UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGÍA –CIEPs-

"MAYRA GUTIÉRREZ"

"PERCEPCIÓN SOBRE BENEFICIOS Y EFECTOS ADVERSOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN PREADOLESCENTES DE 11 Y 12 AÑOS DE EDAD. ESTUDIO REALIZADO EN LA ESCUELA OFICIAL URBANA MIXTA CLAUDIO URRUTIA ZONA 11 DE LA CIUDAD CAPITAL".

INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO AL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO

DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

POR

STEFANNI SOFÍA RAMOS GRIJALVA

CÁNDIDA ROSA VALDÉS CASASOLA DE ROSALES

PREVIO A OPTAR AL TÍTULO DE

PSICÓLOGAS

EN EL GRADO ACADÉMICO DE

LICENCIADAS

GUATEMALA, NOVIEMBRE 2019

CONSEJO DIRECTIVO

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

M.A MYNOR ESTUARDO LEMUS URBINA

DIRECTOR

LICENCIADA JULIA ALICIA RAMIREZ ORIZÁBAL

SECRETARIA

M.A. KARLA AMPARO CARRERA VELA

LICENCIADA CLAUDIA JUDITT FLORES QUINTANA

REPRESENTANTES DE LOS PROFESORES

ASTRID THEILHEIMER MADARIAGA

LESLY DANINETH GARCÍA MORALES

REPRESENTANTES ESTUDIANTILES

LICENCIADA LIDEY MAGALY PORTILLO PORTILLO

REPRESENTANTE DE EGRESADOS

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias Psicológicas

C.c. Control Académico
CIEPs.
UG
Archivo
Reg. 005-2017
CODIPs.2312-2019

De Orden de Impresión Informe Final de Investigación

08 de noviembre de 2019

Estudiantes
Cándida Rosa Valdés Casasola de Rosales
Stefanni Sofía Ramos Grijalva
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiantes:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto DÉCIMO TERCERO (13º.) del Acta SETENTA Y SEIS GUIÓN DOS MIL DIECINUEVE (76-2019), de la sesión celebrada por el Consejo Directivo el 08 de noviembre de 2019, que copiado literalmente dice:

"DÉCIMO TERCERO: El Consejo Directivo conoció el expediente que contiene el Informe Final de Investigación, titulado: **"PERCEPCIÓN SOBRE BENEFICIOS Y EFECTOS ADVERSOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN PREADOLESCENTES DE 11 A 12 AÑOS DE EDAD. ESTUDIO REALIZADO EN LA ESCUELA OFICIAL URBANA MIXTA CLAUDIO URRUTIA ZONA 11 DE LA CIUDAD CAPITAL"**, de la carrera de: **Licenciatura en Psicología** realizado por:

Cándida Rosa Valdés Casasola de Rosales	**DPI: 1589 94957 0101**
Stefanni Sofía Ramos Grijalva	**DPI: 2089 31155 0101**

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada Liliana del Rosario Álvarez y revisado por el Licenciado Juan José Azurdia. Con base en lo anterior, el Consejo Directivo **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del Informe Final para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para Elaboración de Investigación de Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS SECRETARÍA

Licenciada Julia Alicia Ramírez Quizábal
SECRETARIA

/Gaby

SAC

M.A. MAYRA LUNA DE ALVAREZ
COORDINACIÓN
UNIDAD GRADU

ADJUNTO DOCUMENTOS SEGUN ANEXO ADHERIDO.

[redacted]

N.

[redacted]

COORDINADOR CIEPS

Licenciado Rafael Estuardo Espinoza [illegible]
Coordinador
Investigaciones

[redacted]

c. archivo

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Guatemala. octubre de 2019.
Guatemala. octubre de 2019

Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019

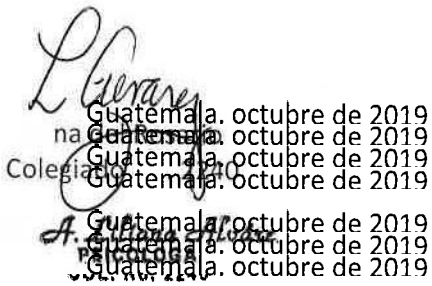
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019

Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019

Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019

Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019

Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019



Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019

Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019
Guatemala. octubre de 2019

Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018

Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018

Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018

Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018

Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018

Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018

Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018
Guatemala, 24 de octubre 2018

Escuela Oficial Urbana Mixta Claudio Urrutia J.V.
DIRECCION

Directora

PADRINOS DE GRADUACIÓN

POR STEFANNI SOFIA RAMOS GRIJALVA

LICENCIADA CLAUDIA MARIA RAMOS GRIJALVA
PSICÓLOGA
COLEGIADO 8844

LICENCIADO MARVIN ENRIQUE POC ALVAREZ
PSICÒLOGO
COLEGIADO 3803

POR CANDIDA ROSA VALDES CASASOLA

JOSÉ MIGUEL ROSALES CARÍAS
LICENCIADO PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA
COLEGIADO 33649

LICENCIADA DINORA BARAHONA
PSICÓLOGA GENERAL
COLEGIADO 5532

ACTO QUE DEDICO A

DIOS	Padre, Hijo y Espíritu Santo. Mi Creador, Salvador, Sustentador y Guía.
MI ESPOSO:	José Miguel Rosales, por el ánimo y apoyo brindado en cada paso de mi Carrera.
MIS PADRES:	Jorge Mario Valdés y Amelia Casasola, por ser mi inspiración y ejemplo cada día.
MIS HERMANOS:	Víctor Eduardo, Juan Carlos y Jorge Mario, por ser parte de mi vida e impulsarme hacia el bien en todo momento.
MI FAMILIA:	Por ser parte importante en la formación de la persona que soy.
MI AMIGA Y COMPAÑERA:	Stefanni Sofía Ramos, por acompañarme desde el primer día en la Universidad, hasta ver cumplido este sueño.

Cándida Rosa Valdés Casasola

ACTO QUE DEDICO A

DIOS	Por ser el centro de todo, por darme inteligencia, salud, y permitirme alcanzar esta meta
MI PADRE:	German Hernany Ramos Rodas, por sus buenos consejos y apoyo en todo momento.
MI MADRE:	Alma Consuelo Grijalva Ramírez de Ramos por ser mi pilar y ejemplo a seguir. Por sus infinitos cuidados y por su amor incondicional
MIS ABUELOS:	Por creer en mí en todo momento.
MIS HERMANOS:	German, Claudia, Ronald y María Fernanda con mucho cariño.
MIS SOBRINOS:	Justin Sebastián Ramos Herrera, Alison Isabella y Victoria Belén Monroy Ramos, como un ejemplo para su vida.
MIS TIOS Y PRIMOS	Con mucho cariño y aprecio
MIS AMIGOS.	Muy agradecida por su sincera amistad. Con especial cariño a Candy por los momentos difíciles y luchas que logramos concluir.

Stefanni Sofia Ramos Grijalva

AGRADECIMIENTOS

A: Universidad de San Carlos de Guatemala
Nuestra Alma Mater.

Escuela de Ciencias Psicológicas
El lugar, donde nos formamos académicamente para servir a nuestra sociedad.

La Licenciada Liliana Álvarez
Con especial agradecimiento, por compartir sus conocimientos, brindarnos tiempo y ayuda para esta investigación. Porque fue y será una mano con la cual siempre podremos contar.

El Licenciado José Azurdia
Por su apoyo académico y la confianza depositada en nosotras

Escuela Oficial Urbana Mixta Claudio Urrutia
Por confiarnos la presente investigación y facilitarnos su realización

Los preadolescentes, sus padres y educadores participantes
Porque sin ellos no hubiese sido posible la realización de esta investigación

ÍNDICE

Resumen
Prólogo

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema y marco teórico 1

1.01 Planteamiento del problema 1

1.02 Marco Teórico 3

CAPÍTULO II: Técnicas e instrumentos 17

2. Técnicas e instrumentos 17

2.01 Enfoque y modelo de investigación.....17

2.02 Técnicas ... .17

Técnicas de muestreo.....17

Técnicas de recolección de datos.....17

Técnicas de Análisis 18

2.03 Instrumentos.....18

2.04 Operacionalización de objetivos, categorías / variables 20

CAPÍTULO III: Presentación y análisis de resultados 21

3. Presentación y análisis de resultados 21

3.01 Características del lugar, de la población y de la muestra 21

Características del lugar 21

Características de la población 21

Características de la muestra 22

3.02 Presentación, interpretación y análisis de los resultados 22

CAPÍTULO IV:Conclusiones y recomendaciones.....36

4. Conclusiones y recomendaciones 36

4.01 Conclusiones 36

4.02 Recomendaciones 37

Referencias
Anexos

“PERCEPCIÓN SOBRE BENEFICIOS Y EFECTOS ADVERSOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN PREADOLESCENTES DE 11 Y 12 AÑOS DE EDAD. ESTUDIO REALIZADO EN LA ESCUELA OFICIAL URBANA MIXTA CLAUDIO URRUTIA ZONA 11 DE LA CIUDAD CAPITAL”.

Autores: Stefanni Sofía Ramos Grijalva
Cándida Rosa Valdés Casasola de Rosales

Los videojuegos son uno de los entretenimientos más utilizados hoy en día por los niños y preadolescentes, por lo que esta investigación tuvo como objetivo general describir la diferencia en la percepción respecto a padres, maestros y estudiantes de los videojuegos en los beneficios y efectos adversos de su uso en preadolescentes de 11 y 12 años. Para ello fue importante saber en primer lugar, cuáles son las razones principales por las que los preadolescentes muestran preferencia por los videojuegos y no por otras actividades recreativas; en segundo lugar, qué beneficios puede traer la práctica de videojuegos en torno al desarrollo de habilidades y capacidades que intervienen en el aprendizaje; y, en tercer lugar, qué efectos negativos pueden sufrir los preadolescentes por la exposición excesiva a los videojuegos.

Para llegar a los resultados deseados, se trabajó con un grupo de 20 preadolescentes de 11 y 12 años, hombres y mujeres, cursantes de quinto y sexto primaria, de la Escuela Oficial Urbana Mixta “Claudio Urrutia”, jornada vespertina, ubicada en la 20 avenida 8-98 zona 11 Colonia Mirador I, 10 que utilizan videojuegos dentro o fuera de casa y 10 que no los usan. Para la recolección de los datos se realizó una encuesta a los estudiantes, acerca del uso de videojuegos, sus formas de selección y tiempo-frecuencia de uso; un cuestionario a padres de familia sobre su nivel de conocimiento y supervisión en el uso de videojuegos de sus hijos y una entrevista a docentes sobre el conocimiento de los videojuegos y los factores de atracción e influencia de estos sobre los estudiantes. Para el análisis de los resultados se triangularon los resultados cuantitativos y cualitativos obtenidos de los estudiantes, padres y maestros.

Como resultado se identificó que el uso de videojuegos es una actividad bastante común en los preadolescentes, a la que dedican más tiempo del recomendable y que además usan clasificaciones no aptas para su edad. Se encontró que hay desconocimiento de padres y maestros acerca de los videojuegos, lo que genera desinterés por supervisar su contenido y utilización. Estudiantes padres y maestros coinciden en que producen efectos adversos tales como: bajo rendimiento académico y poca tolerancia a la frustración. También se encontró que tanto padres como maestros no perciben mayores beneficios, lo que puede ser un factor que afecte su aprovechamiento, pues podrían utilizar algunos principios estructurales como herramientas educativas y pedagógicas.

PRÓLOGO

El presente trabajo se realizó con el objetivo de poder identificar la percepción sobre los beneficios y efectos adversos del uso de los videojuegos en preadolescentes de 11 y 12 años. Esta investigación se llevó a cabo en las instalaciones de la Escuela Oficial Urbana Mixta Claudio Urrutia ubicada en la zona 11 de la ciudad capital. La duración de la investigación fue de 4 meses (abril 2016 a julio 2016), la cual se realizó con preadolescentes de 11 y 12 años, padres de familia y maestros de la escuela, quienes cumplieron con los requisitos establecidos para la investigación.

Ante el considerable crecimiento en la utilización de videojuegos en Guatemala es importante describir las diferentes percepciones de los beneficios y efectos adversos de su uso por parte de los preadolescentes, conociendo en primer lugar cuales son las razones principales por las que ellos muestran preferencia por los videojuegos y no por otras actividades recreativas; en segundo lugar, qué beneficios puede traer la práctica de videojuegos en torno al desarrollo de habilidades y capacidades que intervienen en el aprendizaje; y, en tercer lugar, qué efectos negativos pueden sufrir los preadolescentes por la exposición excesiva a los videojuegos.

Se hace importante el estudio de esta temática para poder proponer soluciones que regulen el uso de videojuegos con el fin de contrarrestar los efectos adversos y aprovechar sus beneficios. Además, proveer a educadores, herramientas pedagógicas, basadas en la estructura de los videojuegos, en busca de lograr el desarrollo cognitivo adecuado de los niños y adolescentes que usan este tipo de tecnologías.

Se observó que tanto los padres de familia como los maestros del centro educativo, están poco informados sobre los efectos adversos que la utilización poco controlada de los videojuegos causa en los niños y adolescentes y cómo este afecta su desarrollo cognitivo y social.

También se observó cierto nivel de indiferencia por parte de los educadores al respecto de conocer más sobre los beneficios que puede traer el uso de herramientas pedagógicas creadas a partir de la estructura de los videojuegos dentro de su aula para lograr una enseñanza atractiva e innovadora para sus alumnos y lograr así el interés por el aprendizaje.

En cuanto a los padres de familia, se observó descuido en cuanto al control y provisión de los videojuegos que usan sus hijos, ya que no conocían que existe una clasificación por edades, no estaban muy informados sobre qué videojuegos existen y tenían una pobre percepción de los efectos adversos y de los beneficios que pueden producir.

Con esta investigación se lograron identificar los efectos adversos y los beneficios del uso de los videojuegos en preadolescentes; así mismo, se concientizó a los padres de familia sobre la importancia de conocer el contenido y la clasificación de los videojuegos que utilizan sus hijos, así como controlar el tiempo de su utilización. Además, se incentivó a los maestros a investigar y a animarse a utilizar algunos de los principios estructurales encontrados en los videojuegos como herramientas pedagógicas en el aula, esto como forma de innovar la educación y lograr el interés de sus alumnos por temas que se les dificultan. Con esto podemos decir que el abuso y poco control en la utilización de videojuegos conlleva efectos nocivos en la salud física y mental; no obstante, el uso adecuado y selectivo de los videojuegos puede tener efectos positivos en los niños y adolescentes que los utilizan; entre ellos se puede mencionar que desarrolla mayor conciencia del esfuerzo, sentido de competitividad, mejora la toma de decisiones estratégicas, favorece la coordinación visual y manual y estimula la memoria.

Por lo anterior, agradecemos a la Escuela de Ciencias Psicológicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala por brindarnos la oportunidad de realizar tan enriquecedora experiencia de aprendizaje; a la Licenciada Liliana Álvarez con especial agradecimiento por compartir sus conocimientos, brindarnos tiempo y ayuda para esta investigación; porque fue y será una mano con la cual siempre podremos contar; al Licenciado José Azurdia por su apoyo académico y por la confianza depositada en nosotras; a la escuela Claudio Urrutia por confiarnos la presente investigación y facilitarnos su realización, y especialmente a los preadolescentes, sus padres y educadores participantes, porque sin ellos no hubiese sido posible la realización de esta investigación.

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y MARCO TEÓRICO

1.01 Planteamiento del problema

Hoy en día los videojuegos se han convertido en una de las principales actividades y atracciones a las que los preadolescentes les dedican una buena parte de su tiempo. Sin embargo, su mal uso puede provocar efectos negativos en la salud, estos pueden ser físicos, mentales, emocionales o escolares. Especialistas advierten sobre el uso excesivo de los videojuegos y sus implicaciones nocivas a la calidad de vida de los niños y adolescentes que los practican contantemente.

En la Escuela Oficial Urbana Mixta "Claudio Urrutia", jornada vespertina. Ubicada en la 20 avenida 8-98 zona 11 Colonia Mirador I, los niños y niñas entre 11 y 12 años utilizan los videojuegos como entretenimiento, sin embargo, el desconocimiento de sus efectos nocivos los hace utilizarlos por largas horas sin ninguna restricción por parte de sus padres. Esto deriva en un alto índice de problemas conductuales, emocionales y escolares.

La utilización de videojuegos conlleva efectos nocivos en la salud debido al abuso de ellos, entre estos se pueden mencionar crisis convulsivas, adicciones, abandono de otras actividades, aislamiento social, síntomas de depresión, bajo rendimiento escolar, problemas conductuales, comportamientos violentos, sedentarismo y problemas de sobrepeso, además provocan síntomas físicos como ojos irritados, dolores de cabeza, dolores musculares, mala postura, molestias en las manos, alteraciones en el desarrollo de la personalidad, entre otras.

Se han desarrollado algunas investigaciones que apuntan hacia efectos negativos de los videojuegos sin embargo no cabe culpabilizar a la actividad en sí, sino que se debe preguntar qué es lo que ha llevado a las personas a tal fijación, y quiénes son los responsables de la correcta utilización de este tipo de entretenimiento para los niños y adolescentes. El problema en el que los niños y adolescentes se ven inmersos hoy en día es debido a causas ajenas a ellos como por ejemplo la poca atención de sus padres, el tiempo libre o disponible con el que ellos cuentan y la poca vigilancia que los mayores ejercen sobre ellos.

La utilización excesiva del tiempo en los videojuegos ha provocado problemas sobre todo en la vida social y escolar de los niños, hoy en día se ve que los niños tienen acceso a este tipo de entretenimiento a cualquier hora y en cualquier lugar. Sin embargo, las repercusiones se han observado en los centros educativos tanto públicos como privados, es por esto que hay niños que faltan constantemente, que no entregan las tareas o incluso que actúan agresivamente ante un estímulo que los sobresalta, y esto causa una variedad de problemas relacionados con su conducta.

No obstante, el uso adecuado y medido de los videojuegos puede tener efectos positivos en los niños y adolescentes que los utilizan; entre ellos se puede mencionar que favorece el contacto social y el trabajo en equipo, desarrolla mayor conciencia del esfuerzo, desarrolla mayor tolerancia al fracaso y a la frustración, mejora la toma de decisiones, favorece la coordinación visual y manual y estimula la memoria.

Por la situación antes mencionada surgen las siguientes interrogantes ¿Cuáles son las razones principales por las que los preadolescentes muestran preferencia por los videojuegos y no por otras actividades recreativas? ¿Qué beneficios puede traer la práctica de videojuegos en torno al desarrollo de habilidades y capacidades que intervienen en el aprendizaje? ¿Qué efectos negativos pueden sufrir los preadolescentes por la exposición excesiva a los videojuegos? Estas son preguntas a las que se responde más adelante.

Objetivos de la investigación

General:

Explicar que entre el pre adolescente que se expone de manera excesiva y sin cuidado de selección a los videojuegos y los que además practican otras formas de recreación y son más selectivos con los videojuegos, hay diferencias en torno a su calidad de vida y a su efectividad en el aprendizaje.

Específicos

- Identificar los beneficios de la práctica de videojuegos si son correctamente seleccionados y usados durante un tiempo prudente.

- Listar de entre la cantidad de videojuegos existentes, algunos, que sin abusar de ellos, sí pueden beneficiar la salud mental, al desarrollo de habilidades y capacidades de aprendizaje y al desarrollo de la inteligencia por inducir a la aplicación de estrategias de juego.

-Presentar alternativas de actividades recreativas sanas como sustitutos y/o complemento de los videojuegos.

1.02 Marco teórico

Antecedentes

1.02.1 Historia de los videojuegos.

La relación entre humanos y máquinas no es algo nuevo. Para establecer las primeras conexiones hay que remontarse a la época en que los primeros hombres se ayudaron de utensilios primitivos para realizar las tareas más básicas del quehacer diario. Se puede decir, por tanto, que el ser humano está diseñado para manejar herramientas de forma innata. Luego con la Revolución Industrial, aparecieron una gran cantidad de mecanismos que, aunque al inicio fueron diseñados para la producción en masa, dieron origen a los primeros mecanismos dedicados al ocio.

En el documento La edad del Pixel (s.f. pág. 67) se menciona que “es revelador conocer las motivaciones que llevaron a la aparición de estos primeros mecanismos destinados al ocio, sin duda, los grandes olvidados por los historiadores de los videojuegos. Es importante recalcar que en casi toda la literatura que versa sobre la historia de los videojuegos, se ha omitido de forma reiterada esta temática. En la mayoría de estos libros, se establecen unos aceptados puntos de partida de los juegos electrónicos, marcados por Computer Space(1971) y Pong(1972) de Nolan Bushnell en el apartado de los juegos; y por Magnavox Odyssey (1972) concebida por Ralph Baer en el apartado de las consolas de videojuegos domésticas. Estableciendo de esta forma, el punto de partida de la historia de los videojuegos. Otras publicaciones han intentado ir más allá, remontándose algunos años atrás, incluyendo a "SpaceWar" (1961) de Steve Rusell desde el MIT, como el auténtico videojuego primigenio. Otros libros apuntan al videojuego "Tennis for Two" (1958) de William Higinbotham, que funcionaba sobre un osciloscopio, como el ganador de este preciado galardón. En general la mayoría de los historiadores, dan una gran

importancia al hecho de la aparición de la informática como fenómeno necesario y suficiente para explicar el porqué de los videojuegos". En la década de los 70's, surgió el Atari con máquinas de Pong, las cuales alcanzaron gran éxito. Luego, estableció los juegos para televisión. "En 1975, Atari lanzó una versión doméstica de Pong y se convirtió en la primera compañía en hacer simultáneamente productos arcade y de consumo doméstico". "Fue la época que transcurrió entre los años 80 y 90, unas décadas de continuos y rápidos cambios. A principios de los 80, fueron los ordenadores los que dominaron el mercado, pero en los 90 las consolas tomaron el relevo y lograron conquistar la mayoría de los hogares. Las dos grandes compañías de videoconsolas de estos comienzos fueron las gigantes y archiconocidas empresas japonesas SEGA y Nintendo. Cada compañía fue representada por su propia mascota digital; Nintendo tuvo a Mario, el mundialmente famoso bigotudo fontanero, y SEGA tuvo Sonic, un descarado puercoespin azul. Nintendo y SEGA inspiraron una fanática lealtad. Eran los Beatles y los Stones de finales de los 80 y principios de los 90. Nintendo eran los Beatles; sana diversión para toda la familia, con un arte superior, pero con una ligera imagen de "santurroneria". SEGA, en cambio, eran los gamberros, la banda de los callejeros listillos, que lograron atraer a los fans más hardcore de los videojuegos provenientes de las salas recreativas. Ya en esta etapa, un buen número de adolescentes comenzaron a estar más interesados en videojuegos que en la música pop. Poco a poco la cultura del videojuego creció y los juegos fueron siendo cada vez más complejos que sus predecesores. Esto, motivó que las compañías de hardware realizaran una tecnología que estuviese más acorde con las ambiciones de los diseñadores para lograr satisfacer el hambre de juegos de los usuarios. En estos primeros tiempos, la mayoría de los jugadores que contactaron con los videojuegos eran niños y adolescentes. Hubo muchos de ellos que con el paso de los años abandonaron los juegos porque estos no les ofrecían experiencias de juegos acordes a sus expectativas".

1.03.2 Clasificación de los videojuegos

Según la guía de clasificación de la ESRB - Entertaiment Software Rating Board - los videojuegos están clasificados en 5 grandes categorías:

EC (Early Childood) para niños pequeños

E (Everyone) para todo público

T (Teens) para adolescentes de 13 años en adelante

M (Mature players) para mayores de 17 años

AO (Adults Only) sólo para adultos

También existe la siguiente clasificación:

Arcade: Juego de acción caracterizado por la rapidez de respuesta requeridas al usuario. Con una sucesión de metas o etapas previas para alcanzar el objetivo final. Ejemplos: Arkanoid, Príncipe de Persia, 1943,Nemesis, Donkey Kong, Sonic, Super Mario Bros.

Shot'm up: Uso explícito de armas y violencia para eliminar a cuanto se mueva, normalmente en un entorno tridimensional y perspectiva subjetiva. Ejemplos: Doom, Duke Nukem, Heretic, Quake, Unreal.

Simuladores: Juegos que intentan emular situaciones, acciones o funcionamientos derivados de la vida real.

- Deportivos. Ejemplos: FIFA, NBA, Tenis.
- Juegos de mesa y recreativos: Representan juegos de tablero existentes en otro formato. El ordenador puede sustituir a otro jugador e incorporar nuevas funciones. Ejemplos: Trivial, Monopoly, ChessMaster, Pinball.
- Vehículos: Programas de conducción de vehículos donde el jugador debe controlar una consola de mandos similar a las reales. Ejemplos: Carlos Sainz, Apache, Flight Simulator, Seal.
- Lucha. Ejemplos: Street Fighter, Boxing.
- Sociales: Gestión de comunidades, empresas u otras organizaciones con el fin de conseguir su optimización y/o supervivencia. Ejemplos: SimCity, Transport Tycoon, Antz.
- Bélicos. Ejemplos: WarCraft, Age of Empires, Command and Conquer.

- Rol: El jugador encarna a un personaje asumiendo y desarrollando su personalidad e interaccionando con el resto de los elementos. También se caracteriza por el control exhaustivo de las constantes vitales, habilidades y otras características propias del personaje. Ejemplos: Muds, Dragones y Mazmorras, Diablo, FallOut.
- Aventura gráfica: Predominio de los diálogos –interacción textual– y la interacción con los otros personajes y elementos. Suelen ser lineales e incluir la superación de enigmas, problemas lógicos. Ejemplos: Monkey Island, Broken Sword, Grim Fandango, Indiana Jones.
- Habilidad: Requieren del jugador la puesta en marcha de mecanismos cognitivos como la planificación, anticipación, toma de decisiones.
- De reflejos. Ejemplos: Tetris
- De planificación. Ejemplos: Pandora's Box, Lemmings, The Incredible Machine, Pit Droids.

1.02.3 Elementos de los videojuegos que atraen a los preadolescentes

Los videojuegos como cualquier otro recurso tecnológico son una buena fuente de aprendizaje y de estimulación de las competencias y habilidades sociales, es cierto que el uso excesivo de los videojuegos es desaconsejable, sin embargo esto se debe de tomar en cuenta para cualquier recurso educativo o recurso tecnológico, ya que el uso frecuente de cualquier actividad aun sea educativa puede ser perjudicial para las personas, es por eso que debemos de poner en tela de juicio el hecho de que los videojuegos sean tan dañinos como muchos se han encargado de hacerlos ver. (Aranda y Sánchez, 2009, pág. 78)

Es cierto que los videojuegos ocupan hoy en día el primer lugar en entretenimiento más utilizados por los niños y preadolescentes, sin embargo, no podemos olvidar que esta actividad afecta positivamente la forma en que trabajan, estudian, colaboran se comunican y solucionan problemas, cada vez son más las habilidades que se adquieren con el uso de videojuegos y estas son necesarias para tener éxito en los contextos de la vida cotidiana.

El tipo de relación que se genera con los productos que la cultura nos da tiene mucho que ver con la producción de placer que estos nos brinden, y los videojuegos no son una excepción. Estimar la forma en que se crean las estructuras de placer es fundamental para entender el peso y la importancia que un medio como los videojuegos puede tener hacia la cultura; todos los juegos se pueden experimentar como un drama simbólico independientemente de su contenido pues en ellos siempre somos protagonistas e incluso aunque perdamos seguimos formando parte de ellos, por lo tanto en los juegos se tiene la oportunidad de representar nuestra acción con el mundo, de dar forma a nuestro entorno y de dominar nuestros deseos, es decir nos transporta a mundos donde podemos hacer lo que queramos sin esperar una consecuencia negativa de nuestros actos.

Los videojuegos siempre tienen un objetivo o una finalidad bien clara, lo cuales hacen que los jugadores se sienten motivados por alcanzarlo, sin embargo, no solo ese aspecto los impulsa a jugar, el simple hecho de sentirse en libertad o divertirse con las actividades que les proponen provocan la motivación y el placer suficiente como para interesarse en avanzar en el juego sin que el objetivo final sea el más importante.

Aranda y Sánchez Navarro (2009) en su investigación con un grupo de jóvenes jugadores pudieron observar que los chicos y chicas de 11 y 12 años descubrieron que cambiando el objetivo del juego podían obtener otras recompensas, en su forma de juego alternativa lo que les motivaba no era acabar las carreras sino escenificar delante de sus compañeros los choques más espectaculares.

En este experimento que se realizó lo que motivo a los preadolescentes no fue el objetivo final sino las recompensas que obtenían en el camino, lo cual los mantenía lo suficientemente motivados como para seguir jugando.

¨Las dinámicas de los videojuegos trabajan para lograr que los jugadores alcancen un estado conocido como flujo o flow o estado óptimo de experiencia interna¨ (csikszentmihalyi.1996) el autor acuño el concepto para explicar el placer que encontramos realizando actividades cotidianas.

"La experiencia del flow podrían resumirse en cuatro puntos; una concentración focalizada e intensa en aquello que se está realizando, la sensación de control sobre las propias acciones, la distorsión de la experiencia temporal (la sensación de que el tiempo pasa más rápidamente) y el vivir la experiencia como algo placentero. Muchas veces el objetivo es una excusa para disfrutar el proceso". (csikszentmihalyi.1996)

Parece muy posible que los videojuegos tengan la capacidad de transportar a los jugadores a este estado, además poseen la capacidad de sumergir al jugador en un mundo nuevo, fomentan la concentración y el afán por mejorar las competencias hace que este tipo de entretenimiento resulte interesante tanto a los niños como adolescentes y jóvenes.

Para poder entender porque los videojuegos atraen tanto a sus jugadores y les resulta muy difícil salir de él podemos utilizar el concepto de círculo mágico acuñado por Pilar Lacasa en su libro los videojuegos aprender en mundos reales o virtuales, este término hace referencia a un poderoso espacio que atrae poderosamente al jugador y crea nuevos y complejos universos que solo son posibles en el mundo del juego. Pero es notablemente frágil y requiere un constante mantenimiento para permanecer intacto, la actitud lúdica va a la par del círculo mágico si un estado adecuado de la mente el círculo mágico no existiría, y sin el círculo mágico las acciones de los jugadores no serían significativas, cuando se juega estos poderosos mecanismos se alimentan unos a otros permitiendo que emerja el significado del juego". (Lacasa, 2011, pág. 77)

Además, encontramos algunas características que distinguen a los videojuegos y los hace irresistibles para las personas que los utilizan y estos son:

A) La remuneración inmediata de éxito, es decir que al pasar al siguiente nivel o al pasar una pantalla se obtiene el éxito y no se debe de esperar hasta que el juego termine lo cual mantiene motivado al jugador pues sabe que no tardara mucho tiempo en conseguir otro éxito.

B) La personalización es decir que cada jugador puede proceder al ritmo que a él le parezca más conveniente.

C) La remuneración intrínseca es decir que aquel que supera un estadio es premiado con el acceso a un nivel superior del juego.

Tres condiciones que si se aplicaran en las aulas de los centros educativos harían de la escuela el sueño de cada profesor y cada alumno.

1.02.4 Beneficios del uso de los videojuegos

Se ha estudiado sobre los efectos adversos que conllevan el uso constante de los videojuegos, sin embargo, estudios recientes (Aranda y Sánchez-Navarro, 2009, pág. 78-84) han demostrado que el uso razonable de esta tecnología también puede ofrecernos beneficios muy variados, los cuales podemos dividir en tres grandes grupos:

- Beneficios en el aprendizaje

Se considera que los videojuegos pueden convertirse en increíbles herramientas educativas pues poseen un enorme potencial ya que fusionan el tradicional objetivo lúdico con una función pedagógica; el contexto lúdico y el contacto con el hardware mantiene el interés y la motivación en los niños lo que facilita el aprendizaje más significativo y la puesta en práctica de las estrategias de aprendizaje más activas y dirigidas a una meta específica, así los videojuegos pueden ser utilizados al favorecer el hábito de la lectura y desarrollar habilidades en la persona como la capacidad de concentración, la creatividad, la memoria, la resolución de problemas.

Las investigaciones realizadas por Aranda y Sánchez-Navarro (2009), consideran el uso de los videojuegos como fuentes muy ricas para la enseñanza de las nuevas generaciones de hecho han descubierto su gran utilidad para fomentar la motivación en los alumnos y como modo de alfabetización. Los videojuegos resultan ser una actividad que refuerza los vínculos sociales y la propia autoestima elementos que resultan ser básicos para la adquisición de nuevos conocimientos, además mejoran la calidad de nuestras relaciones sociales al permitir espacios donde se puede generar placer. Así mismo, indican que los videojuegos son muy buenos como métodos de aprendizaje encubierto pues vencen la resistencia que los niños encuentran con los métodos tradicionales de enseñanza, esto funciona muy bien con niños con problemas de aprendizaje o de conducta ya que les atrae lo lúdico sin saber que al mismo tiempo están aprendiendo. Es así como los niños pueden desarrollar expectativas favorables hacia el aprendizaje en forma de videojuego, asumiendo que el aprendizaje puede ser divertido. (Aranda, y Sánchez-Navarro, 2009 pág. 78)

Montero, Ruiz y Díaz (2010, pág. 78) mencionan algunas razones por las que los videojuegos son importantes para el desarrollo de los niños adolescentes y jóvenes pues menciona que jugar es una manera de prepararse para la vida adulta, interiorizar valores y

contravalores promovidos por cada cultura y momento histórico y reducir tensione negativas. En base a repetir una y otra vez determinadas acciones fijamos habilidades y estrategias vamos midiendo o comprobando nuestro grado de mejora, elaboramos pensamiento, deducimos y aplicamos reglas que se aprenden o descubren a lo largo del juego y que no siempre llegan a ser verbalizadas, razonadas o compartidas con otros compañeros de juego. Sopesamos las ventajas y los inconvenientes ante una elección dejándonos llevar por experiencias previas, una intuición o una visión que hemos desarrollado o nos resulta.

Como menciona Begoña (2009, pág. 251), los videojuegos pueden proporcionar oportunidades a los estudiantes para desarrollar competencias y por ello, el profesorado puede aprovechar aprendizajes que de forma informal ya se están desarrollando a través de las experiencias de juego. Usar los videojuegos como herramientas cognitivas es una realidad que no se puede desaprovechar: pues estos recursos que los alumnos poseen es un aporte muy enriquecedor para la actividad educativa.

Jugando se aprende y una de las principales ventajas del uso de los videojuegos es la capacidad que tienen los estudiantes para aprender en un entorno estimulante, en el que pueden cometer errores y aprender a través de la práctica. Los juegos son unas herramientas de aprendizaje que permiten que los participantes experimenten, aprendan de sus errores y adquieran experiencia en entornos complejos y/o de alto riesgo. El objetivo de los juegos es crear situaciones que permitan experimentar con problemas reales a través de videojuegos se pretende que sirvan para probar múltiples soluciones, explorar, descubrir la información y los nuevos conocimientos sin temor a equivocarse, pues en el juego se toman decisiones que no tienen consecuencias en la realidad.

- Beneficios para la salud

Estudios recientes (Aranda y Sánchez-Navarro, 2009, pág. 78) han demostrado que los videojuegos aportan una gran cantidad de posibilidades para el mejoramiento de la salud física de sus jugadores entre estos se puede mencionar que mejoran las capacidades visuales pues las personas que juegan tienen la capacidad de observar más objetos a su alrededor y hacerlo de forma más rápida a comparación de una persona que no juega.

Además, se ha encontrado que los videojuegos también funcionan para la rehabilitación de enfermedades físicas o motoras.

En la actualidad han aumentado las investigaciones en torno al uso terapéutico de los videojuegos, como lo mencionan Aranda y Sánchez-Navarro (2009, pág. 78) se ha demostrado que los videojuegos son utilizados como tratamiento o como apoyo a tratamientos de diversos problemas médicos o psicológicos; en este sentido se ha demostrado su utilidad terapéutica como en fisioterapia en lesiones de brazo, con niños autistas para incrementar sus interacciones sociales, incremento del autocontrol y el autoestima en terapias psicológicas, enseñanza de ocio a niños con discapacidades físicas o psíquicas, rehabilitación cognitiva con pacientes con dificultades de atención, establecimiento de rapport en psicoterapia con niños y además se han visto grandes mejoras de las habilidades en los ancianos al utilizar los videojuegos.

- Beneficios para el desarrollo de habilidades cognitivas

Con la utilización de los videojuegos se puede ejercitar la imaginación, abrir la mente para recibir futuros aprendizajes, facilita el acceso a otros mundos, se favorece la repetición instantánea lo que prepara el cerebro para nuevos aprendizajes, desarrolla el dominio de diversas habilidades como la memoria y la concentración, además posibilita la interacción con otros jugadores lo que favorece la socialización, y aumenta la capacidad de concentración.

"Sutton-smith citado por Aranda y Sánchez-Navarro (2009) aprovecha el tiempo y juega, algunas claves para entender los videojuegos, propone lo que él llama la solución retorica que consiste en clasificar los juegos por discursos retóricos, así por ejemplo el juego como progreso esta sería el caso de los juegos infantiles en los que la actividad lúdica se entiende como herramienta de socialización, y el juego como identidad aquellos que explican cómo medios de configurar identidades en comunidad".

El uso habitual de los videojuegos se asocia a una mejor ejecución en pruebas de atención visual, más eficiencia en el cambio de tareas, menor tiempo de reacción en tareas de búsqueda visual, menor tiempo de reacción en discriminación de forma/color, y más eficacia en el seguimiento de objetivos múltiples, además se nota una gran mejora en la

realización de tareas divididas y en tareas de rotación mental; además fomenta las capacidades de comprensión, observación y memoria. Así como otras habilidades de ámbito cognitivo, como el análisis y la gestión de la información, muchos videojuegos fomentan la concentración, la reflexión y el razonamiento estratégico, otros fomentan la creatividad, la imaginación y el razonamiento lógico, Gil y Tere Vida (2007, pág. 79) destacan que los videojuegos fomentan las relaciones sociales, el juego compartido entre generaciones y la expresión de sentimientos y emociones. Así pues, los videojuegos cumplen funciones individuales y sociales.

Pero por encima de todo jugar con videojuegos es divertido y se trata de una actividad placentera. (Gil y Vida, 2007, pág. 79). Como lo mencionan Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009, pág. 235) pueden encontrarse los elementos de los videojuegos que resultan de mucha utilidad para el proceso de aprendizaje; y estos son el ambiente de aprendizaje libre de peligros y críticas, anticipación de conocimientos y desarrollo de estrategias conforme aumenta el conocimiento del juego, clara definición de objetivos lo que contribuye notablemente a mejorar la motivación para alcanzarlos, relación entre el estímulo y la respuesta, interacción con otros miembros del grupo que no se ajusta a la jerarquía es decir no importa si es el más popular quien esté jugando contra el menos popular de la clase, focalización de la atención evitando distractores y promoviendo la utilización constante sin caer en el aburrimiento, además adapta el ritmo a la actuación del usuario, presenta una posibilidad multisensorial ya que implica imagen, sonido y habilidades kinestésicas.

En resumen, se puede decir que muchas de estas características pueden ser especialmente útiles para promover el aprendizaje de contenidos procedimientos y actitudes, superando algunas limitaciones en el aprendizaje basado en métodos tradicionales.

Si los maestros hoy en día aprovecharan este tipo de herramientas para la enseñanza de contenidos les facilitaría mucho la enseñanza, al mismo tiempo que se le estaría facilitando al estudiante el aprendizaje de competencias que muchas veces al realizarlas con el método tradicional, suelen ser aburridas y tediosas, sin embargo, existen herramientas como los videojuegos que suelen ser muy útiles para diversas situaciones.

Además podrían mencionase algunas sugerencias para que los videojuegos se conviertan en una buena ocasión para favorecer el crecimiento y no el aislamiento, como lo mencionan Laniado, Nessia y Gianfilippo (2004, pág. 51) consiste en realizar algunas acciones tan sencillas como controlar la elección de la adquisición de videojuegos adecuados, variar los tipos de juegos, fomentar los intercambios con los amigos, limitar el tiempo de juego, de vez en cuando jugar con los niños, no instalar videojuegos en sus cuartos, prohibido comer delante del videojuego, controlar la postura de los niños, y regular la posición de la pantalla.

1.02.5 Efectos adversos del uso de los videojuegos

Hemos visto que existen muchos beneficios en la utilización de los videojuegos sin embargo investigaciones (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009, pág. 235) han encontrado que su uso incorrecto y desmedido causa efectos que resultan adversos o perjudiciales para la salud de los jugadores, entre los cuales se encuentran:

- Adicción: mucho se ha discutido respecto a este tema, pues aún no se tiene un sustento que indique que el uso de los videojuegos puede causar adicción sin embargo no se puede negar que muchas personas pueden adquirir una fijación patológica por esta actividad, hasta el punto que aparentemente podemos decir que abusan de su uso, pero incluso en estos casos no cabe culpabilizar a la actividad en sí. Es mejor preguntarse qué es lo que ha llevado a esta persona a tal fijación, además hay actividades tan entretenidas que no es extraño que uno le dedique más tiempo y recursos de los que tenía planeados. Por todo ello se considera que no se puede hablar de "adicción" aunque no se puede negar que hay jóvenes o adolescentes que tienen un patrón del uso de los videojuegos que a todos puede parecer excesivo y desmedido y puede ser con propiedad considerado como "abuso" con todas las implicaciones que ello supone.
- Agresividad: otra de las principales críticas a los videojuegos en su elevado potencial como inductores de conductas violentas o agresivas. Estos tipos de contenidos se pueden encontrar en videojuegos que son diseñados para adultos, sin embargo, hoy en día se puede ver a niños y preadolescentes utilizan estos juegos que no forman parte de la

clasificación que ellos podrían utilizar, sin embargo, no hay quien controle el tipo de juego que ellos están utilizando.

Como mencionan Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009, pág. 235) los videojuegos implican un tipo de modelado participante en el que la persona que controla al personaje durante el juego de alguna manera se convierte en él, y el hecho de que el jugador es recompensado por las conductas agresivas de su personaje hace que se sienta atraído por este tipo de conductas, cuanto más éxito tenga en destruir a sus enemigos más puntos gana y más dura el juego; las conductas antisociales que suelen ser utilizadas para ganar los videojuegos no suelen generar consecuencias realistas y el impacto verdadero de las acciones violentas es ocultado.

Los estudios que se han realizado tienden a mostrar incrementos en la agresión tras el uso o la observación de videojuegos violentos, sin embargo, dependen de muchas variables como diferencias en sexo, nivel de agresión similar que observan en la vida real, sentimientos y emociones que estén viviendo, estímulos visuales o auditivos violentos en su entorno, y el control que los padres ejerzan sobre la utilización de este tipo de videojuegos.

- Aislamiento social: se ha criticado duramente el efecto de aislamiento que causa el uso de los videojuegos, sin embargo numerosas investigaciones han demostrado que la mayoría de jóvenes o adolescentes prefieren jugar acompañados ya sea por su familia amigos o conocidos; sin embargo en algunos casos en los que los jugadores ya están aislados de las demás personas encuentran en los videojuegos un refugio y una excusa más para no tener que estar en interacción constante con las demás personas, es importante que antes de criticar que los videojuegos causen conductas antisociales investiguen el contexto general en el que se ha visto inmerso la persona que está teniendo este tipo de actitudes de aislamiento.

El hecho de que el uso de videojuegos sea una actividad lúdica compartida por padres e hijos ha llevado incluso a Bermejo y Cabero (como se citó en Tejeiro, Pelegrina y Gómez 2009, pág. 235) a sostener que los videojuegos pueden convertirse en un instrumento mediador y facilitador de las relaciones intergeneracionales.

- Rendimiento escolar: otras de las críticas que se han realizado a los videojuegos consiste en sus efectos negativos sobre el rendimiento escolar del jugador, debidos al absentismo y a un posible desplazamiento del tiempo de estudio y de la realización de tareas escolares en el propio domicilio. Esta relación no se encuentra en todos los jugadores solamente en aquellos que generalmente pasan la mayor cantidad de tiempo solos en casa y no tienen a un adulto que sea responsable de limitarles el tiempo de la utilización de los videojuegos, si los niños o pre adolescentes no cuentan con este tipo de limites ellos pierden la noción del tiempo utilizando los videojuegos y olvidándose de sus obligaciones en casa como también las de la escuela, en conclusión el bajo rendimiento escolar debido a la utilización de los videojuegos es por el poco control que se ejercen y su incorrecta utilización en casa.
- Conductas delictivas y antisociales: la práctica de los videojuegos es una actividad muy costosa y el hecho de que los jugadores sean especialmente niños y preadolescentes que no cuentan con ingresos propios suponen en circunstancias que resultan propiciatorias de conductas delictivas o antisociales con el fin de financiar las partidas o la adquisición de nuevos videojuegos. La conducta problema que ha sido asociada de forma más consistente con la práctica de videojuegos ha sido el robo con el objetivo de financiar dicha práctica, también se ha observado el gasto en los mismos de dinero destinado a otros usos, fundamentalmente al almuerzo y al transporte escolar, así también se han visto incrementadas las discusiones o peleas debidas a los videojuegos, venta de posesiones para obtener dinero con el que jugar, mentiras y engaños para ocultar el grado de implicación en el juego, estos ejemplos son realizados en casos extremos en los que los videojuegos ya se han vuelto una "adicción" a los jugadores les es muy necesario conseguir el juego siguiente.
- Consumo de sustancias: el uso de videojuegos está estrechamente asociado a las dependencias tóxicas, algunos preadolescentes aprovechan la falta de control de los adultos para fumar cigarrillos, beber alcohol y experimentar con algunas drogas, estas actividades se realizar al tener malas compañías y al haberlo practicado o consumido antes. Las investigaciones anteriores no revelan que exista una fuerte relación entre los videojuegos y el consumo de sustancias, sin embargo, puede suceder cuando no existe control por parte de los padres y además se cuentan con malas compañías.

- Trastornos médicos: numerosos estudios han abordado diversos trastornos médicos relacionados con los videojuegos, entre los trastornos informados se encuentran las alucinaciones auditivas provocadas por el uso de videojuegos en el contexto de la enfermedad psicótica, enuresis producida por el exceso de uso de videojuegos, encopresis producida por el mismo motivo, y efectos adversos como cefaleas, fatiga física y fatiga visual. Algunos de los trastornos pueden ser inmediatos y aparecer únicamente entre aquellos jugadores que emplean un mayor tiempo de juego. Uno de los trastornos relacionados con los videojuegos que más alarma social y más estudios científicos ha generado es la epilepsia.

Otros problemas asociados a largo plazo con los videojuegos derivan de la realización de movimientos repetitivos de la mano, como dolor de muñeca, enfermedad de De Quearvain's y neuropatía periférica. Los videojuegos pueden también contribuir a un estilo de vida sedentario, y de hecho diversos estudios los asocian a elevados niveles de obesidad, los usuarios de videojuegos pueden además verse afectados por los síntomas que se pueden resumir en fatiga visual, fatiga física y fatiga mental o psicológica.

Bringué y Sádaba (2009, pág. 235) hacen mención que el videojuego no es inocuo sino que influyen en la inteligencia de las personas que juegan con él, negar esta evidencia sería como negar la inteligencia del ser humano; este hecho pone en relieve la necesidad que hay de regular los contenidos de los videojuegos dirigidos para los menores de edad. La influencia de los videojuegos en la formación de los menores es relativa al tiempo que dedican a este tipo de entretenimiento; lo que es indudable es que hay bastantes niños que dedican una excesiva cantidad de tiempo a esta actividad. Además, en muchas ocasiones lo hacen en los momentos menos adecuados.

Durante la investigación, se encontraron algunos casos reales de personas que sufrieron las consecuencias de exponerse por largas horas a los videojuegos, sin ningún filtro. Entre ellos se menciona el siguiente: En julio de 2012, un chico de 18 años, de apellido Chuang murió en Taiwan debido a un infarto, después de que pasó alrededor de cuarenta horas seguidas jugando en una maratónica sesión de "Diablo 3". Los médicos informaron que su precario estado de salud, dos días de ayuno y la deshidratación contribuyeron en gran parte a su deceso. (Cubadebate 19/07/2012)

CAPÍTULO II
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

2. Técnicas e instrumentos

2.01 Enfoque y modelo de investigación

La investigación se realizó con un enfoque mixto, ya que se analizaron datos estadísticos, que constituyen datos cuantitativos; al mismo tiempo que se triangularon las implicaciones positivas y negativas en la calidad de vida de los usuarios de videojuegos, que constituyen datos cualitativos. El modelo de investigación que se utilizó fue de una sola medición y de alcance descriptivo, pues se centró en el análisis, ordenamiento y clasificación de los datos obtenidos.

2.02. Técnicas

Técnicas de muestreo

Se utilizó la técnica de muestreo intencional, pues las investigadoras eligieron el grupo de niños o niñas que participaron en la investigación. En esta investigación se seleccionó a 10 preadolescentes de 11 y 12 años hombres o mujeres que cumplieron los criterios de inclusión: que utilizan los videojuegos dentro o fuera de casa, y 10 preadolescentes que no utilizan videojuegos.

Técnicas de recolección de datos

- Entrevista a maestros: se realizaron para obtener información acerca del conocimiento que poseen sobre los videojuegos y si estarían dispuestos a aplicar ciertos principios de los juegos para hacer su clase más interesante para el estudiante. Se realizó el lunes 21 de septiembre a las 15:00 hrs., en las instalaciones de la escuela. Se tomó el horario de recreo para no interrumpir las clases normales. La forma de aplicación fue entregar a cada docente las hojas de la entrevista y cada uno la llenó.
- Observación en las aulas: ejecutadas para conocer las conductas y actitudes de los niños. Se realizó el viernes 18 de septiembre en horario de 14:00 a 15:00 hrs.

- Encuesta a estudiantes: aplicada a adolescentes de 11 y 12 años sobre el uso de videojuegos, sus formas de selección y tiempo – frecuencia de uso. Se realizó el viernes 18 de septiembre a las 16:00 horas. La forma de aplicación fue entregar las hojas de la encuesta a cada estudiante, leer las preguntas en voz alta y otorgar un tiempo prudente para que cada uno respondiera. Así mismo, se resolvieron dudas al respecto.

Técnicas de Análisis

- El análisis de los datos obtenidos se realizó de forma cualitativa por medio de una triangulación de las respuestas obtenidas por los estudiantes, padres de familia y maestros.
- Para analizar estadísticamente los datos obtenidos en la aplicación de los instrumentos que se listan a continuación, se procedió a una tabulación de datos, de la cual se obtuvo una tabla de distribución de frecuencias y posteriormente se elaboraron figuras y tablas para facilitar la interpretación de los datos obtenidos.

2.03 Instrumentos

- Encuesta a estudiantes de 11 y 12 años sobre el uso de videojuegos. Constó de 10 preguntas, que evaluaron el tiempo que dedican a esta actividad, los videojuegos que son de su preferencia, los aspectos que les atraen más de éstos, a qué otras actividades recreativas dedican su tiempo libre, si hay adultos supervisando el contenido de sus videojuegos, la forma en que los obtienen y su percepción sobre los beneficios y efectos adversos posterior a su uso. El mismo, se calificó tabulando las respuestas. Se encuentra en el área de anexos del presente proyecto.
- Cuestionario a padres de familia. Constó de 10 preguntas, que evaluaron su conocimiento sobre los videojuegos, si son ellos quienes proveen los videojuegos a sus hijos, si supervisan el contenido y tiempo que sus hijos dedican a esta actividad y su percepción sobre los beneficios y efectos adversos observados en sus hijos luego del uso de estos. Se calificó tabulando las respuestas. Se encuentra en el área de anexos del presente proyecto.

- Entrevista a docentes. Constó de 7 preguntas, sobre el conocimiento de los videojuegos y los factores de atracción e influencia de estos sobre los estudiantes. Así mismo, la intencionalidad de incluir algunos aspectos de los videojuegos en sus técnicas de enseñanza para tornar sus contenidos más interesantes para el estudiante. Se encuentra en el área de anexos del presente proyecto.

2.04 Operacionalización de objetivos, categorías / variables

Objetivo	Categoría	Indicadores	Técnica	Instrumento
Identificar los beneficios de la práctica de videojuegos si son correctamente seleccionados y usados durante un tiempo prudente. Listar de entre la cantidad de videojuegos existentes, algunos, que, sin abusar de ellos, sí pueden beneficiar la salud mental, al desarrollo de habilidades y capacidades de aprendizaje y al desarrollo de la inteligencia por inducir a la aplicación de estrategias de juego. Informar diversos casos reales de personas que han perdido la vida como consecuencia de la exposición excesiva a los videojuegos. Presentar alternativas de actividades recreativas sanas como sustitutos y/o complemento de los videojuegos.	Beneficios de la práctica selectiva y prudente de videojuegos. Videojuegos que benefician la salud mental y el desarrollo de habilidades y capacidades. Consecuencias de la exposición excesiva a los videojuegos. Alternativas de actividades recreativas sanas como sustitutos y/o complemento de los videojuegos	° Calidad de vida del usuario de videojuegos ° Rendimiento académico medido a través de boleta de notas ° Ansiedad y estrés evidenciados en encuestas ° Criterios de selección de los videojuegos. ° Intervención de los padres en la selección y compra de videojuegos. ° Implementación de cualidades de los videojuegos en la metodología de enseñanza. ° Aumento de ansiedad, estrés y niveles de violencia. ° Disminución del nivel de rendimiento académico. ° Adicción a los videojuegos ° Implementación de tiempos de deporte ° Convivencia familiar ° Práctica de artes diversos	Observación en las aulas Conversaciones con docentes, estudiantes de 11 y 12 años de edad y sus padres	Encuesta a estudiantes de 11 y 12 años de edad sobre el uso de videojuegos, sus formas de selección y tiempo – frecuencia de uso. Cuestionario a padres de familia, sobre su nivel de conocimiento y supervisión en el uso de videojuegos de sus hijos. Entrevista a docentes sobre el conocimiento de los videojuegos y los factores de atracción e influencia de los mismos sobre los estudiantes.

CAPÍTULO III
PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE RESULTADOS

3. Presentación y análisis de resultados

3.01 Características del lugar, de la población y de la muestra

Características del lugar

Escuela Oficial Urbana Mixta Claudio Urrutia, Ubicada en: 20 avenida 8-98 zona 11 Colonia Mirador 1, Teléfono: 2472-8995; bajo la responsabilidad de la Directora de Jornada Vespertina: Profesora Blanca Yolanda Sotoj Rosales. Es una institución que presta servicios educativos al nivel de educación primaria, organizada, eficiente y eficaz, generadora de enseñanza-aprendizaje, orientada a resultados, comprometida con la formación de buenos ciudadanos. Atiende alumnos nivel primario, de primero a sexto grado (hombres y mujeres), cumpliendo con el Currículo Nacional Base CNB del nivel primario. El inmueble tiene una construcción formal de paredes de block, techo, de terraza fundida, piso de cemento líquido, cuenta con todos sus servicios, básicos, drenajes, energía eléctrica y agua potable. Su topografía es completamente plana.
Cuenta con misión y visión las cuales son las mismas del Ministerio de Educación:

Misión: Somos una Institución evolutiva, organizada, eficiente y eficaz, generadora de oportunidades de enseñanza-aprendizaje, orientada a resultados, que aprovecha diligentemente las oportunidades que el siglo XXI le brinda y comprometida con una Guatemala mejor.

Visión: Ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismos, orgullosos de ser guatemaltecos, empeñados en conseguir su desarrollo integral, con principios, valores y convicciones que fundamentan su conducta.

Características de la población

La Escuela Oficial Urbana Mixta Claudio Urrutia tiene una población de 73 niños, quienes derivan de 46 familias. Estos niños residen en áreas aledañas, dicha población está caracterizada por la presencia del género masculino en su mayoría, según lo observado,

comprendidos entre la edad de 6 a 15 años, que conforman los grados de primero a sexto primaria, su etnicidad es mestiza en su mayoría, profesan la religión católica o evangélica. Los padres de dichos niños son personas que en su mayoría tienen estudios a nivel primario, otra parte el nivel diversificado y solamente una madre que completó los estudios superiores (universidad). Se determinó que los niños conforman hogares nucleares, pero hay un alto número de hogares monoparentales, originados por motivos de separación, migración o muerte de alguno de los padres. Su nivel socioeconómico es medio tendiente a bajo.

Características de la muestra

Se trabajó con un grupo de 20 preadolescentes de 11 y 12 años de edad, hombres y mujeres, cursantes de quinto y sexto primaria, de la Escuela Oficial Urbana Mixta "Claudio Urrutia", jornada vespertina, ubicada en la 20 avenida 8-98 zona 11 Colonia Mirador I, 10 que usan videojuegos y 10 que no los usan. Así mismo, se trabajó con los 6 docentes que laboran en dicha institución y con un grupo de 7 madres de familia que atendieron a una reunión que se programó específicamente para tratar este tema. El resto de padres de los estudiantes con los cuales se trabajó no se hicieron presentes.

3.02 Presentación, interpretación y análisis de los resultados

Luego del registro de los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos, se realizó una triangulación de los datos, para contrastar las respuestas de cada uno de los tres grupos (estudiantes, docentes y padres de familia) y verificar sus puntos de coincidencia. (Figuras 1 a 9 y Tablas 1 y 2)

Posteriormente, se realizó una discusión para la interpretación y análisis de los datos obtenidos que guiaron a las conclusiones y recomendaciones.

De ello, se obtuvo que:

- De los preadolescentes que hacen uso de los videojuegos

60% lo hace entre 1 y 3 días	20% de 4 a 6 días	20% todos los días

- En cuanto al tiempo dedicado a esta actividad

50% reconoció hacerlo entre 1 y 2 horas por día	30% entre 3 y 4 horas	20% 5 horas o más

En el supuesto de que de las 24 horas del día se usen 8 para dormir, 5 en la escuela y 2 para comer, de las 9 horas restantes, se está ocupando aproximadamente un 30% para esta actividad.

Además, las encuestas reflejaron que 60% de los estudiantes indicó no ser supervisado por ningún adulto durante esta actividad, aunque 6 de las 7 madres encuestadas indicó que sí supervisa a sus hijos. Esto tiene lógica, pues de los 20 padres/ madres de familia invitados a participar, únicamente 7 se hicieron presentes por lo que se podría asumir que entre los 13 que no asistieron se encuentren aquellos que no supervisan a sus hijos en esta actividad. (ver Figura 5)

Como resultado de la entrevista a maestros, el cuestionario a padres y la encuesta a estudiantes se refleja un porcentaje importante de desconocimiento por parte de los maestros y padres. Esto puede generar poco interés en supervisar los videojuegos que usan sus hijos o sus estudiantes y el tiempo en el que los utilizan, así mismo se refleja poco interés en los padres por informarse sobre este tema que puede ser un buen tema de acercamiento con sus hijos. Es importante mencionar que posiblemente desconozcan el contenido de los videojuegos que ellos mismos les proporcionan lo que puede causar mala utilización de estos y también se pueden exponer los adolescentes a contenidos gráficos que aún no son aptos para su edad.

Hay algunas coincidencias importantes en la percepción de los efectos adversos entre las cuales cabe mencionar: bajo rendimiento académico y poca tolerancia a perder. Sin embargo, 60% de los estudiantes y 57% de los padres, no han percibido efectos negativos en el uso de videojuegos

Padres e hijos coinciden en que no perciben mayores beneficios. Este podría ser un factor que afecta el aprovechamiento de estos, es decir, los juegan, pero no aplican los beneficios en su vida diaria o al menos, no están conscientes de ellos. Entre los beneficios

que sí se perciben se pueden mencionar: mayor agilidad mental, desarrolla creatividad, sentido de competencia, desarrollo del pensamiento estratégico, entre otros.

Con base en las demás respuestas, se podría inferir que los maestros posiblemente han ocupado algún tiempo en hablar sobre videojuegos, pero no con el interés de aprovechar la información, sino posiblemente para criticar el tiempo que dedican a esta actividad. Sin embargo, también se refleja interés por aprender sobre la temática, para aplicar algunos principios para mejorar su metodología de enseñanza- aprendizaje con sus alumnos.

Para complementar la recolección de datos también se realizaron observaciones dentro del aula para conocer las conductas y actitudes de los niños que participaron en la investigación lo que llevó a evidenciar conductas más agresivas y poco interés en clase por parte de los niños que usan videojuegos, en relación a los que no los usan. Es interesante mencionar aquí, que los que no usan videojuegos en exceso y sin supervisión, obtienen mejores notas y realizan mejores tareas, según datos obtenidos en conversaciones con los maestros.

Así mismo, se realizaron observaciones en las horas de recreo, lo cual evidenció que quienes hacen uso de videojuegos, tienden a relacionarse y compartir menos con los demás, en relación a los que no hacen uso de estos.

Como parte de la realización de la investigación se desarrollaron talleres participativos con los preadolescentes acerca del uso racional de los videojuegos, en la cual se pudo observar que recibieron la información brindada con interés y causó un impacto informarlos sobre los beneficios y efectos adversos de su uso. Se les habló de la clasificación y se les brindó un listado de los estilos de juegos que pueden ayudarles a desarrollar sus capacidades. Además, se les habló de la importancia de combinar esta entretención con otras actividades tales como el deporte, los juegos de mesa y actividades al aire libre.

Al inicio de esta investigación, se planteó identificar los beneficios de la práctica de videojuegos, si estos son correctamente seleccionados y si son usados durante un tiempo prudente. Los resultados obtenidos nos indican que entre los beneficios del uso de los mismos, se encuentran: aumento de la agilidad mental, el compartir con otros usuarios y mayor uso de la creatividad (Figura 1, Tabla 1). Así mismo, se evidenció que aunque la mayoría de los padres provee los videojuegos a sus hijos, desconocen el contenido de los

mismos (Tabla 1). Finalmente se estableció que el tiempo de uso es superior al recomendable (Figura 5).

De la gran cantidad de videojuegos existentes, algunos pueden considerarse recomendables para el desarrollo de habilidades y capacidades de aprendizaje por inducir a la aplicación de estrategias de juego, siempre que sean utilizados sin abusar de ellos. Algunos de ellos son: (Figura 9)

- Fifa
- Mario Bross
- Minekraft
- Plantas vrs. Zombies

Es importante mencionar que en los centros educativos a nivel general, un gran número de estudiantes no tienen el rendimiento tan alto que pudiesen tener, debido a que pasan varias horas jugando durante la noche, lo cual no les permite descansar el tiempo necesario para que su cerebro y cuerpo se recuperen.

En medio de una generación que cada vez tiende más al uso de la tecnología, es importante balancear las actividades diarias con otras, que no solamente se constituyen en alternativas saludables, sino que además contribuyen a la calidad de vida. Entre ellas se pueden mencionar: (Figura 7)

- Caminatas al aire libre
- Práctica de deportes tales como fútbol, natación, artes marciales, atletismo, etc.
- Juegos de mesa
- Manejar bicicleta
- Campamentos recreativos

En Guatemala, no se han realizado muchos estudios al respecto del tema y no se encontró ninguno que abarque a preadolescente de 11 y 12 años de edad. Lo anterior, sumado a la desinformación por parte de los maestros y padres de familia, fueron limitaciones para la presente investigación.

Esto hace necesarios futuros estudios sobre la temática, incluyendo estudios de casos para tener mayores evidencias de las implicaciones en la calidad de vida que el uso excesivo y sin supervisión de los videojuegos causa en los niños y adolescentes.

Percepción de los docentes

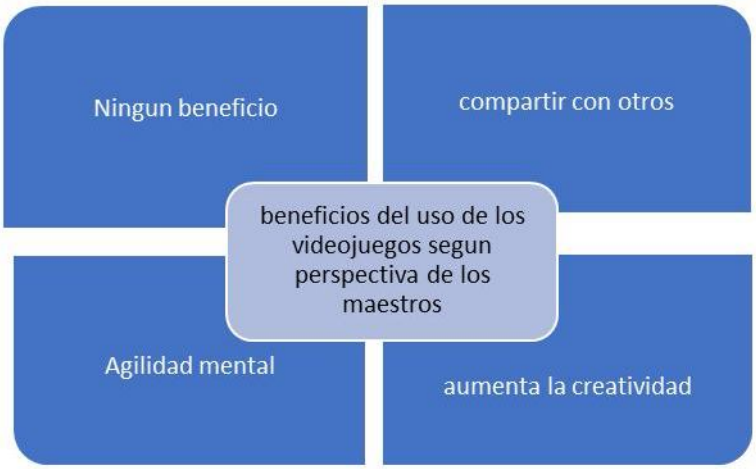


Figura 1. Percepción de los docentes

Nota. Los docentes tienen la percepción de que los videojuegos benefician en el desarrollo de la agilidad mental, desarrolla la creatividad, que comparten con otras personas y que al jugar en una maquina fija los mantiene en un lugar seguro. También tienen la percepción que uso de videojuegos no tiene ningún beneficio para los usuarios.

Entrevista realizada a docentes que laboran en la Escuela Oficial Urbana Mixta “Claudio Urrutia” zona 11 de la ciudad capital

Figura 2. Los docentes perciben que entre los efectos adversos del uso de los videojuegos se encuentran la ansiedad y el comportamiento rebelde, el enojo, retraimiento, adicción y bajo rendimiento académico y además perciben a los usuarios con un mayor nivel de cansancio.

Entrevista realizada a docentes que laboran en la Escuela Oficial Urbana Mixta "Claudio Urrutia" zona 11 de la ciudad capital

Figura 3. Los docentes reconocen que poseen poco conocimiento respecto a videojuegos y su utilización, además aceptan no haberse interesado en investigar por qué los videojuegos resultan atractivos a sus estudiantes, sin embargo, a la mayoría de docentes les interesaría incluir dentro de su metodología algunos principios de los videojuegos para hacer sus cursos más interesantes.

Entrevista realizada a docentes que laboran en la Escuela Oficial Urbana Mixta "Claudio Urrutia" zona 11 de la ciudad capital

Percepción de los padres de familia

Figura 4. Los padres de familia poseen muy poca información acerca del tiempo y juegos que utilizan sus hijos lo que causa mucha irresponsabilidad en su manejo correcto

Entrevista realizada a padres de familia de la Escuela Oficial Urbana Mixta "Claudio Urrutia" zona 11 de la ciudad capital

Percepción de los alumnos

Figura 5. Los estudiantes que hacen uso de los videojuegos reconocen que utilizan los videojuegos a diario por 5 horas o más al día, y además afirman que no tienen ninguna supervisión de un adulto al utilizarlos. Asimismo, consideran que la utilización de los videojuegos no tiene muchos efectos negativos en ellos.

Encuesta realizada a estudiantes de la Escuela Oficial Urbana Mixta "Claudio Urrutia" zona 11 de la ciudad capital

Figura 6. Los estudiantes reconocen que la utilización de los videojuegos puede tener algunos efectos negativos como el estrés y bajas notas. Sin embargo, consideran que también pueden aportarles beneficios como concentración e imaginación.

Encuesta realizada a estudiantes de la Escuela Oficial Urbana Mixta "Claudio Urrutia" zona 11 de la ciudad capital

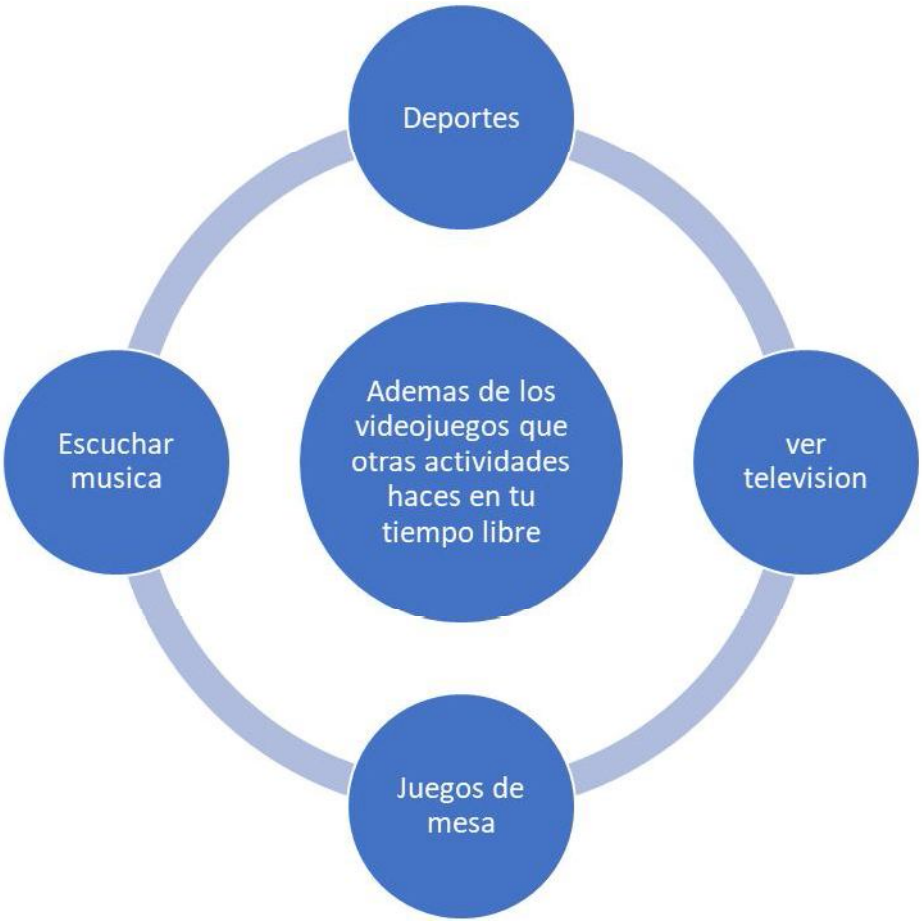


Figura 7. Los estudiantes afirman que además de la utilización de los videojuegos realizan otras actividades en su tiempo libre como hacer deporte, ver televisión, escuchar música y juegos de mesa. Lo que demuestra que existen alternativas saludables para la utilización de su tiempo libre

Encuesta realizada a estudiantes de la Escuela Oficial Urbana Mixta "Claudio Urrutia" zona 11 de la ciudad capital

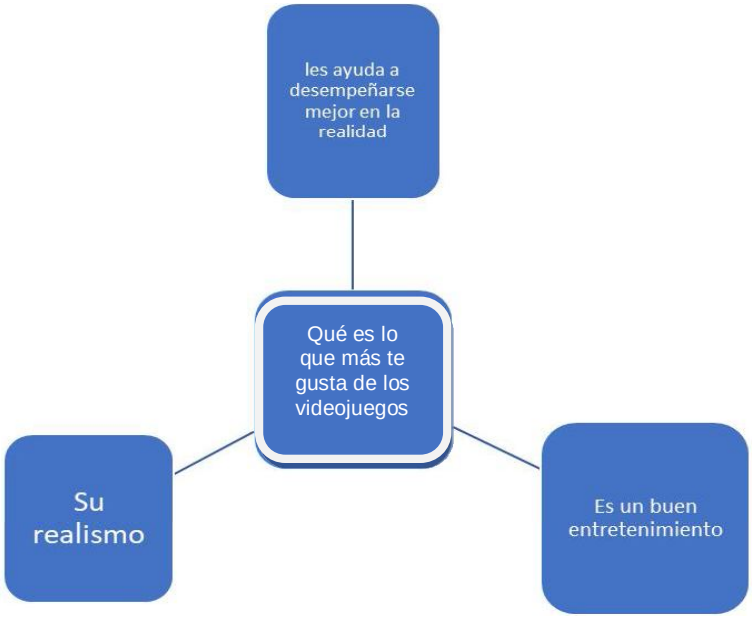


Figura 8. Los estudiantes afirman que lo que les atrae de los videojuegos es el realismo que experimentan, realmente adoptan el rol de los personajes, también consideran que es un buen entrenamiento y que jugar les ayuda a desempeñarse mejor en la realidad.

Encuesta realizada a estudiantes de la Escuela Oficial Urbana Mixta "Claudio Urrutia" zona 11 de la ciudad capital

Nombre de los videojuegos que mas utilizan	FIFA
	Mario Bross
	otros como Mortal Combat y Wii

Figura 9. Uno de los juegos favoritos de los preadolescentes es FIFA que consiste en adoptar el rol de un jugador de futbol, otro juego muy utilizado es Mario Bros y en un menor porcentaje otros juegos como Mortal Combat.

Encuesta realizada a estudiantes de la Escuela Oficial Urbana Mixta "Claudio Urrutia" zona 11 de la ciudad capital

Tabla 1.

Cuadro comparativo entre las opiniones de alumnos, maestros y padres de familia

Agente educativo / Percepciones	lista videojuegos	Supervisión en la utilización de videojuegos	Efectos adversos de los videojuegos	beneficios de los videojuegos
alumnos	FIFA es uno de los juegos más utilizados por los estudiantes	60% dice no ser supervisado al utilizar los videojuegos	80% considera no tiene efectos adversos 40% menciona que puede causar estrés y bajas notas	70% no cree que tenga beneficio, 30% mejoran la concentración, 10% desarrolla la imaginación
Padres	57% pudo nombrarlos 43% solo nombró 1	86% afirma supervisar 14% acepta no supervisar	43% baja tolerancia a perder, competencia excesiva, y bajo rendimiento 57% no ha notado efectos adversos.	29% mayor agilidad mental, distracción, aumenta la competitividad, 71% no considera ningún beneficio
Maestros	84% no pudo listarlos solo el 16% nombró 10 videojuegos		36% ansiedad y rebeldía , 50% enojo, 14% retraimiento, adicción y bajo rendimiento	50% desarrolla agilidad mental, 33% cree que no benefician 17% aumentan creatividad y seguridad

Tabla que contiene datos comparativos entre alumnos padres y maestros en cuanto al conocimiento, supervisión efectos adversos y beneficios de los videojuegos.

Tabla 2.

Los videojuegos	*1*	*2*	*3*
Preguntas	Que es lo que más te gusta de los videojuegos	Además de los videojuegos en que otras actividades ocupan su tiempo libre.	Como obtienes los videojuegos que utilizas
Descripción	60% se siente atraído por el realismo que experimentan, el 20% considera que es un buen entretenimiento y el 20% percibe que le ayuda a desempeñarse mejor en la realidad	En todos los preadolescentes entrevistados tienen inclinación a hacer deporte ver televisión y otras actividades en menor escala, tales como escuchar música y juegos de mesa.	El 80% afirma que quienes les proveen los videojuegos son sus padres, un 40% los descarga de internet y un 20% los obtiene por sus amigos
Interpretación	El que la mayoría se sintieron atraídos por el nivel de realismo nos lleva a pensar que sus vidas reales las consideran monótonas y necesitan experimentar algo que les haga sentir ocupados	Aunque los preadolescentes utilizan una parte considerable de su tiempo en videojuegos estos no son la única entretención para la mayoría; el hacer deporte es una alternativa sana para el uso de su tiempo libre	Aunque los padres en su mayoría compran los videojuegos lo hacen sin el pleno conocimiento de su contenido. Y luego no supervisan el tiempo que sus hijos dedican a esta actividad.

Nota. Esta tabla contiene la descripción e interpretación de los datos obtenidos en las encuestas realizadas a los preadolescentes

CAPÍTULO IV
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4. Conclusiones y recomendaciones

4.01 Conclusiones

- Las percepciones de los preadolescentes que utilizan los videojuegos y los que no, son muy variadas algunas negativas como que pueden interferir en el rendimiento académico, desarrollar poca tolerancia a perder y ocuparse poco en las relaciones interpersonales. Y, otras positivas tales como adquirir mayr agilidad mental, aumentar la creatividad y desarrollo de pensamiento estratégico. Estas giran en torno a las experiencias que han tenido con su utilización.
- Los preadolescentes, perciben que la utilización constante de los videojuegos tiene pocos efectos adversos, sin embargo, sí consideran que tiene efectos positivos como mayor agilidad mental, y que desarrolla creatividad.
- Los padres de familia consideran que el uso constante de los videojuegos causa en sus hijos efectos adversos como bajo rendimiento escolar y poca tolerancia a la frustración, y no perciben mayores beneficios en su utilización
- Los maestros posiblemente han ocupado algún tiempo en hablar sobre videojuegos, pero no con el interés de aprovechar la información, sino posiblemente para criticar el tiempo que los adolescentes dedican a esta actividad.
- Al comparar las percepciones de los preadolescentes, padres y maestros se puede inferir un importante de desconocimiento sobre el tema el cual genera desinterés de los padres y los maestros por supervisar y esto puede desencadenar que los preadolescentes al no sentirse supervisados decidan jugar videojuegos de una clasificación por encima de su edad y además, usarlos por más tiempo.

4.02 Recomendaciones

- Se recomienda a los maestros seguir investigando sobre este tema para enriquecer los conocimientos y desarrollar los puntos de interés de los videojuegos en la utilización de herramientas pedagógicas.
- Se recomienda concientizar a los preadolescentes, padres y maestros respecto a los efectos adversos que el uso desmedido de los videojuegos puede causar y los efectos positivos que pueden llegar a tener y pueden aprovechar de mejor forma.
- Se recomienda realizar talleres para maestros con la finalidad de crear un plan para aprovechar la información sobre los elementos de los videojuegos que interesan a los preadolescentes para utilizarlos de formas positivas como herramientas pedagógicas para el aprendizaje efectivo.
- Se recomienda seguir informando y concientizando a los padres, maestros y preadolescentes sobre la utilización de los videojuegos para disminuir el desinterés para su utilización adecuada.
- Se recomienda seguir orientando a los preadolescentes acerca del uso racional de la utilización de los videojuegos, para contribuir a mejorar su calidad de vida.
- Se recomienda incluir actividades físicas y deportivas adicional al uso de videojuegos, para lograr un balance que permita un desarrollo integral y aumente la calidad de vida.

4.03 Referencias

Bringué Sala Xavier y Charo Sádaba (2009) *Nacidos digitales, una generación frente a las pantallas.* España, Madrid. Rialp. S.A

Aranda y Sánchez navarro (2007*) Aprovecha el tiempo y juega, algunas claves para entender los videojuegos.* Barcelona: editorial UOC

Csikszentmihalyi (1996) *Fluir*

Entertaiment Sofware Raiting Board, s.f. *Guía de clasificación de la ESRB*

Gros Salvat, Begoña (2009) Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. En la *Comunicación, revista internacional de comunicación audiovisual, publicidad y estudios culturales,* Sevilla, España

Juárez Gil, Adriana y Tere Vida Mombiela (2007) Los *videojuegos.* Barcelona Editorial UOC

Lacasa Pilar (2011) *Los videojuegos aprender en mundos reales o virtuales.* España Editorial MORATA S.L

La edad del pixel, s.f.

Laniado, N. y Gianfilippo P. (2004) *videojuegos, internet y televisión*. España. Editorial Paidós. S.A

Montero, E, M, Ruiz y B Díaz (2010) *Aprendiendo con videojuegos, jugar es pensar dos veces.* Madrid España. Editorial NARCEA S, A,

Navarro Aranda y Sánchez (2009) *aprovecha el tiempo y juega, algunas claves para entender los videojuegos***.** Barcelona Editorial UOC.

Ruipérez Cebrián C. (2014) *Adicción a los videojuegos, un exceso peligroso para la salud* Madrid, EFE Salud.

Tejeiro Salguero R. Pelegrina del Río M. Gómez Vallecillo J (2009) Efectos psicosociales de los videojuegos. En la *Comunicación, revista internacional de comunicación audiovisual, publicidad y estudios culturales,* Sevilla, España

ANEXOS

Universidad San Carlos de Guatemala
Escuela de ciencias psicológicas
Centro de Investigaciones en psicología CIEPs Mayra Gutiérrez
"BENEFICIOS Y EFECTOS ADVERSOS DE LA UTILIZACION DE LOS VIDEOJUEGOS EN PRE ADOLESCENTES DE 11 Y 12 AÑOS DE EDAD"

Autoras: Cándida Rosa Valdés Casasola
Stefanni Sofía Ramos Grijalva

Encuesta a Alumnos

Nombre: _____

Instrucciones: Marca la respuesta que consideres más se acerca a lo que tú haces.

1. ¿Ocupas tu tiempo libre en videojuegos?

   Si no

2. ¿Aproximadamente cuantos días juegas videojuegos a la semana?

   1-3 días 4-6 días todos los días

3. ¿Aproximadamente cuánto tiempo juegas videojuegos al día?

   1-2 horas 3-4 horas 5 o mas

4. Nombra los videojuegos que más utilizas

   _____

   _____

   _____

5. ¿Qué es lo que más te gusta de los videojuegos?

   _____

   _____

   _____

6. Además de los videojuegos en que otras actividades usas tu tiempo libre

   Ver televisión Realizar deportes jugar con amigos

   Juegos de mesa Otros _____

7. ¿Algún adulto supervisa el tiempo que juegas y el contenido del videojuego?

   Si no Quien _____

8. ¿Cómo obtienes los videojuegos que utilizas?

   Amigos juegos piratas papá o mamá los compran

   descargados de internet otros especifica_____

9. ¿Consideras que los videojuegos te producen efectos como angustia, nerviosismo o te ponen más violento? Si no

   Especifique 3 efectos _____

   _____

   _____

10. ¿Qué beneficios consideras que te aportan a tu vida la utilización de videojuegos?

    Menciona 3 _____

    _____

    _____

Universidad San Carlos de Guatemala
Escuela de ciencias psicológicas
Centro de Investigaciones en psicología CIEPs Mayra Gutiérrez
"BENEFICIOS Y EFECTOS ADVERSOS DE LA UTILIZACION DE LOS VIDEOJUEGOS EN PRE ADOLESCENTES DE 11 Y 12 AÑOS DE EDAD"
Autoras: Cándida Rosa Valdés Casasola
Stefanni Sofía Ramos Grijalva

Entrevista a maestros

Nombre: _____

Instrucciones: Contesta las siguientes preguntas

1. ¿En alguna ocasión ha dedicado algún tiempo para platicar con sus estudiantes sobre los videojuegos? _____
   _____
   _____
2. Podría listar 10 videojuegos
   _____
   _____
   _____
3. ¿Conoce usted la clasificación que existe de los videojuegos, podría nombrarlo?
   _____
   _____
   _____
4. ¿Podría nombrar 5 beneficios que traen consigo el uso de los videojuegos?
   _____
   _____
   _____

5. ¿Podría nombrar 5 efectos adversos del uso de los videojuegos?

   _____

   _____

   _____

   _____

   _____

6. ¿Se ha interesado en investigar cuáles son los aspectos que atraen la atención de los preadolescentes hacia el uso de los videojuegos?

   _____

   _____

   _____

7. ¿Considera que podría incluir en su metodología de enseñanza algunos de los factores que atraen a sus estudiantes hacia los videojuegos con el fin de interesarlos más en las asignaturas?_____

   _____

   _____

Universidad San Carlos de Guatemala
Escuela de ciencias psicológicas
Centro de Investigaciones en psicología CIEPs Mayra Gutiérrez
"BENEFICIOS Y EFECTOS ADVERSOS DE LA UTILIZACION DE LOS VIDEOJUEGOS EN PRE ADOLESCENTES DE 11 Y 12 AÑOS DE EDAD"
Autoras: Cándida Rosa Valdés Casasola
Stefanni Sofía Ramos Grijalva

Cuestionario Padres

Nombre: _____

Instrucciones: Responde las siguientes preguntas

1. ¿Sus hijos hacen uso de los videojuegos?

   Si no

2. ¿Podría listar 3 videojuegos favoritos de sus hijos?

   _____

   _____

   _____

3. ¿Es usted quien proporciona los videojuegos a sus hijos o los consiguen por otros medios?

   Yo se los proporciono los consigue por otros medios

4. ¿Supervisa usted el contenido de los videojuegos que utilizan sus hijos?

   Si no

5. ¿Supervisa usted el tiempo que su hijo dedica a esta actividad?

   Si no

6. ¿Cuántas veces ha jugado videojuegos con sus hijos?

   Siempre a veces una sola vez otra especifique _____

7. ¿Ha notado algún cambio negativo en la conducta de su hijo por el uso de los videojuegos?

   Si no Cuales_____

   _____

   _____

8. ¿Podría listar 3 beneficios del uso de los videojuegos?

   _____

   _____

9. Si su hijo juega fuera de casa conoce el contenido de esos videojuegos.

   Si no

10. ¿Está usted al tanto de las amistades físicas y virtuales con los que sus hijos comparten los videojuegos?

    Si no