y que serían capaces de luchar contra ella de mejor manera.

**Como punto final**, se debe tocar las diferentes áreas y variables de la persona que pueden verse influenciadas por los videojuegos. Los estudios analizados para esta investigación han presentado tres áreas principales en las cuales los videojuegos afectan al individuo:

- Psicológica.
- Social.
- Fisiológica.

De estos tres aspectos, se tratarán principalmente los dos primeros, pues son los que más se perciben por el resto de la población, y los más extendidos entre todos los consumidores de los videojuegos.

En primer lugar, la variable psicológica trata sobre los aspectos cognitivos de la persona, los cuales pueden verse afectados positiva o negativamente, dependiendo de la cantidad de tiempo que la persona ocupe jugando juegos de video.

---

<sup>8</sup> TATE, Richard; HARITATOS, Jana; COLE, Steve. HopeLab. *International Journal of Learning and Media*, 2009, vol. 1, no 1. Recuperado de: [HopeLabApproach IJLM 2009.pdf](#)

Por otro lado, la dimensión social es la más perceptible, y la que suele ser más atacada por el resto de las personas. Las consecuencias de un constante aislamiento y alienación son muy graves para cualquier persona, y si el motivo de las anteriores conductas es, precisamente, el consumo de videojuegos es cuando los expertos hablan de la llamada “adicción a los videojuegos”. Por supuesto, esta adicción, reconocida oficialmente como una enfermedad mental, va acompañada de un desequilibrio fisiológico y psicológico de la persona, convirtiendo la parte social más en una consecuencia que en una causa.

Según un estudio realizado por Canal 12<sup>9</sup> en El Salvador, los videojuegos, en especial aquellos que presentan a la violencia como elemento principal, son productos que “normalizan ciertos comportamientos sociales” en los individuos que los consumen. Este aspecto es el que, precisamente, afecta de manera directa a las dos variables, tanto social como psicológica, en tanto que alteran la facilidad en la que el individuo comparte sus ideas sobre el mundo con otros.

A pesar de lo anteriormente dicho, existen ciertos videojuegos cuyo principal objetivo es, precisamente, mejorar las habilidades y la capacidad psicológica de un individuo. Es aquí donde entran los llamados ‘videojuegos educativos’, que también se han mencionado anteriormente.

En un estudio realizado por McFarlane, Sparrowhawk y Heald se utilizaron varios de estos juegos con niños y jóvenes para ‘mejorar’ el aprendizaje. Los resultados se exponen de la siguiente manera: “Hubo un reconocimiento a través de todos los rangos etarios de que lo videojuegos ayudan a desarrollar una amplia variedad de habilidades esenciales para el estudiante autónomo. Algunas se relacionan directamente con los videojuegos, que desarrollaron capacidades como la resolución de problemas, secuenciación, razonamiento deductivo y memorización.”<sup>10</sup>

Ahora bien, siempre que existe un aspecto positivo, suele haber otro negativo. En el caso de los videojuegos y su influencia en el aspecto social de las personas, tenemos que en

---

<sup>9</sup> “Influencia de los videojuegos en la conducta” Canal 12, 25 de junio 2021, accesado el 6 de marzo de 2022, <https://www.canal12.com.sv/noticia/influencia-de-los-videojuegos-en-la-conducta/>.

<sup>10</sup> MCFARLANE, Angela; SPARROWHAWK, Anne; HEALD, Ysanne. **Report on the educational use of games.** TEEM (Teachers evaluating educational multimedia), Cambridge, 2002.

un estudio realizado por Richards, *et. al*<sup>11</sup>. se encontró que, en promedio, los adolescentes pasan 4.7 horas frente a una televisión y jugando videojuegos. Esto, como bien señalan Moncada y Chacón provoca que, para el caso de los adolescentes, “aquellos entre 14 y 19 años de edad que pasan más tiempo frente a una pantalla son menos sociables y unidos a sus padres y personas de edades similares”<sup>12</sup>.

Por otro lado, en el mismo artículo de Moncada y Chacón se mencionan las posibles consecuencias psicológicas que pueden tener los videojuegos. Aspectos como el desarrollo de un carácter agresivo y los problemas de atención pueden ser una consecuencia del uso prolongado de videojuegos, en especial aquellos que exponen actitudes violentas o exageradas sobre la sociedad. La conclusión a la que se llega es la siguiente: “Los investigadores han concluido que los jugadores con ordenador propio, que juegan excesivamente, tienen una peor salud mental y una mayor cantidad de comportamientos problemáticos; pero que los niños que no juegan del todo con videojuegos, podrían beneficiarse de una exposición moderada a éstos”<sup>13</sup>

Con todos los estudios expuestos anteriormente, sigue sin quedar del todo claro si los videojuegos realmente son perjudiciales o si, por el contrario, pueden representar algún beneficio para las personas que los consumen de manera moderada. A pesar de ello, se pueden sacar diversas conclusiones de los trabajos presentados, y es que, si bien es cierto que los videojuegos pueden transmitir antivalores a los jóvenes, su amplia gama de usos y de géneros puede ser utilizada para desarrollar productos más productivos y con un verdadero propósito educativo o de rehabilitación para las personas.

---

<sup>11</sup> RICHARDS Rosalina, *et. al*. **Adolescent Screen Time and Attachment to Parents and Peers**. Arch Pediatr Adolesc Med. 2010;164(3):258–262. Recuperado de: <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/382905>

<sup>12</sup> Moncada Jiménez, José; Chacón Araya, Yamileth (2012), El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes, Publicado por la federación española de Docentes de Educación Física. p. 45. Consultado el 6 de marzo de 2022, consultar en: <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

<sup>13</sup> Ibid. p. 46

## 1.2 Formulación del enunciado

El tema de la investigación es “Influencia de los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat en el período de enero de 2020 a julio de 2021”. Este tema presenta sus cuatro delimitaciones:

- **Delimitación de contenido:** Influencia de los videojuegos en el comportamiento.
- **Delimitación de población:** Estudiantes de secundaria.
- **Delimitación de espacio:** El colegio Champagnat.
- **Delimitación de tiempo:** Período de enero de 2020 a julio de 2022.

Por otro lado, se tiene que el sujeto y objeto de corresponden a los siguientes elementos:

- **Sujeto de estudio:** Adolescentes, estudiantes de secundaria del colegio Champagnat. Estos se tomarán en cuenta entre las edades de 14 a 18 años, para ser más específicos. Deberán ser consumidores habituales de este tipo de productos, y estar familiarizados con los más populares y comerciales.
- **Objeto de estudio:** Influencia de los videojuegos en el comportamiento del sujeto. Se tomará el objeto de estudio a partir de ciertas horas de consumo de los juegos electrónicos, para que la investigación tenga un mayor peso a la hora de investigar la influencia en personas que los consumen regularmente.

### 1.2.1 Pregunta general:

¿Cuál es la relación entre el comportamiento de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat y los videojuegos en el periodo de enero de 2020 a julio de 2022?

### 1.2.2 Preguntas específicas:

- a) ¿Cuál es la incidencia de los factores psicosociales que se presentan en los videojuegos con las conductas agresivas de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat en el periodo de enero de 2020 a julio de 2022?
- b) ¿Cuáles son los tipos de videojuegos que tienen mayor tendencia a influenciar tanto de manera positiva como negativa a los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat en el periodo de enero de 2020 a julio de 2022?

- c) ¿Cómo se ve potenciada la creatividad y autonomía de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat por los videojuegos en el periodo de enero de 2020 a julio de 2022?
- d) ¿Cuál es la percepción acerca de los videojuegos en relación con la realidad y la interacción social de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat en el periodo de enero de 2020 a julio de 2022?
- e) ¿Cómo se ve afectado el desempeño académico de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat por los videojuegos en el periodo de enero de 2020 a julio de 2022?

## 1.3 Objetivos

### 1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia de los videojuegos en el comportamiento de los alumnos de secundaria del Colegio Champagnat durante el período de enero de 2020 y julio de 2022.

### 1.3.2 Objetivos específicos

- A) **Analizar** la incidencia de los factores psicosociales que se presentan en los videojuegos con las conductas agresivas de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat.
- B) Determinar los tipos de videojuegos que tienen mayor tendencia a influenciar tanto de manera positiva como negativa a los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat.
- C) **Analizar** cómo se ve potenciada la creatividad y autonomía de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat por los videojuegos.
- D) Determinar la percepción acerca de los videojuegos en relación con la realidad y la interacción social de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat.
- E) Categorizar las diferentes áreas en las cuales los adolescentes pueden ver una alteración en su comportamiento a causa de los videojuegos.

## 1.4 Justificación

### **Actualidad del tema e importancia del tema.**

Los videojuegos son uno de los productos más extendidos y consumidos en la sociedad actual. Según un estudio realizado por DFC Intelligence, y publicado por IGN<sup>14</sup>, cerca de 3.1 mil millones de jugadores en todo el mundo. Cada día se pueden observar a más y más niños y jóvenes haciendo uso de los videojuegos como modo de entretenimiento. Asimismo, las cantidades de dinero que mueve el mercado de los videojuegos actualmente está entre las cifras más altas de cualquier industria<sup>15</sup>. Por ello, es de esperar que las nuevas generaciones vean su comportamiento moldeado y definido, en gran parte, por este aspecto que cada vez está más presente en sus vidas.

### **Viabilidad o factibilidad del tema.**

Existen muchos artículos hablando sobre el tema de la influencia de los videojuegos en los adolescentes. Algunos con un claro sesgo negativo, pero muchos otros con posturas imparciales, y que analizan muy bien el fenómeno, aportando ideas muy enriquecedoras sobre el mismo, lo cual facilita enormemente la investigación a un nivel general. Si hablamos de El Salvador, por el contrario, no existen demasiados estudios bien fundamentados acerca de la influencia de los juegos electrónicos, lo cual puede dificultar la investigación en un ámbito local.

### **Interés social del tema.**

Cada vez más padres están preocupados por el contenido que consumen sus hijos. Las ideas que se le plantean a los niños a través de los videojuegos están siendo cada vez más debatidas, e incluso muchos organismos pretenden regularlas judicialmente. Todos estos debates están más presentes que nunca, y por ello, el interés social por los videojuegos crece cada día.

---

<sup>14</sup> IGN Latinoamérica. **Un estudio indica que el 40 por ciento de la población mundial juega videojuegos.** Revista IGN. 2020. Recuperado de: <https://latam.ign.com/videojuegos/71815/news/un-estudio-indica-que-el-40-por-ciento-de-la-poblacion-mundial-juega-videojuegos>

<sup>15</sup> SOLER, Daniela. La industria de los videojuegos mueve solo en cinco países casi US\$109.000 millones. Diario La República. 2021. Recuperado de: <https://www.larepublica.co/internet-economy/la-industria-de-los-videojuegos-mueve-solo-en-cinco-paises-casi-us109000-millones-3138594>

## 1.5 Alcances y limitaciones

### 1.5.1 Alcances

- Se busca **investigar y estudiar** la influencia que los videojuegos tienen en los jóvenes.
- El estudio se enfocará en los estudiantes de secundaria del Colegio Champagnat.
- La investigación se realizará con la finalidad de analizar las consecuencias que puede involucrar el uso de videojuegos.
- Se tomará en cuenta el **estudio y análisis** de la información referente a la problemática planteada.
- Se considerarán los antecedentes de estudio del tema previamente expuestos en el documento, como apoyo para el estudio.

### 1.5.2 Limitaciones

- Una destacable limitante en cuanto a la investigación del tema es la poca información a nivel nacional en la que podemos apoyarnos para la indagar sobre la problemática.
- **No se pretende estudiar a un grupo** de personas externas a los estudiantes de secundaria del Colegio Champagnat.
- **No se busca estudiar o analizar la** variación que ha tenido la influencia de los videojuegos a lo largo de los años, ya que nos estamos enfocando en un periodo de tiempo específico; enero 2020 a julio de 2022.



## Bibliografía

- CARVAJAL, David. **El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo**. *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada*, 2014, p. 163-178. Recuperado de: [https://www.academia.edu/30328663/El\\_papel\\_de\\_los\\_videojuegos\\_en\\_el\\_desarrollo\\_cognitivo?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover\\_page](https://www.academia.edu/30328663/El_papel_de_los_videojuegos_en_el_desarrollo_cognitivo?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page)
- Influencia de los videojuegos en la conducta. Canal 12, 25 de junio 2021, accesado el 6 de marzo de 2022, <https://www.canal12.com.sv/noticia/influencia-de-los-videojuegos-en-la-conducta/>.
- MALDONADO Marcy; BUITRAGO, Angela; Mancilla, María. **Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática**. TOG (A Coruña) Revista OG. 2014. Consultado el 2 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- MARTÍN, Joaquín Pérez; RUIZ, Julio Ignacio. Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 2006, no 21, p. a066-a066. Recuperado de: <https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/508>
- MCFARLANE, Angela; SPARROWHAWK, Anne; HEALD, Ysanne. **Report on the educational use of games**. TEEM (Teachers evaluating educational multimedia), Cambridge, 2002.
- Moncada Jiménez, José; Chacón Araya, Yamileth (2012), El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes, Publicado por la federación española de Docentes de Educación Física. p. 45. Consultado el 6 de marzo de 2022, consultar en: <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- PERRON, Bernard y WOLF, Mark. **Introducción a la teoría del videojuego**. *Formats: revista de comunicación audiovisual*, N.º. 4, 2005. Recuperado de: [\(PDF\) Introducción a la teoría del videojuego \(researchgate.net\)](#)

- RICHARDS Rosalina, et. al. **Adolescent Screen Time and Attachment to Parents and Peers.** Arch Pediatr Adolesc Med. 2010;164(3):258–262. Recuperado de: <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/382905>
- TATE, Richard; HARITATOS, Jana; COLE, Steve. HopeLab. *International Journal of Learning and Media*, 2009, vol. 1, no 1. Recuperado de: [HopeLabApproach\\_IJLM\\_2009.pdf](http://www.hopelab.org/HopeLabApproach_IJLM_2009.pdf)
- TEJEIRO SALGUERO, Ricardo; PELEGRINA DEL RÍO, Manuel; GÓMEZ VALLECILLO, Jorge Luis. Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 235-250., 2009. Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/58204>
- Videojuegos y violencia: el caso del joven que mató a su familia revive un debate más complejo de lo que parece. Editores de Univisión. Univisión. Última actualización 15 de febrero de 2022. Consultado el 4 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.univision.com/noticias/salud/videojuegos-violencia-adolescente-parricida>
- VILLANI, Daniela, et al. Videogames for emotion regulation: a systematic review. *Games for health journal*, 2018, vol. 7, no 2, p. 85-99. Recuperado de: <https://doi.org/10.1089/g4h.2017.0108>

## Anexos

### Ficha bibliográfica 1

Título de artículo	Influencia de los videojuegos en la conducta.
Autor	
Texto citado	"Los videojuegos se han convertido en una forma de distracción, especialmente para los más jóvenes, sin embargo, la falta de control de estos puede provocar una serie de afectaciones psicológicas y es que la adicción a los juegos ya está clasificada como un trastorno"
Fuente	Sitio web descargado de URL: <a href="https://www.canal12.com.sv/noticia/influencia-de-los-videojuegos-en-la-conducta/">https://www.canal12.com.sv/noticia/influencia-de-los-videojuegos-en-la-conducta/</a>
Ciudad Editorial Año	San Salvador/ 2021
Argumento grupal	El texto es de uso para el establecimiento de apoyo en la investigación, basado en una noticia nacional.

### Ficha 2

Título de artículo	Influencia de los videojuegos en la conducta.
Autor	
Texto citado	"Si bien es cierto que muchos pueden provocar efectos contrarios a los previstos, muchos también ayudan al desarrollo de algunas habilidades."
Fuente	Sitio web descargado de URL: <a href="https://www.canal12.com.sv/noticia/influencia-de-los-videojuegos-en-la-conducta/">https://www.canal12.com.sv/noticia/influencia-de-los-videojuegos-en-la-conducta/</a>
Ciudad Editorial Año	San Salvador/ 2021

Argumento grupal	El enunciado hace referencia a un punto de vista en cuanto al uso de los videojuegos y su influencia, el cual sostiene un punto a favor sobre esta fuente de entretenimiento.
------------------	---

Título del artículo	“El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo”
Autor	David Carvajal Garrido
Texto citado	“una obra de arte digital audiovisual e interactiva que requiere de un sistema de hardware electrónico tanto para hacer funcionar el software lógico que la compone como para interactuar con uno o más jugadores, a los que propone una o más metas que alcanzar a partir de unas mecánicas predefinidas que se presuponen divertidas para dicho jugador o jugadores.”
Fuente	<a href="https://www.academia.edu/30328663/El_papel_de_los_videojuegos_en_el_desarrollo_cognitivo?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&amp;from=cover_page">https://www.academia.edu/30328663/El_papel_de_los_videojuegos_en_el_desarrollo_cognitivo?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&amp;from=cover_page</a>
Ciudad Editorial Año	Madrid/ ResearchGate/ 2014
Argumento grupal	El texto fue de suma importancia y utilidad ya que nos plantea la posibilidad sobre si los videojuegos son una forma de ayudar al desarrollo cognitivo de un individuo, diciendo así, que si se les da el correcto uso pueden llegar a ser más que solo un medio de entretenimiento.

Ficha bibliográfica	
Título del artículo/libro	VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA: EL CASO DEL JOVEN QUE MATÓ A SU FAMILIA REVIVE UN DEBATE MÁS COMPLEJO DE LO QUE PARECE
Autor	EDITORES DE UNIVISIÓN
Texto citado	El caso de un adolescente que mató a toda su familia después de que sus padres le cortasen el acceso a internet por sus malas notas vuelve a sacar a colación la relación entre violencia y videojuegos. Analizamos el suceso, que se produjo la semana pasada en España
Fuente	<a href="https://www.univision.com/noticias/salud/videojuegos-violencia-adolescente-parricida">https://www.univision.com/noticias/salud/videojuegos-violencia-adolescente-parricida</a>
Ciudad Editorial Año	Univisión 2022
Argumento Grupal	La noticia fue muy útil en la investigación para identificar el lado negativo de los videojuegos.

Ficha bibliográfica	
Título del artículo/libro	Efectos psicosociales de los videojuegos
Autor	TEJEIRO SALGUERO, PELEGRINA DEL RÍO, GÓMEZ VALLECILLO
Texto citado	Esta adicción está muchas veces acompañada de “patrones de familia y entornos sociales inadecuados” y según el estudio realizado por Tejero, Pelegrina y Gómez
Fuente	<a href="https://idus.us.es/handle/11441/58204">https://idus.us.es/handle/11441/58204</a>
Ciudad Editorial Año	<i>Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales</i>
Argumento Grupal	La noticia es de utilidad ya que nos habla de los efectos psicosociales de los videojuegos en sus consumidores.

Ficha bibliográfica	
Título del artículo/libro	INTERNATIONAL JOURNAL OF LEARNING AND MEDIA
Autor	TATE, HARITATOS, COLE
Texto citado	Incluso aquellos pacientes que jugaron ‘Re-Mission’ por menos de una hora a la semana mostraron una mejoría a la hora de recibir su tratamiento, mejorías que fueron similares en magnitud a aquellos individuos que finalizaron los 20 niveles del juego completo.
Fuente	HopeLabApproach_IJLM_2009.pdf
Ciudad Editorial Año	HopeLab. 2009
Argumento Grupal	Este artículo es de utilidad ya que nos habla acerca de los resultados de los estudios realizados en unos jugadores de Re-Mission y como algunos que completaron el juego no fueron capaces de tener una mejoría completa

Ficha bibliográfica	
Título del artículo/libro	INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA
Autor	Canal 12
Texto citado	Los videojuegos, en especial aquellos que presentan a la violencia como elemento principal, son productos que “normalizan ciertos comportamientos sociales” en los individuos que los consumen. Este aspecto es el que, precisamente, afecta de manera directa a las dos variables, tanto social como psicológica, en tanto que alteran la facilidad en la que el individuo comparte sus ideas sobre el mundo con otros.
Fuente	<a href="https://www.canal12.com.sv/noticia/influencia-de-los-videojuegos-en-la-conducta/">https://www.canal12.com.sv/noticia/influencia-de-los-videojuegos-en-la-conducta/</a>
Ciudad Editorial Año	Canal 12 2021
Argumento Grupal	Esta investigación es importante ya que fue hecha a nivel nacional, mostrando evaluaciones sobre esto

Ficha bibliográfica	
Título del artículo/libro	REPORT ON THE EDUCATIONAL USE OF GAMES.
Autor	MCFARLANE, SPARROWHAWK, HEALD
Texto citado	Hubo un reconocimiento a través de todos los rangos etarios de que lo videojuegos ayudan a desarrollar una amplia variedad de habilidades esenciales para el estudiante autónomo. Algunas se relacionan directamente con los videojuegos, que desarrollaron capacidades como la resolución de problemas, secuenciación, razonamiento deductivo y memorización.
Fuente	
Ciudad Editorial Año	Cambridge TEEM (Teachers evaluating educational multimedia) 2002
Argumento Grupal	Es importante ya que es un estudio realizado acerca de la resolución de los problemas y el razonamiento deductivo de los jugadores

Ficha bibliográfica	
Título del artículo/libro	ADOLESCENT SCREEN TIME AND ATTACHMENT TO PARENTS AND PEERS.
Autor	RICHARDS, et. Al.
Texto citado	se encontró que, en promedio, los adolescentes pasan 4.7 horas frente a una televisión y jugando videojuegos. Esto, como bien señalan Moncada y Chacón provoca que, para el caso de los adolescentes, “aquellos entre 14 y 19 años de edad que pasan más tiempo frente a una pantalla
Fuente	<a href="https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/382905">https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/382905</a>
Ciudad Editorial	Arch Pediatr Adolesc Med.

Año	2010
Argumento Grupal	La noticia fue muy útil en la investigación para identificar el lado negativo de los videojuegos.