



COLEGIO CHAMPAGNAT

SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN

**FICHAS DE REFERENCIA: Influencia de los videojuegos en los  
estudiantes de secundaria del Colegio Champagnat en el período  
de enero de 2020 a julio de 2022**

**Profesor:** Roberto Alfredo López Guzmán

**Alumno:** Fernando José Fuentes Castillo #10

**Grado:** Segundo año      **Sección:** B

San Salvador, 18 de marzo de 2022

## Ficha textual – artículo 1

FICHA TEXTUAL 1	
Título del artículo / libro	Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática
Autor	Marcy Maldonado, Ángela Buitrago y María Mancilla.
Edición	Nº. 20 (noviembre), 2014
Texto citado	<< 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.>>
Nº de ficha	Página 10 de 22 del artículo.
Fuente	PDF consultado en: <a href="https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf">https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf</a>
Ciudad Editorial Año	A Coruña / Revista electrónica de terapia ocupacional de Galicia, TOG / 2014
Justificación	Una de las causas principales del desarrollo de adicción a los videojuegos es el tema de la aceptación y constante validación que buscan los adolescentes. Teniendo en cuenta que son el grupo más vulnerable y propenso a sufrir de este trastorno, es de suma importancia recalcar el porqué.

### Fuente:

- MALDONADO Marcy; BUITRAGO, Angela y MANCILLA, María. **Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática**. TOG (A Coruña) Revista TOG. 2014. No. 10. p. 10. 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) (20), 10. Consultado el 2 de marzo de 2022. Recurso disponible en: <https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>

FICHA TEXTUAL 2	
Título del artículo / libro	Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática
Autor	Marcy Maldonado, Ángela Buitrago y María Mancilla.
Edición	Nº. 20 (noviembre), 2014
Texto citado	<< Aunque mucho se habla en la prensa acerca de su potencial para crear dependencia, pocos estudios han investigado este fenómeno para tratar de definir su uso como una problemática de posible trastorno psiquiátrico.>>
Nº de ficha	Página 7 de 22 del artículo.
Fuente	PDF consultado en: <a href="https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf">https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf</a>
Ciudad Editorial Año	A Coruña / Revista electrónica de terapia ocupacional de Galicia, TOG / 2014
Justificación	La mala fama que los medios de comunicación le han creado a los videojuegos ha llevado a una inacción por la investigación científica, por lo que, en la actualidad, es difícil encontrar fuentes de investigación que comprueben las causas y consecuencias de este fenómeno.

**Fuente:**

- MALDONADO Marcy; BUITRAGO, Angela y MANCILLA, María. **Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática.** TOG (A Coruña) Revista TOG. 2014. No. 10. p. 7. 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) (20), 7. Consultado el 2 de marzo de 2022. Recurso disponible en: <https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>

FICHA TEXTUAL 3	
Título del artículo / libro	Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática
Autor	Marcy Maldonado, Ángela Buitrago y María Mancilla.
Edición	Nº. 20 (noviembre), 2014
Texto citado	<< Lo que ocurre en estas “nuevas” tecnologías es una modificación de la sociabilidad y de las formas mismas de asociación. La estrategia de supervisión de los padres debe tener en cuenta la posibilidad de sumir nuevas formas de asociación con sus hijos que rebasan las heredadas. >>
Nº de ficha	Página 3-4 de 22 del artículo.
Fuente	PDF consultado en: <a href="https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf">https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf</a>
Ciudad Editorial Año	A Coruña / Revista electrónica de terapia ocupacional de Galicia, TOG / 2014
Justificación	Las nuevas técnicas que deben ser aplicadas para contrarrestar una posible adicción a los videojuegos, en especial por parte de los padres, es de suma importancia para comprender el fenómeno, y darle una posible solución.

**Fuente:**

- MALDONADO Marcy; BUITRAGO, Angela y MANCILLA, María. **Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática.** TOG (A Coruña) Revista TOG. 2014. No. 10. p. 3-4. 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) (20), 3-4. Consultado el 2 de marzo de 2022. Recurso disponible en: <https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>

## Fichas textuales – documento 2

FICHA TEXTUAL 4	
Título del artículo / libro	Videojuegos y educación
Autor	Félix Etxeberria Balerdi
Edición	Volumen 2
Texto citado	<< Hay una gran sintonía entre los valores promovidos por estos juegos y los que están presentes en nuestro entorno social, de manera que los comportamientos que se practican en estos juegos son los que se encuentran un mayor apoyo y aceptación social. >>
Nº de ficha	Página 8 del artículo.
Fuente	PDF consultado en: <a href="https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/91630">https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/91630</a>
Ciudad Editorial Año	País Vasco / Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información / 2001
Justificación	Parte del éxito que han tenido los videojuegos se basa en el hecho de que representan los valores que se viven en una sociedad. Conocer las ideas más promovidas por estos, por consiguiente, también nos da una idea acerca de lo que está ocurriendo en el mundo real.

### Fuente:

- Etxeberria Balerdi, F. (2001). **Videojuegos y educación**. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. v.2, p. 8. 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. **Videojuegos y educación**. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 2001. Vol. 2. p. 8. Recuperado de: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91630/00820113013570.pdf?sequence=1> Consultado el 16 de marzo de 2022.

FICHA TEXTUAL 5	
Título del artículo / libro	Videojuegos y educación
Autor	Félix Etxeberria Balerdi
Edición	Volumen 2
Texto citado	<< El videojuego les muestra diariamente, de modo palpable, y cuantificable, todo lo que están progresando, de manera que cada día que avanza consiguen un mejor nivel. >>
Nº de ficha	Página 13 del artículo.
Fuente	PDF consultado en: <a href="https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/91630">https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/91630</a>
Ciudad Editorial Año	País Vasco / Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información / 2001
Justificación	El sentimiento de ser recompensado por una actividad realizada es siempre gratificante. Por ello, los videojuegos explotan esta idea, y tratan de llevarla al límite, poniendo a prueba al jugador constantemente. Este dinamismo es el que separa a los videojuegos de cualquier otra actividad, ya sea recreativa o educativa, por lo que es sumamente eficiente a la hora de motivar a las personas a seguir jugando.

#### Fuente:

- Etxeberria Balerdi, F. (2001). **Videojuegos y educación**. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. v.2, p. 13. 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. **Videojuegos y educación**. Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 2001. Vol. 2. p. 13. Recuperado de: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91630/00820113013570.pdf?sequence=1> Consultado el 16 de marzo de 2022.

FICHA TEXTUAL 6	
Título del artículo / libro	Videojuegos y educación
Autor	Félix Etxeberria Balerdi
Edición	Volumen 2
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. >>
Nº de ficha	Página 25 del artículo.
Fuente	PDF consultado en: <a href="https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/91630">https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/91630</a>
Ciudad Editorial Año	País Vasco / Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información / 2001
Justificación	Contrario a lo que muestran muchas noticias y medios sensacionalistas, los videojuegos no afectan socialmente a los jugadores casuales de los mismos. Estos sólo se convierten en un problema cuando son utilizados de manera desmesurada. Incluso existen aplicaciones de los juegos electrónicos que, justamente, buscan mejorar ciertos aspectos de las personas.

**Fuente:**

- Etxeberría Balerdi, F. (2001). **Videojuegos y educación**. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. v.2, p. 25. 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. **Videojuegos y educación**. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 2001. Vol. 2. p. 25. Recuperado de: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91630/00820113013570.pdf?sequence=1> Consultado el 16 de marzo de 2022.