



UNIVERSIDAD CENTRAL
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

ORIENTACIÓN EDUCATIVA

Análisis del uso de los video juegos en el desarrollo físico, social y educativo de los adolescentes, una perspectiva desde la disciplina de Orientación.

**MODALIDAD DE TESIS PARA OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN ORIENTACIÓN**

NOMBRE DEL ESTUDIANTE

ANDRÉ UREÑA BADILLA

NOMBRE DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN

Licdo. JIMMY OBANDO CALDERÓN

SEDE ARANJUEZ

Septiembre, 2020

Declaración jurada

Yo André Guillermo Ureña Badilla, portador de la cédula de identidad número 1-1436-0637, estudiante de la Universidad Central, declaro bajo fe de juramento y consciente de la responsabilidad penal de este acto, que soy autor intelectual del trabajo final de graduación titulado “Análisis del uso de video juegos en el desarrollo físico, social y educativo de los adolescentes, una perspectiva de la Orientación”; por lo tanto libero a la Universidad Central de cualquier responsabilidad de que mi declaración sea falsa.

Firmo en San José, a los 10 días del mes de febrero del año 2021.

André Guillermo Ureña Badilla
Cédula 1-1436-0637.

Tabla de contenidos

Contenido

Capítulo I	10
Introducción	10
1.1 El problema y su importancia	10
1.2 Objetivos	12
1.2.1 Objetivo General	12
1.2.3 Objetivos Específicos	12
1.3 Justificación	13
1.4 Antecedentes	15
1.4.1 Nacionales	15
1.4.2 Internacionales	17
1.5 Alcances y limitaciones.....	19
1.5.1 Limitaciones en la investigación	19
1.5.2 Alcances de la investigación	19
Capítulo II	21
Marco Teórico	21
2. Etapa del Desarrollo	21
2.1. Adolescencia.....	21
2.2. Desarrollo Físico	22
2.3. Desarrollo Cognitivo	23
2.4. Desarrollo Social.....	25
2.5. Identidad	26
2.5.1 Concepto de identidad	26
2.5.2. Características de la identidad adolescente	27
2.6. Video juegos.....	27
2.6.1. Concepto	29
2.6.2. Historia	29
2.6.3. Uso y Consumo	30
2.6.4. Efectos favorables en el uso de videojuegos	31
2.6.5. Efectos desfavorables en el uso de videojuegos.....	32
2.6.6 Juegos más jugados	32
2.6.7. Videojuegos y educación	33
2.7. Implicaciones cognitivas.....	34
2.8. Efectos desfavorables.....	34

2.9. Oportunidades a través de los video juegos.....	35
2.10. Orientación.....	38
2.10.1 Historia	38
2.10.2. Concepto Orientación.....	38
2.10.3. Modelos de Intervención	39
2.10.3.1 Modelo clínico (Orientador- Orientado).....	39
2.10.4. Enfoque de Intervención	40
2.10.5. Proceso de Intervención.....	42
2.11.5 Proceso de toma de decisiones	42
2.12. Contextualización	42
2.11.1. El panorama general del cantón	43
Capítulo III	46
Marco Metodológico.....	46
3.1 Enfoque de la investigación.....	46
3.2 Método de investigación	47
3.3 Sujetos y fuentes de información	48
3.3.1 Sujetos de información.....	48
3.3.2 Población.....	48
3.4 Muestra	48
3.4.1 Tipo de muestra	49
3.3.3 Fuentes de información.....	49
3.5 Categorías de análisis	49
3.6 Instrumentos	52
3.7 Proceso para la recolección y análisis de datos	53
3.8 Triangulación.....	54
Capitulo IV.....	56
Análisis de resultados.....	56
4.1 Interpretación de Resultados	56
4.2 Análisis de resultados	68
Capítulo V.....	80
Conclusiones y recomendaciones	80
5.1 Conclusiones	80
5.2 Recomendaciones	81
5.2.1 Para los adolescentes participantes de la investigación	81
5.2.2 Para la Universidad Central, se recomienda	82
5.2.3 Para futuras investigaciones, se recomienda	82

5.2.4 Para los profesionales en la disciplina de Orientación, se recomienda	82
5.2.5 Para los padres de familia, se recomienda	82
Capítulo VI.....	83
5. Referencias Bibliográficas.....	83
6. Apéndices.....	87

índice de Tablas

Tabla 1	Tabla 1: categoría de análisis	50
Tabla 2	Tabla 2: Codificación de participantes	56
Tabla 3	Tabla 3. Categorías-subcategoría y respuestas.....	57

Declaratoria

Primeramente, darle las gracias a Dios por darme muchas oportunidades para seguir adelante con mis sueños.

A mi madre por darme siempre ese apoyo incondicional.

A mi padre porque siempre me enseñó el valor de esforzarse y tener siempre fe en mis sueños.

A mi tía Mayra porque siempre estuvo apoyándome y siempre me daba palabras de aliento.

A mi novia porque siempre me ayudo y estuvo a mi lado, dándome fuerzas con sus palabras.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por darme la oportunidad de poder estudiar y darme las fuerzas para continuar con cada meta y poder terminar uno de mis grandes retos como la licenciatura.

Tengo que agradecer mucho al profesor Jimmy Obando Calderón, por la gran ayuda en todos estos años y por las muchas enseñanzas que me dio, por la confianza, por motivarme en cada momento de la tesis. Gracias por su nobleza en esta profesión y su cariño.

Agradezco de igual forma a la profesora Ericka Calderón Martínez, por su guía en todos estos años, por las enseñanzas y ese profesionalismo que la distinguen de muchos. Gracias por la ayuda, el cariño y por las palabras de motivación.

Agradezco a mis amigas por siempre ayudarme, cuando siempre pedí de la ayuda de ellas, siempre les voy a estar agradecido por el apoyo y cariño a si mí.

André Ureña Badilla

Capítulo I

Introducción

Capítulo I

Introducción

1.1 El problema y su importancia

La Orientación se puede ver como un servicio hacia los seres humanos, en donde se brinda un acompañamiento a cada persona, en sus diferentes etapas de desarrollo y además en las diferentes facetas en las cuales el ser humano se desenvuelve. La disciplina de Orientación se remota desde el siglo XX, en países como Estados Unidos y también en Europa. En esa época se estaba realizando cambios sociales y económicos, todo esto generado por la industrialización y los avances tecnológicos que se desarrollaban en esa época, además se estaba desarrollando la I Guerra Mundial, y todo lo que implica una Guerra para los seres humanos se estaba desarrollando.

De todo lo que se desarrollaba en el siglo XX, surge el nacimiento de la Orientación, en donde se caracterizaba en esos primeros años en la ayuda, en la preocupación que les generaba la Guerra a los seres humanos, en aspectos sociales y educativos, los cuales estaban quebrados por la devastación de la Guerra.

Sabiendo que la disciplina de Orientación nació con la necesidad de ayudar al ser humano, con el fin de que cada persona descubra las herramientas necesarias para afrontar cada situación de su diaria vivir, de manera más oportuna, asertiva y potenciando esas habilidades que se encuentran en ellos.

Por muchos años el mayor empleador para los Orientadores ha sido el Ministerio de Educación Pública, dentro de las labores que se realizan en el sistema educativo, en su mayoría se encuentran el abordaje con los estudiantes, docentes y los padres de familia. Por esa razón la presente investigación se enfoca en los adolescentes, que van desde la edad de 13 años hasta la edad que terminan la adolescencia.

Por esa razón, la presente investigación, busca el análisis de uso de los video juegos en los adolescentes, una perspectiva desde la disciplina de Orientación. Ya que cada vez son más adolescentes que utilizan una consola de video juegos.

Dentro de los factores de análisis, se encuentran la etapa en la que se encuentran los adolescentes y como puede influir la misma adolescencia en ese uso de video juegos. De como un factor puede ayudar en varias áreas de su vida, y como puede además tener repercusiones. Dentro del gran área que es la adolescencia, se puede analizar temas, como

lo son factores sociales que pueden atravesar los adolescentes a través de los video juegos, como puede ayudar un video juego a hacer nuevos grupos de pares y a mejorar la identidad social en la adolescencia. En la parte educativa se analiza, como puede favorecer el apasionarse por un video juego y eso lo conlleve a formar una educación en las áreas tecnológicas, de igual manera como puede afectar en ellos y ellas el rendimiento académico y por último la parte físicos, como puede afectar la salud por un uso excesivo de los video juegos.

Por ende, la Orientación busca el acompañamiento para el ser humano y como se especifica en esta tesis, para los adolescentes, con el fin de logra desarrollar herramientas que ayuden a mejorar aspectos sociales, educativos y cognitivos. Por lo tanto, la pregunta de investigación que rige el presente trabajo es, ¿Cuáles son las implicaciones del uso de los video juegos en el desarrollo físico, social y educativo de los adolescentes?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

- ✓ Analizar la incidencia del uso de video juegos en el desarrollo físico, social y educativo de los adolescentes. En la construcción de la identidad.

1.2.3 Objetivos Específicos

- ✓ Identificar el uso de los video juegos en la adolescencia.
- ✓ Reconocer los efectos físicos del uso de video juegos en los adolescentes.
- ✓ Identificar las consecuencias sociales, por el uso de los video juegos.
- ✓ Determinar la influencia de los video juegos en el área educativa y la construcción de la identidad adolescente.

1.3 Justificación

Este trabajo constituye innovación del tópico a nivel nacional y un acercamiento a los múltiples y diversos escenarios a los que se desafían las nuevas generaciones. Claro está, que es algo nuevo para algunos profesionales en la rama de la Orientación, pero que ayudara en el diario trabajo que se puede aparecer en la adolescencia.

En la presente investigación, se pretende realizar un análisis de la incidencia del uso de los video juegos en los adolescentes, a través de la disciplina de Orientación y como puede tener relación en áreas vacacionales, educativas, físicas y sociales.

La Orientación ayuda en el acompañamiento personal, social, vocacional y emocional según Valverde, M. Vargas, B. (2018) mencionando a Bisquerra (1998) en donde indica que la Orientación de hoy es un proceso de ayuda a todas las personas a lo largo de su vida, que el objetivo es potenciar ese desarrollo de la personalidad integral (p.13).

De este modo, se presente brindar a través de la Orientación el análisis del uso de los video juegos en la adolescencia y como puede potencializar para ellos en diferentes áreas como la social, cognitiva, emotiva, educativa y en el desarrollo de habilidades motoras y la capacidad de analizar diferentes situaciones que pueden aparecer en una partida de video juego. Además, estudiar los efectos que pueden repercutir en el exceso de su uso.

La investigación se realiza, ya que es uno de los pasatiempos que se encuentra desde los años 80s y en lo personal es algo que me apasiona y que por mucho tiempo ha estado a mi lado y he visto muchas destrezas desarrollarse en mí. Desde muchos años algunas personas han tenido una visión muy diferente de los video juegos, por ende, se pretende que, a través de esta investigación, puedan ver otra perspectiva diferente y puedan darle la oportunidad a los video juegos.

Por último, el poder analizar de manera teórica las respuestas que den los adolescentes será interesante, ver la perspectiva de cada uno de ellos. Ya que se tendrá un análisis más amplio. Pues cada vez son más los adolescentes que utilizan los video juegos.

Para la página Newzoo.com, señala que el año 2013 solo en Norteamérica y Latinoamérica existe más de 192 millones y 116 millones de personas que utilizan una video consola respectivamente, que las ganancias que puede generar una compañía de consolas de video juegos puede llegar hasta los 25 mil millones de dólares. Por esa razón

es importante estudiar, el comportamiento de esos adolescentes a la hora de utilizar una consola. Se realiza, además porque existe muy poca información relacionada con la Orientación-video juegos, para ampliar más el abanico de información para los futuros Orientadores.

1.4 Antecedentes

Para efectos de la exploración, se considera importante indagar acerca de investigaciones tanto nacionales como internacionales, que han efectuado. En este trabajo, se exploró en las indagaciones que se han hecho a nivel mundial acerca de la utilización de los video juegos, de los efectos que pueden tener en la adolescencia. Los estudios investigados sobre los video juegos en su mayoría son realizados en Costa Rica, en México, España y EE. UU. A continuación, se detallará los hallazgos encontrados.

1.4.1 Nacionales

En la Universidad de Costa Rica, Brenes, C. Pérez, R. (2013) realizaron un artículo llamado “Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas”, en donde estudian el papel de la agresión y la empatía como un predictor de la tendencia en niños y niñas a jugar videojuegos solos o acompañados. En el artículo utilizan el enfoque revisado del manejo emocional aplicado al uso de videojuegos (Volderer, Hartmann y Klimmt, 2006). Este trabajo señaló como preguntas de investigación e hipótesis “¿influye la empatía en la tendencia de los niños y niñas a jugar solo o acompañados videojuegos? Y ¿influye la agresión en la tendencia de los niños y niñas a jugar solo o acompañados videojuegos? De esas preguntas se derivan varias hipótesis, como por ejemplo “las puntuaciones altas en la dimensión conductual de la empatía se asocia con mayor tendencia a jugar acompañado.” O “las puntuaciones altas en la dimensión conductual de la agresión se asocia con mayor tendencia a jugar acompañado.”

En la investigación realizada realizaron un análisis descriptivo básico general, en donde el análisis de factores exploratorios y correlacionales bivariados de Pearson entre las mediaciones. De igual manera utilizaron el método de “Stepwise”, para reconocer el impacto relativo de la empatía y la agresión en sus dimensiones emocionales y conductuales.

Uno de los resultados de la investigación, encuentran que el sexo define de forma negativa el juego acompañado, en donde los niños tienen más que las niñas a jugar videojuegos en compañía de otras personas.

Otro de los artículos de la Universidad de Costa Rica, Moncada, J. Chacón, Y. (2012) analizaron “El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes.”, en donde el propósito es presentar evidencia científica acerca de los efectos del uso de los video juegos en aspectos de la vida social de niños y adolescentes, así como los efectos psicológicos y fisiológicos generales.

Además, han señalado que puede que los videojuegos y todo lo relacionado con una pantalla serán parte de la vida de la población en el futuro, por lo que hacen un llamado a efectuar estudios sistemáticos para determinar los efectos de esta explosión a largo plazo.

La investigación de Moncada, J. et al. Habla de diversos temas, como por ejemplo “el juego en los niños” y señalan a Bavelier, Green y Dye (2010) donde señalan que los niños y adolescentes están cada vez más expuestos a la tecnología y a los medios de difusión electrónico tanto en la escuela como en los hogares. De igual forma hablan de “el videojuego” en donde señalan de forma teórica la estructura y programación de un videojuego, además señala las clasificaciones que existen en los videojuegos, para que el usuario pueda observar los riesgos y el nivel de violencia que trae un videojuego.

Aunado a esto, se explican los videojuegos pasivos y activos, la importancia de los efectos sociales, de igual manera los efectos psicológicos; donde explican el comportamiento agresivo. Señalan temas como los efectos fisiológicos y dan a entender la respuesta hormonal a diversos videojuegos que han sido estudiados por (Beaven, Ingram, Gill, & Hopkins, 2010; González Bono, Salvador, Serrano, & Ricarte, 1999). Donde que por lo general, se encuentra una tendencia a un aumento de en los niveles de testosterona en los jugadores que ganan un juego. El gasto de energía a la hora de usar un videojuego.

Una de las conclusiones que se proyectaron Moncada, J. et al (2012) “Los niños, adolescentes y adultos gastan una importante cantidad de tiempo frente a la pantalla de un dispositivo electrónico, y no se espera que esta situación cambie en los próximos años debido a la globalización y el acceso a estos dispositivos” (p. 48).

Además, los autores señalan como otra conclusión que “La evidencia científica acerca de la temática de los videojuegos es algunas veces contradictoria. Se deben realizar mayor cantidad de estudios con sólidos diseños de investigación” (p.18).

1.4.2 Internacionales

En el ámbito internacional, en la universidad autónoma del estado de México en el año 2014, Flores, G. presenta su tesis para poder optar por el grado de maestro en lingüística aplicada, como el tema “Sustitución de videojuegos en México: Estándares de sustitución para un caso especial de traducción audiovisual”.

Dentro de este marco, explica los tipos de videojuegos que existen, factores y usos benéficos de los videojuegos, donde señala a Etxebe (1998) lo que señala el autor, en el área física, sugiere que el uso de videojuegos puede provocar epilepsias, cambios de presión sanguínea o de ritmo cardiaco. En la investigación los objetos de estudio fueron adolescentes y adultos de los 13 a los 34 años. Los sujetos de estudio fueron hombres y mujeres, ya que en México existe un porcentaje alto de mujeres que son jugadoras de videojuegos.

El enfoque que utilizo en esta investigación fue mixto, el método que utilizaron para la aplicación de instrumentos fue, la aplicación a 24 personas a través de diferentes medios electrónicos, como por ejemplo grupos de Facebook Gamer México Xbox 360, vía correo electrónico y Google plus.

De acuerdo con lo anterior, se concibe la importancia que le da a fuentes teóricas como el área física, y los efectos que pueden repercutir en el ser humano. Ya que a veces no se toma la importancia necesaria a las advertencias que podría traer un videojuego.

Otras de las investigaciones internacionales como en la Universidad Autónoma de Madrid llamada “Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares”, desarrollada por García, B. (2009).

La investigación realizada en Madrid, se desarrolla ya que perciben un problema el fracaso escolar en las matemáticas, además lo señalan como problema sociocultural, y que además quieren analizar las bondades de utilizar los videojuegos como una herramienta didáctica para la enseñanza de las matemáticas, si esto puede favorecer y en el aprendizaje en general. García señala que “ Y es que, nuestra visión de la educación matemática, y en particular de la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares, encuentra en los videojuegos un gran aliado para su posible uso como recurso didáctico escolar” (p.2). Entendiendo que los videojuegos pueden ser un buen aliado, para la enseñanza pedagógica.

Parte importante que señala el autor en la investigación es que los videojuegos han estado como uno de los primeros instrumentos mediadores de unión de distintos colectivos, “como material educativo para la educación en valores, como actividades de ocio forjando lazos familiares antes inexistentes, como trampolines para la autoestima... a la vez que oíamos hablar una y otra vez, de los peligros que acechaban tras este nuevo “opio del pueblo” (p.2).

Como objetivos en esta investigación fueron Estudiar el potencial educativo de los videojuegos, prestando especial atención a las distintas investigaciones llevadas a cabo que han utilizado los videojuegos dentro del entorno escolar.

El autor señala que existen bondades en el uso de los videojuegos, como un razonamiento lógico, planificación de estrategias, resolución de problemas entre otros. García mencionando a Ricci (1994), Estallo (1997) o Marquès (2000), donde señalan que el uso de los video juegos fortalece la memoria y además puede mejorar la retención de conocimientos básicos, la memoria a largo plazo y aumenta el interés hacia determinadas materias.

Parte importante por explicar de esta investigación de García, fue la vinculación que señalo por primera vez al investigador Malone (1981) donde señala que el término “el poder motivador”, el cual señala que “el reto” que hace que los video jugador esté constantemente desafiándose para poder superar un nivel o los objetivos que se encuentren en el videojuego, además la “curiosidad” para que se sumerja en un mundo propuesto por el videojuego y la “fantasía” que le ayuda a imaginar por medio de la experiencia vividas en los videojuegos, con todo eso cabe la posibilidad que se vincule como herramienta didáctica, como un instrumento que ayuda en el estudio de las y los estudiantes, que sirva de ayuda como por ejemplo simplificar un problema de matemáticas a través de algún videojuego.

1.5 Alcances y limitaciones

1.5.1 Limitaciones en la investigación

- ✓ La falta de información que existe, relacionado con la educación de los video juegos.
- ✓ El tiempo que existe en realizar la investigación con pocos temas.
- ✓ El tiempo en el que estamos viviendo con la Pandemia mundial.

1.5.2 Alcances de la investigación

- ✓ La facilidad de realizar entrevistas a través de internet.
- ✓ El uso de los video juegos como una actividad altamente común en los adolescentes.
- ✓ Los video juegos en un tema actual para la población adolescente.
- ✓ El uso de herramientas tecnológicas favorece la aplicación de la investigación.
- ✓ La oportunidad de saber de videojuegos, ya que se facilita a la hora de entender lo que la población pueda hablar con relación de los videojuegos.

Capítulo II

Marco Teórico

Capítulo II

Marco Teórico

2. Etapa del Desarrollo

La etapa de desarrollo específicamente la adolescencia, se caracteriza por tener esos grandes cambios que se desarrollan en la niñez y se pueden utilizar de manera adecuada en la etapa adulta, por ende, es una etapa que desarrolla oportunidades como ser humano, se crean cambios a favor del desarrollo, por medio de las experiencias, en áreas como la física, cognitiva y social, además de la vocacional. En ese mismo contexto, Papalia, Feldman y Martorell (2012), señalan que “la transición del desarrollo entre la niñez y la adultez que implica importantes cambios físicos, cognitivos y psicosociales” (p.354). Por ende, se explicará los diferentes cambios y los conceptos de Adolescencia.

2.1. Adolescencia

En ese mismo contexto Lozano, A. (2014) habla sobre los adolescentes que “es un tema actual y recurrente en nuestras sociedades que siguen provocando un intenso intercambio de opiniones entre científicos sociales, educadores, padres de familia e instituciones ciudadanas y políticas” (p.13). Por esa razón es importante tener diferentes puntos de vista, de cada científico y profesional, para así tener un amplio bagaje de información.

Para Lozano, la Adolescencia puede ser un término no bien delimitado con respecto a otros conceptos como por ejemplo la “pubertad” o “juventud”. Para el autor “algunas sociedades, la pubertad no clausura la etapa adolescente, mientras que, en otras, determinadas ceremonias ligadas a la adolescencia, sobre todo tratándose de chicas, tienen comienzo antes incluso del inicio de la pubertad (Schlegel y Barry, 1991; Bueno, 1998)” (p.15).

Por otro lado, siguiendo con el mismo autor, indica que existen dos rasgos constitutivos de la adolescencia, las cuales suelen designarse como “corpóreas” que suelen ser morfológicas y fisiológicas, la segunda es “culturales” las cuales para el autor son lingüísticas, cognitivas, rituales y educativas.

Aunado a esto, Papalia et al.

“La adolescencia ofrece oportunidades para crecer, no sólo en relación con las dimensiones físicas sino también en la competencia cognoscitiva y social, la autonomía, la autoestima y la intimidad. Los jóvenes que tienen

relaciones de apoyo con los padres, la escuela y la comunidad tienden a desarrollarse de una manera saludable y positiva” (p.355).

Para otros autores como Urquijo, S. y González, G. (1997). Indican que la adolescencia “Puede ser un período breve o largo, cuya duración varía de familia en familia, de un nivel socioeconómico a otro y de cultura a cultura” (p.2).

Para dicho autor cuando se trabaja con adolescentes, se debe de comprender “la naturaleza del periodo que atraviesan, sus necesidades específicas, el rol del grupo que influye en sus comportamientos, los efectos de las variaciones somáticas, la influencia de los problemas derivados de la vida familiar...” (p. 2).

Lozano, citando a Kiell, N. (1969) la adolescencia la define como

“La adolescencia se define como un periodo de transición en el estatus biosocial del individuo: el periodo que transcurre entre la madurez biológica y social. Este núcleo biológico está presente en todas las culturas y épocas históricas, aunque se manifieste cultural y psicológicamente según formas variadas” (p. 28).

2.2. Desarrollo Físico

Primeramente, el cambio hacia la adolescencia según Papalia la “Transición del desarrollo entre la niñez y la adultez que implica importantes cambios físicos, cognoscitivos y psicosociales” (p.354).

De igual manera siguiendo con el mismo autor, todos estos cambios de transición, se adopta de distintas formas en diferentes escenarios sociales, culturales económicos. No es lo mismo un adolescente en una tribu apache que un adolescente de New York.

Dentro de este marco, según Guemes, M. Ceñal, M. Hidalgo. (2017). “Cada individuo tiene un potencial genético de desarrollo de la MO (masa ósea), que solo se alcanza plenamente si los factores ambientales, como la actividad física y la nutrición con aporte de calcio, son óptimos” (p.237).

Vinculado al concepto de adolescentes y su aspecto físico el autor Güemes, M. Ceñal, M. Hidalgo, M. (2017). “Durante la fase temprana, debido a los cambios físicos puberales, el adolescente experimenta una gran inseguridad sobre sí mismo (se siente extraño dentro del nuevo cuerpo)” (p.239).

En relación con las implicaciones, Papalia et al, la adolescencia ofrece otras oportunidades para crecer, no solamente en los espacios físicos, sino que en partes sociales, sobre la toma de decisiones, sobre el liderazgo, la autoestima y la parte cognitiva, como se denotara a continuación.

2.3. Desarrollo Cognitivo

Al mismo tiempo que se van desarrollando aspectos físicos en la adolescencia se desarrollan aspectos cognoscitivos. Papalia et al habla sobre que los adolescentes no solo tienen cambios en su apariencia, sino que también piensan y hablan de manera diferente a un niño pequeño. Además de que se aumenta la velocidad con la que procesan la información (p.372).

Aunque también indica que en ciertas ocasiones su pensamiento aun es inmaduro, pero son personas que tiene la capacidad de adentrarse en un razonamiento abstracto y además de elaborar juicios morales y el poder de hacer planes más realistas para el futuro.

Papalia haciendo referencia a Piaget, hace mención a que el nivel más alto del desarrollo cognitivo de una adolescente es “operaciones formales” a lo cual señala que el adolescente perfecciona la capacidad de pensamiento abstracto, lo que indica que es alrededor de los 11 años y que les ayuda a formar una nueva y más flexible manipulación de la información, como lo señala “Ya no están restringidos al aquí y ahora, sino que pueden entender el tiempo histórico y el espacio extraterrestre” (p. 372). Por ende, se desarrolla esa facilidad de aprender algebra o resolver un problema.

De este modo, Lara (s.f) indica que existen características del pensamiento formal como lo son:

1. Se razona no solo sobre la real, sino sobre lo posible: lo real es solo una parte de lo posible.
2. Razonamiento hipotético-deductivo: es la base del conocimiento científico. Se aleja del ensayo y error y de la manipulación directa de los objetivos. Existe la capacidad de formular distintas hipótesis para explicar un fenómeno y pasar luego a comprobarlas.
3. Carácter proposicional del pensamiento: esta propiedad del pensamiento formal tiene una estrecha relación con las dos anteriores. Los sujetos en el estadio formal se sirven de proposiciones verbales como medio ideal en el que se expresan hipótesis y razonamientos, así

como los resultados que obtienen. Las entidades más importantes en su razonamiento ya no son los datos de la realidad, sino afirmaciones o enunciados (proposiciones) que contienen esos datos. (p. 127).

Bajo ese mismo contexto, Lara hace mención a que existen otras dimensiones del pensamiento adolescentes como:

- Atracción e interés por la abstracción.
- Metapensamiento.
- Postura crítica ante las figuras de autoridad.
- Hipocresía aparente.
- Controversia.
- Indecisión.
- Egocentrismo (p. 128).

Pero, según Papalia et al tienen implicaciones emocionales el pensar abstractamente como:

Mientras un niño pequeño puede amar a un padre u odiar a un compañero de clase, “el adolescente puede amar la libertad y odiar la explotación [. . .] lo posible y lo ideal cautivan la mente y el sentimiento” (H. Ginsburg y Opper, 1979, p. 201) (p.372).

Para Solano, A. (2019) mencionando Kohlberg citado por Papalia et al. Sobre el cambio en el razonamiento moral de la persona, señala que existen varios niveles en los que se compone el desarrollo moral entre ellos:

- Nivel I: Moralidad preconventional: las personas actúan bajo controles externos.
- Nivel II: Moralidad convencional (o moralidad de conformidad con el rol convencional): Las personas han interiorizado los estándares de las figuras de autoridad, están preocupados por ser buenas, agradar a los demás y mantener el orden.
- Nivel III: Moralidad posconvencional (o moralidad de los principios morales autónomos). Las personas reconocen conflictos entre los estándares morales y hacen sus propios juicios con base en los principios

del bien, la igualdad y la justicia. Por lo general, este nivel de razonamiento moral sólo se alcanza al menos en la adolescencia temprana o más a menudo en la adultez temprana. (p. 31).

2.4. Desarrollo Social

Llama la atención como Diverlo, S. (s.f) señala la socialización como “proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, proceso que resulta de “aceptar” las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas” (p.14).

Para la autora la socialización se puede ver desde dos puntos de vista, como lo es “objetivamente” donde a partir del influjo que la sociedad pueda ejercer en la persona, y en cómo puede esa persona adaptarse a las condiciones que una sociedad tenga. Además, el segundo punto de vista, la subjetividad, a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad.

Aunado a esto, la autora indica que existen agentes de socialización, los cuales juegan un papel de mayor a menor importancia, según la sociedad, la etapa en la vida de la persona y el estatus social. Al mismo tiempo Diverlo, (s.f) indica que “proceso de socialización es cada vez más complejo en la medida que la sociedad se va haciendo más compleja, multicultural y diferenciada” (p.14). Entonces, según la teoría, fue muy diferente socializar para un adolescente en los años 80`s que en la actualidad.

Por lo tanto, según Diverlo, “la familia históricamente ha sido el agente socializador más importante en la vida del sujeto... otros agentes socializadores: los grupos de pares, el sistema educativo, medios masivos de comunicación” (p.14).

En ese mismo contexto, Rodríguez (2017) indica que la familia “el lugar donde se desarrolla el adolescente desde el nacimiento y en ella se satisfacen todas las necesidades del desarrollo y la adaptación del adolescente” (p.263).

Igualmente explica sobre los amigos “Los amigos en la adolescencia tienen una influencia relevante. Suponen el inicio del distanciamiento de la familia y la incipiente independencia y la búsqueda de nuevos vínculos” (p.265).

Aunada a eso el autor señala como tercera parte la escuela “El tiempo escolar es la tercera parte del tiempo del adolescente. La importancia no radica en el tiempo, que es mucho, sino en los importantes factores de socialización que allí suceden” (p.266).

En ese mismo contexto García, B. Ignacio, E. (2011) mencionando a (Crispo 2002) sobre la formación de grupo de pares “la forma en que visten, la manera de hablar, ciertas preferencias-musicales, deportivas, políticas, etcétera. Y algunas opiniones. Entre todos se brindan apoyo y un espacio para pensar y hablar sobre lo que les interesa, apasiona, o preocupa” (p.21).

2.5. Identidad

De acuerdo con Erikson (1968) y su teoría, la principal tarea de la adolescencia es “confrontar la crisis de identidad frente a confusión de identidad, de modo que pueda convertirse en un adulto único con un coherente sentido de yo y un rol valorado en la sociedad” (p.390).

Por ello el autor señala que “la identidad se construye a medida que los jóvenes resuelven tres problemas importantes: la elección de una ocupación, la adopción de valores con los cuales vivir y el desarrollo de una identidad sexual satisfactoria” (p.390).

2.5.1 Concepto de identidad

Loevinger (1976) citado por Pérez, M. (2006) habla sobre el concepto de identidad y hace mención del término “estatus”, los cuales vincula y lo explica como “concepto en el que reúne tanto el logro de la identidad cuanto sus diversas formas de fracaso o aplazamiento” (p24).

Aunado a esto, Pérez citando a Loevinger (1976), explica como Erikson y sus “estatus” de identidad, en donde el adolescente puede hallarse en alguna de estas situaciones, además Loevinger agrega un cuarto estatus a la lista de Erikson los cuales son:

- El logro y realización: “estatus” de quienes, tras un periodo de crisis y de opción, se han encaminado a metas vocacionales e ideológicos bien definidas;
- De moratoria, estado propio de los que se hallan atrapados en plena crisis de identidad, en debate con cuestiones ideológicas y/o de qué hacer en la vida, con un vago compromiso personal;
- De difusión de personalidad, típica de los adolescentes y jóvenes que, habiendo o no pasado por una experiencia o periodo de toma de decisiones, siguen indecisos sin situarse en una dirección vocacional e ideológico;

- De “hipoteca” (**foreclosure**), “estatus” de identidad de aquellos individuos ya comprometidos en posiciones ideológicas y profesionales, pero impuestas o elegidas por los padres, más bien que adoptadas por propia decisión. (p.25).

2.5.2. Características de la identidad adolescente

Así mismo Sarlé, M. (s.f) señala aspectos característicos que se pueden analizar cómo, “la imagen de su cuerpo”, el cual indica que “a parte del embarazo o alguna enfermedad, ninguna otra época sufre tantos cambios como en la adolescencia” (s.p).

De igual manera las “relaciones con sus padres” un porcentaje elevado de adolescentes definen sus relaciones con sus padres como estables y de confianza, recurriendo a ellos como fuentes importantes de consejo, consuelo y ayuda” (s.p).

2.6. Video juegos

Aunado a la situación Belli, S. López, C. (2008) “Jugar con videojuegos implica poner en marcha de nuestras capacidades y habilidades, necesitamos concentración, atención, control y mucha, pero mucha emoción” (p.160).

Al mismo tiempo Eguía, J. Contreras, R. Solano, L. (2013) señalan a Huizinga (2000) sobre el termino de juego “una actividad libre que se mantiene conscientemente fuera de la vida corriente por carecer de seriedad, pero al mismo tiempo absorbe intensa y profundamente a quien la ejerce” (p.4).

Según Belli et al (2008) “los videojuegos pueden ser considerados como una nueva forma de expresión artística en las últimas décadas, pero al igual que ocurre con las expresiones artísticas contemporáneas, la sociedad todavía no es capaz de asimilarla” (p.161).

Se hace necesario resaltar que “el impacto que los video juegos han tenido en la sociedad en los últimos treinta años es un fenómeno que todavía no se estudia en profundidad por los investigadores sociales” (p.160).

En la industria de los videojuegos aparecen diferentes géneros para Belli et al como:

- Beat them up: “juegos de pelea a progresión” son juegos similares a los de lucha, con la diferencia de que en este caso los jugadores deben

combatir con un gran número de individuos mientras avanzan a lo largo de varios niveles.

- Lucha: Recrean combates entre personajes controlados tanto por un jugador como por la computadora. El jugador ve a los combatientes desde una perspectiva lateral.
- Juegos de acción en primera persona: En los juegos de acción en primera persona (FPS), las acciones básicas son mover al personaje y usar un arma, un arma se anuncia en la pantalla en primer plano y el jugador puede interactuar con éste.
- Acción en tercera persona: Los juegos de disparos en tercera persona se basan en el alternar entre disparos y pelea o interacción con el entorno, pero a diferencia de los jugadores de mira (FPS), se juega con un personaje visto desde atrás y en ocasiones, desde una perspectiva isométrica.
- Infiltración: Estos juegos se basan en el sigilo, la furtividad y la estrategia en vez de buscar la confrontación directa con los enemigos.
- Plataformas: Los juegos de plataformas el jugador controla a un personaje que debe avanzar por el escenario evitando obstáculos físicos, ya sea saltando, escalando o agarrando o agachándose.
- Arcade: Los juegos de arcade, se caracterizan por la simplicidad de acción rápida de jugabilidad, esto obtuvo la gloria en la época de 1980.
- Deportes: Son aquellos que simulan juegos de deporte real, entre ellos encontramos, golf, tenis, fútbol, etc.
- Carreras: Principalmente son juegos que se dedican a comenzar de un punto y llegar a una meta antes que los contrincantes.
- Agilidad mental: Juegos donde tienen que pensar y agilizar la mente.
- Educación: Aunque antiguamente solo se ha usado para juegos infantiles, los juegos educativos son aquellos que enseñan mientras promueven diversión o entretenimiento.
- Aventura clásica: Los juegos de aventura fueron, en cierto modo, los primeros videojuegos que se vendieron en el mercado.
- Musicales: Su desarrollo gira en torno a la música y las diferentes formas de expresión.

- Juegos On-Line: Son los juegos que se practican a través de internet, con otras personas del mundo. (p.172).

2.6.1. Concepto

Para la página define.com, los video juegos “son una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico” (p.1).

Dentro de este marco Belli et al “los videojuegos son la puerta de entrada de niños y jóvenes en las TIC. Mediante el videojuego los niños adquieren y desarrollan habilidades diversas, las más importantes... son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio” (p.160).

En ese mismo contexto “el videojuego es un producto típicamente posmoderno, algo tremendamente subjetivo y objetivo a la vez, individual y colectivo al mismo tiempo” (p.161).

2.6.2. Historia

Según Belli et al en 1952 “se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S, Douglas” el videojuego era una versión de computadora llamada “tres en raya” (conocido coloquialmente como gato) y permitía enfrentar a la máquina.

Igualmente, mencionado al mismo autor, en 1958 Higginbotham creó, “sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two (tenis para dos): un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory” (p.162).

Aunado a esto, en 1966 “Ralph Baer empezó a desarrolla junto a Albert Maricon y Ted Dabney un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico” (p.162). Más adelante el proyecto de los dos desarrolladores tuvo una evolución a Magnavox Odyssey, lo cual fue el primer sistema domestico de videojuegos lanzado en 1972.

De eso se desprende, que “la maquina recreativa Pong, muy similar al tennis for Two pero utilizada en lugares públicos: bares, salones, recreativos, aeropuertos “(p. 162).

En ese mismo contexto “Space Invaders se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los video juegos, aparecieron en los salones recreativos juegos como Space Invaders” (p.162). Además, bajo esos años apareció Nolan Bushnell el cual fundo Atari.

Es así como en esos años el mercado doméstico tenía sistemas como Odyssey 2 (Phillips), Intellivision (Mattel), Colecovision (Coleco), Atari 5200 (Atari), etc. Y en otro campo fuera de las casas, en salones de máquinas, aparecieron máquinas Pacman (Namco), Battle Zone (Atari), Pole Position (Namco), Tron (Midway) o Zaxxon (Sega).

Iniciando los años 90's, según Belli et al “las videoconsolas dieron un importante salto tecnológico gracias a la competición de la llamada “generación de los 16 bits” compuesto por la Mega Drive, la Super Famicom de Nintendo, la Pc Engine de NEC” (p.164).

Para Belli et al a finales de los años 90's los “videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada “generación de los 32 bits” en las videoconsolas: Sony PlayStation, Sega Saturn” (p.164).

Por último, se pasó a la “generación de los 64 bits, con consolas como Nintendo 64 y Atari Jaguar y se empezó a usar los CDs, lo cual generaba menos gastos económicos y más espacio en la memoria en los videojuegos.

Durante el final del año 2000, Sony lanza la consola PlayStation 2, además en el 2001 Microsoft entra a la industria de las consolas y videojuegos desarrollando la Xbox. Por muchos años la industria de los videojuegos fue dominada por la compañía Sony. En el año 2005 y 2006, se lanzó la Xbox 360 y la PlayStation 3 respectivamente. En el mercado de las consolas entre de nuevo y mejorado la Nintendo Wii, Belli et al “el 19 de febrero de 2008 el HD DVD fue derrotado por el Blu-ray ya que en tan solo una semana casi todos los estudios cinematográficos se unieron al Blu-ray y el HD DVD fue descartado como formato” (p.167).

2.6.3. Uso y Consumo

Según la página www.nippon.com. Por sexo un 92,6 % de los hombres y el 77,4 % de las mujeres aseguraron haber jugado en el último año. Con respecto a qué aparato usaban para jugar (respuestas múltiples) el 80,7 % respondió que usaba su teléfono, el 48,3 % dijo que jugaba en una consola y el 33,6 %, que en una consola portátil. Sobre el

lugar donde jugaban (respuestas múltiples) una apabullante mayoría, el 97,6 %, afirmó hacerlo en su casa.

Según Alonqueo, P y Rehbein, L. (2008), señalan que “la motivación de los jugadores predomina la de tipo intrínseca por sobre la extrínseca, más ligada a la competencia y al estrés deportivo (Balaguer, 2002); además, los VJ permiten alcanzar objetivos y/o adquirir un grado de maestría o habilidad (Licono y Carvalho, 2002).” (p.13).

Aunado a esto, la página newzoo.com, señala que en el 2013 las regiones con más índice de ventas son la región Asia-Pacífica, que lo representa con 477 millones de personas, que a su vez ellos han generado unos 25 mil millones de dólares.

Al mismo tiempo, la región Europea-Medio Oriente-África con 446 millones de jugadores, que generan 19 mil millones de dólares. Y por último, América Latina, pasa a contar con 116 millones de jugadores, con ganancias que pueden llegar a los 3 mil millones de dólares. Debido a esto:

Newzoo “La industria de los videojuegos es una de las más cambiantes y evolutivas de los últimos tiempos, cada vez es mayor el número de personas que frecuentan el uso de videojuegos como un medio de entretenimiento. Lejos de la época de la Atari 2600 donde sólo un grupo de personas relativamente limitado podía considerarse gamer, ahora gracias a las redes sociales, las interfaces táctiles y otras nuevas tecnologías una cantidad mucho más grande de personas son parte de este grupo” (p.2).

2.6.4. Efectos favorables en el uso de videojuegos

Dentro de este marco, Etxeberría (1998) “las investigaciones no son definitivas, la mayoría de ellas indican que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas habilidades de atención, concentración, espacial, resolución de problemas, creatividad, etc” (.176).

Citando el documental High Score de Netflix (2020) el narrador habla de un estado llamado “Flow (flujo)” en los videojuegos, descubierto por Mihaly Csikszentmihalyi, lo anteriormente expuesto por el narrador, indica que el estado “Flow”:

“los atletas lo tienen, los músicos, e incluso los video jugadores lo tienen, consiste en “que tiene que ser una actividad divertida, con la cantidad justa de retos, un conjunto de reglas claras, con metas y resultados concretos y una práctica fácil pero intensa, que lleve las habilidades al límite, así que simplemente se pierde la noción del tiempo” (p.1).

2.6.5. Efectos desfavorables en el uso de videojuegos

Para Moncada et al, los video juegos pueden afectar en el área social como en la parte de “una relación afectiva débil con los padres y personas de su misma edad, o incluso el reforzamiento de estereotipos sociales de tipo racial o sexual” (p. 45).

Moncada indica que en el aspecto social también suceden situaciones “hay fuertes argumentos acerca de los efectos negativos de estas redes, pues en muchos casos los niños y adolescentes pueden ser vistos y acosados por depredadores sexuales” (Strasburger, Jordan, & Donnerstein, 2010). (p.45).

Igualmente, la página psicología online 2018, los adolescentes “La adicción a los videojuegos suele estar relacionada con malos hábitos de sueño, mala higiene personal, poca actividad física e inadecuada alimentación. En los niños, algunos estudios han puesto de manifiesto su asociación con la obesidad infantil” (p.5).

Otro de los aspectos es el sueño en los adolescentes, Reyes (2018) la autora citando a Pérez-Lloret et al (2013) cita la falta de sueño entre los adolescentes se asocia con una amplia gama de alteraciones conductuales, cognitivas y del estado de ánimo, que incluyen hiperactividad, disminución de las calificaciones escolares y depresión” (p. 469).

De igual manera la autora señala que el sueño puede repercutir en:

“El ser humano en los últimos años ha reducido la cantidad de horas destinadas al sueño. Las personas de hoy tienden a robarle el tiempo a ese proceso a raíz de utilizar ese mismo período a la realización de otras actividades, por ejemplo, en su gran mayoría destinadas a la computadora” (p.13)

2.6.6 Juegos más jugados

Según los datos recogidos por el diario The Independent en el 2007, se realizó una lista donde se recogieron las 20 sagas más exitosas de la historia de los videojuegos:

1. Mario Bros: 193 millones de unidades.
2. Pokémon: 155 millones de unidades.
3. Los Sims: 100 millones de unidades.
4. Final Fantasy: 68 millones de unidades.
5. Sonic the Hedgehog: 64 millones de unidades.
6. Grand Theft Auto: 51 millones de unidades. (p. 172).

2.6.7. Videojuegos y educación

Para López, C. (2016) una de las definiciones que se puede relacionar videojuegos y educación juntos es “crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar con problemas reales a través de videojuegos. El objetivo es que éstos sirvan para ensayar y explorar múltiples soluciones a problemas planteados en situaciones reales, y descubrir la información...” (p.4).

De este modo López, demuestra el concepto de “serious games” que hace mención Clark Abt en 1970 “El objetivo era mostrar esos juegos cuyo objetivo es algo más que el puro entretenimiento, es decir, los que tienen un objetivo educativo planeado con claridad” (p.4).

Para Roncada, A. Ortiz, M. Llano, H. Malpica, M. (2017) indican que “Mediante las TIC, los docentes pueden crear clases más amenas, que permitan explicar con facilidad temáticas complejas, asegurando la comprensión de los estudiantes” (p.37).

Además, Rondada et al señala que “En 1994, algunos autores señalaron la necesidad de integrar los videojuegos al entorno educativo, no solo como un mecanismo de aprendizaje, sino como tema de análisis para determinar el impacto positivo en la educación con el desarrollo de capacidades cognitivas” (p.38).

Continuando con el autor hace la referencia a las habilidades y estilos de aprendizaje con los video juegos y hace una lista de algunos estilos de aprendizajes que los docentes han reconocido en los estudiantes que han incorporado los videojuegos en su maya curricular:

1. Visual (espacial): emplea imágenes, diagramas, colores y mapas mentales.
2. Físico (kinestésico): usa su cuerpo, manos y sentido del tacto para ayudar en el aprendizaje.

3. Aural (auditivo-musical): prefiere usar el sonido, el ritmo, la música, las grabaciones, entre otros.
4. Verbal (lingüístico): usa palabras, tanto en el habla como en la escritura.
5. Lógico (matemático): prefiere usar la lógica y el razonamiento.
6. Social (interpersonal): disfrutan aprendiendo en grupos o con otras personas.
7. Solitario (intrapersonal): prefiere aprender solo y por medio del auto-estudio. (p.39).

De eso se desprende para el autor que “Algunas de las ventajas encontradas son el aumento de la creatividad, la facilidad del aprendizaje a través del descubrimiento, la asimilación y retención de la información, el mejoramiento de la coordinación motora y la capacidad de pensar y analizar” (p.41).

2.7. Implicaciones cognitivas

Vinculado al concepto de implicaciones cognitivas, Ledo, A. Gándara, J. García, I. Gordo, R. (2015) mencionan a Echeburúa et. al. (2009) “que el aspecto adictivo de una conducta no se debe tanto a la frecuencia con que se realiza, sino al tipo de relación que se establece con ella” (p. 74).

Tejeiro, R. Pelegrina, M. Gómez, J. (2009) sobre el rendimiento escolar en los adolescentes:

“los videojuegos causan peores calificaciones debido a sus efectos sobre la asistencia a clase y la realización de tareas, como argumentar que los alumnos con peores calificaciones y con peor seguimiento de las tareas educativas –por el motivo que sea– tienden a jugar más a los videojuegos que aquellos con mejor rendimiento escolar” (p.241).

Ubaque, D. (2010). Señala que uno de los efectos puede ser “convulsiones en niños y adolescentes susceptibles, aislamiento, depresión y ansiedad, disminución de actividades físicas e intelectuales, bajo rendimiento académico y escolar, sedentarismo, alto costo económico” (p.18).

2.8. Efectos desfavorables

“Los videojuegos son una de las tres principales causas de violencia familiar, junto con la televisión y los problemas económicos”

(Charles Everett Koop, Cirujano General de los Estados Unidos, 10 de noviembre de 1982, en una conferencia en la Universidad de Pittsburg; citado en Meinel, 1983) (p.236).

Para el autor “entre el 1,5 y el 19 por ciento– cuyo uso de videojuegos es considerado "adictivo" (p.237).

Uno de los puntos desfavorables que cabe la posibilidad, son las conductas delictivas o antisociales, dentro de este marco la conducta problemática donde se le ha asociado a los videojuegos es al “robo con el objeto de financiar dicha práctica. En este sentido, se han informado porcentajes de robos para usar los videojuegos de entre 1.6% y 1.9% para la población general y entre 4% y 19% para los jugadores habituales” (p.242).

Otro de los efectos desfavorables son los trastornos médicos que pueden aparecer por el uso desmedido de los videojuegos, un ejemplo de eso es “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...” (p.244).

Reyes, K. et al, “los videojuegos «disparadores» son un ejemplo representativo de estos perjuicios, como los que muestran las escenas de asesinatos, las imágenes de sangre y la extrema violencia que son nocivas para algunas personas y, particularmente, para los niños y adolescentes que reciben un serio impacto emocional” (p.76).

Un aspecto importante y lo señala nippon.com es que “40 % de los que confesaron jugar más de seis horas expresó que, aunque sintió dolor de espalda, ojos o cabeza, entre otros síntomas físicos o problemas de sueño, o depresión, entre otros trastornos mentales, no pudo dejar los videojuegos” (p. 4).

2.9. Oportunidades a través de los video juegos

Llama la atención, señalado por Massa, S. (2017) citando a Aarseth (1997) “El videojuego se perfila como la industria cultural dominante en este nuevo siglo. La riqueza cultural del juego y en particular del videojuego se debe a que se comportan como “fábricas de signos” (p.51).

En líneas generales, Zackariasson, P. (s.f) citando a Chatfield (2009) “los videojuegos ya superaban a las películas de Hollywood”. La industria del videojuego se

ha comparado con las ventas en la taquilla de Hollywood confirmando que los videojuegos ya las superan” (p.23).

Aunado a la situación, la industria de los videojuegos “depende tanto de personas competentes que trabajan en los estudios de desarrollo produciendo el juego en cuestión, como de otras personas encargadas de la edición y la distribución, pero también depende de servicios auxiliares o especializados” (p.24).

Se hace necesario resaltar que en el 2007 según Trenta, M. (2013) “los juegos casuales permitieron la experimentación de nuevos modelos de negocio que recababan beneficios mediante la inserción de anuncios publicitarios durante el juego o a través de suscripciones o micropagos” (p.351).

Para ejemplificar tales formas de comercializar “Las posibles formas de comercialización de los videojuegos se han multiplicado y, actualmente, nuevos modelos de negocio se están afirmando dentro de la industria:

1. Servicios de venta en línea
2. Free to Play
3. Micropagos Publicidad: in-game advertising, around-game advertising, advergaming
4. Suscripción con pagos mensuales
5. Pay per Play
6. Prueba antes de comprar: Try Before You Buy
7. Videojuegos on line con bote progresivo” (p.355).

Para Pérez, J. (2016) realiza un listado de las principales oportunidades del desarrollo en España:

- Creación y comercialización de marcas de éxito. La creación de una marca de éxito puede disparar los ingresos de las desarrolladoras y hacer pivotar toda su producción en torno a dicha marca. Sin embargo, el futuro de tales productos no tiene garantizada su permanencia en el tiempo y los ejemplos son variados tanto de éxito sostenido (como Mario Bros para los dispositivos de Nintendo) como de decadencia progresiva, con el paradigmático caso de Angry Birds de Rovio, con

dificultades para mantener la atención del mercado y con despidos masivos (El Economista, 2015).

- El desarrollo como first-party o second-party para grandes editoras y productoras internacionales. La especialización en un sector puede significar la contratación por parte de alguna de las grandes casas del sector, como demuestran no pocos casos en España (como el de Mercury Steam para Konami). La amenaza de una dependencia excesiva de otra empresa puede encontrarse en las consecuencias del cese de la relación contractual o en la imposición de cláusulas abusivas. La especialización en el desarrollo de una actividad, no obstante, puede reportar grandes beneficios para la empresa, siempre que se realizara como trabajo para terceros.
- Como ya indicaba DEV (2015, p. 33), la realidad virtual es un área en la que el desarrollo será notable. Para 2018 más de 170 millones de usuarios harán uso de tecnologías y aplicaciones de realidad virtual en el mundo y las ventas de hardware y software en 2018 serían de 9.318 millones de dólares en el mundo. Este podría ser un campo en el que desarrollar contenidos, junto a otros como los serious games o la aplicación del juego a entornos no de ocio (gamificación) (p.849).

2.10. Orientación

2.10.1 Historia

Para el Colegio profesional en Orientación tienen muy claro la historia de la Orientación la Orientación se remonta a inicios del siglo XX, en el contexto de Estado Unidos y Europa, en medio de grandes cambios sociales y económicos provocados por la industrialización, los avances tecnológicos y el desarrollo de la I Guerra Mundial con todas las implicaciones que ésta conllevó. (p.1).

En ese mismo contexto, después de todo lo que paso en la primera guerra mundial y de la crisis, menciona Alvares, M. (1995) que en este periodo trasciende la figura de Frank Parsons quien marca el punto de partida de la Orientación y a quien se le ha llamado el padre de esta disciplina. En este periodo Parsons se encarga de ofrecer ayuda a jóvenes para que puedan elegir una ocupación, así llega a crear el Vocational Bureau; primer centro institucional de orientación (p.2).

Además, sobre la historia de la Orientación, según el Colegio Profesional A partir del año 1915 y hasta 1950, agrega Álvarez, M. (1995) se da un periodo de contrastes y maduración, en un contexto de acontecimientos bélicos y socio-económicos que promueven una nueva concepción del proceso orientador (p.3).

Es importante destacar también que en el año de 1950 que se empiezan a dar las primeras experiencias de Orientación en Costa Rica, las que se consolidan en 1957 con la Ley Fundamental de Educación, donde se indica que el Sistema Educativo ofrecerá un servicio de Orientación Educativa y Vocacional (p.4).

2.10.2. Concepto Orientación

En ese mismo contexto, Solano, R. señala a Bisquerra y Alvares, (1998) y además a Martínez Clarés (2002), dentro de las definiciones investigadas en la lectura son:

- “Proceso de ayuda continua y sistemática, dirigida a todas las personas, en todos sus aspectos, con objeto de potenciar el desarrollo humano a lo largo de toda la vida con objeto de potenciar el desarrollo de la personalidad integral.” (Bisquerra y Álvarez, 1998, pág.11)
- “Proceso de acción continuo, dinámico, integral e integrador, dirigido a todas las personas, en todos los ámbitos, facetas y contextos a lo largo de todo su ciclo vital y con un carácter fundamentalmente social y educativo.” (Martínez Clarés, 2002, s.p). (p.36).

2.10.3. Modelos de Intervención

2.10.3.1 Modelo clínico (Orientador- Orientado)

Para Solano, A. (2019) en su investigación sobre “El rol del profesional en orientación en la formulación del proyecto de vida de la población estudiantil indígena cabecar” cita a parras et al (2009) y da como concepto del modelo clínico:

““proceso que tiene lugar en una relación persona a persona entre un individuo perturbado por problemas que no puede manejar solo y un profesional cuya formación y experiencia lo califican para ayudar a otros a alcanzar soluciones para diversos tipos de dificultades personales” (p.63).

Asimismo, el autor señala características como “se trata de una relación de ayuda personal, directa e individual, es un modelo diádico en el que intervienen dos agentes básicos: el profesional de la orientación y el orientado” (p.63).

Es importante resaltar que Solano cita a Parras et al y hace énfasis a que el modelo responde a un problema que ha aparecido y por lo tanto la intervención tiene un carácter remedial, reactivo y terapéutico. Con lo cual una de las técnicas del modelo es la entrevista. Por lo que puede dar un acompañamiento a la persona de manera individual, donde busca el potencializar la toma de decisiones, para a si logre dar una solución a sus propios problemas. (p.63).

Igualmente, para Parras et al “El objetivo prioritario de la relación de ayuda que se establece a través del modelo de counseling es atender a las necesidades que el individuo tiene tanto en los ámbitos personal y educativo como socio-profesional (Fossati & Benavent, 1998)” (p.59).

En la revista Iberoamericana de educación, Bausela, E. (s.f) señala aspectos importantes de Velaz y Ureta (1998), sobre los rasgos propios del modelo de intervención por servicios. En el modelo se entiende que tiene un carácter público y social, tiene una intervención directa, que es de carácter terapéutico y de resolución de problemas, además actúan sobre el problema y no sobre el contexto que lo genera, aunado a eso suelen estar fuera de los centros educativos. De igual manera existen ventajas bajo este modelo, como la facilidad de información a los agentes educativos, favorece la distribución y el ajuste de los alumnos en función de criterios extremos definidos por el sistema.

2.10.4. Enfoque de Intervención

Para brindar una mejor atención en la etapa Adolescente, el profesional en Orientación hace el uso de diferentes herramientas, como los diferentes enfoques existentes, dentro de ellos está el enfoque Racional-Emotivo-Conductual, es uno de los enfoques que se utiliza en el abordaje de la disciplina de Orientación, con la finalidad de analizar según Naranjo (2004) “las concepciones erróneas que las personas tienen sobre ellas mismas y el mundo que las rodea. Se subraya que no son los hechos en sí mismo los que perturban emocionalmente, sino la interpretación que se hace de esto” (p.130).

Naranjo mencionando a Garrido y Rodríguez (1994:325) indican que:

“En líneas muy generales, la labor terapéutica consiste en demostrar la secuencia del proceso de pensamiento, su relación con las emociones, detectar estos pensamientos irracionales, ponerlos en duda y trabajar para transformarlos por otras más racionales o con consecuencia no negativas. Es decir, llevar a cabo una reestructuración cognitiva” (p.130).

De igual manera el enfoque tiene un concepto humano muy importante, según Naranjo “la terapia racional emotiva considera al ser humano como un organismo complejo en continuo proceso de cambio, el cual, a pesar de la influencia hereditaria y ambiental posee la capacidad de autodeterminación de su modo de actuar” (p.130).

Como valores en la terapia se le da mucha importancia a los valores “por cuanto la personalidad está conformada en gran parte por creencias y actitudes. De esta forma, la persona actúa de modo saludable cuando sus valores se fundamentan...” (p.131).

Aunado a eso, Naranjo (2001) citando a Corey destaca sobre este enfoque, algunas suposiciones básicas de la terapia racional emotiva:

- Los sentimientos, pensamientos y conductas continuamente interactúan y se influyen.
- Las perturbaciones emocionales son causadas por un complejo de factores biológicos y ambientales.
- Los seres humanos son afectados por las personas y su entorno, y ellos también intencionalmente afectan a las personas que los rodean. Las personas deciden o eligen perturbarse a sí mismas (o no perturbarse a sí mismas) como respuesta a las influencias del sistema en el cual viven.

- Las personas se perturban a sí mismas emocional, cognitiva y conductualmente. Ellas a menudo piensan de tal forma que derrotan sus propios mejores intereses, así como aquellos de otros en su grupo social.
- Cuando ocurren eventos desafortunados, las personas tienden a crear creencias irracionales acerca de estos eventos, las cuales están caracterizadas por pensamientos absolutistas y dogmáticos. Típicamente, esas creencias irracionales están centradas 74 en las competencias y éxitos, el amor, la aprobación el trato justo, la seguridad y la comodidad.
- No son los eventos desafortunados por sí mismos los que causan la perturbación emocional, más bien, las creencias irracionales conducen a los problemas de personalidad.
- La mayoría de los seres humanos tienen una prodigiosa tendencia a estar y mantenerse, a sí mismos, emocionalmente perturbados. Así ellos encuentran que es virtualmente imposible mantener una buena salud mental. A no ser que se reconozca esta realidad, es probable que saboteen mejores esfuerzos para el cambio.
- Cuando las personas se comportan de forma autoderrotista, pueden emplear su habilidad para mirar los eventos de su vida y hacerse conscientes de las maneras en las cuales sus creencias los están afectando negativamente. Con esta consciencia también tienen la capacidad para disputar sus pensamientos irracionales y cambiarlos por creencias racionales. Cambiando esas creencias acerca de estos eventos, las personas también cambian sus sentimientos inapropiados y sus conductas de autoderrota. (p.135).

Además, hace mención que los estudiantes de la terapia racional emotivo deben estar dispuestos a:

1. Reconocer que ellos son principalmente responsables de sus propios pensamientos, emociones y acciones perturbadoras;
2. Observar cómo piensan, sienten y se conducen cuando se perturban innecesariamente a si mismo; y
3. Comprometerse en la dura tarea que será cambiar de actitud (p.135).

2.10.5. Proceso de Intervención

Bajo los enfoques, el proceso de intervención, se puede analizar bajo el modelo ABC de la terapia racional emotivo-conductual. El cual “A” da a entender el acontecimiento activo, “B” sobre las creencias, ideas, evaluación, interpretaciones de A, “C” son las consecuencias de las creencias sobre “A”, “D” es el debate o cuestionamiento de las creencias irracionales y “E” son los efectos de debate o cuestionamiento de las creencias irracionales (p.136).

De igual manera otros métodos según Naranjo son las “Disputas de creencias irracionales. En donde se debe de detectar creencias irracionales, la refutación mediante preguntas que faciliten a la persona abandonar sus creencias irracionales. Y la discriminación entre ideas racionales o irracionales (p.149).

2.11.5 Proceso de toma de decisiones

Para autores como por ejemplo Pereira (2000) la toma de decisiones es un aspecto trascendental ya que “que carecen de importancia o gravedad” ... y otras, tienen carácter trascendental “implican la selección de una condición con cierto grado de permanencia y una serie de responsabilidades” (p.22).

Por otro lado, Solano, J. (2019) hace mención del autor Arce (2012) que explica que la toma de decisiones es “un proceso complejo en el cual influyen una serie de características y rasgos personales, informaciones generales y específicas, aceptación de diferentes riesgos y responsabilidades para asumir las consecuencias que se derivan de la decisión” (p. 46).

De la misma manera el autor Solano señala un aspecto importante en relación con el profesional de Orientación y las herramientas que debe de tener un profesional de la rama para abordar diversos procesos, de lo cual autores como Rodríguez (2015) señala “que el manejo de información es el proceso mediante el cual se obtienen, despliegan o utilizan recursos básicos (económicos, físicos, humanos, materiales) para manejar información” (p. 46).

2.12. Contextualización

Para la página seguridadpublica.com y su análisis cantonal sobre “estrategia integral de prevención para la seguridad pública” (s.f), ya que en el índice de desarrollo humano cantonal: la posición número 52 con una calificación de 0.749.

2.11.1. El panorama general del cantón

Aserrí es el cantón número 6 de la Provincia de San José, ubicado al sur de la ciudad de San José, en la zona limítrofe con la Provincia de Cartago. Está localizado cerca de las estribaciones occidentales de la Cordillera de Talamanca, constituidas por los Cerros de Bustamante, que dividen el Valle Central, de origen volcánico, del Valle de Los Santos, de origen tectónico, las cuencas de los ríos Grande de Tárcoles y Parrita respectivamente, que desembocan en el Océano Pacífico. Posee una superficie de 167.1 km², y se encuentra dividido en 7 distritos (p.8).

Como Factores de interés, a lo largo del siglo XIX culminaron con la elección del cantón de Aserrí, sexto de la provincia de San José, el 27 de noviembre de 1882. Limita al este con Desamparados, al oeste con Acosta, al norte con Alajuelita y desamparados y al sur con León Cortes, Tarrazú y Parrita (p.9).

La división del cantón se divide en 7 distritos:

1. Distrito central: Su cabecera es Aserrí, tiene un área de 29.38 km². Sus caseríos son: Las Mercedes, Poás, Salitrillos, Tres Marías, Las Lomas, Santa Cecilia, Concepción, San Luis, San Martín, San Isidro, Santa Teresita.
2. Distrito segundo: Tarbaca, su cabecera es Praga (el nombre de Tarbaca en dialecto indígena significa “Tierra fértil”). Su extensión es de 13.94 km². Sus caseríos son El Cedral, El Tigre y Chirogres.
3. Distrito tercero: Vuelta de Jorco, cuyos caseríos son: Monte Redondo, Jocotal Arriba, Jocotal Abajo, Los Mangos; Legua de los Naranjos, Santa Marta y La Mesa. Tiene un área de 2.32 km².
4. Distrito cuarto San Gabriel, con sus caseríos Tranquerillas, Barrio Nuevo, Limonal, Barrio San José, Calle Los Ángeles. Su extensión es de 11.77 km².
5. Distrito quinto La Legua, cuyos caseríos son Parrita, Bijagual, Calle Máquinas. Tiene una extensión de 81.59 km².
6. Distrito sexto Monterrey: su extensión es de 8.10 km²
7. Distrito séptimo Salitrillos es una localidad y el distrito número siete del cantón de Aserrí, fundado en el año 1999. Se ubica al norte del cantón y cuenta con una extensión territorial de 14.35 km².

El desarrollo económico según Seguridad Pública “Región con grandes plantaciones de banano, lo que permite una amplia producción y comercio del mismo, así como la existencia de árboles de café” (p.10).

La primera escuela oficial establecida en una pequeña vivienda de adobes, donada por Luis Zamora vecino del lugar. La escuela actual entró en servicio en 1897, en la primera administración de Rafael Iglesias Castro, y actualmente se llama Escuela Manuel Hidalgo Mora.

El Liceo de Aserrí, inició sus actividades docentes en marzo de 1970, en la administración de José Joaquín Trejos Fernández (p.10).

Para la seguridadpublica.com el cantón de Aserrí tiene una tendencia en tendencias criminal “Los delitos contra la propiedad a nivel país se presentan con mayor ocurrencia que otros, por lo que el cantón de Aserrí no está exento a estos hechos ilícitos” (p.11).

Agregado a lo anterior “en el periodo del año 2010 comparándolo con el último reporte del 2019, podemos apreciar que hay una diferencia de 212 denuncias lo que representa un 41,16% de ascenso en la incidencia delictiva” (p.11).

Para el cantón de Aserrí, existen según seguridadpublica factores de prioridad en la comunidad, como lo son en riesgo social el consumo de drogas, la falta presencia de policías, falta de inversión socias, perdida de espacios públicos, consumo de alcohol, personas con exceso de tiempo de ocio (p.18).

Capítulo III

Marco Metodológico

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1 Enfoque de la investigación

Para efectos de esta investigación, se considera relevante el utilizar un enfoque cualitativo, en donde se trata de realizar un estudio, en donde al estudiante se le explore y se pueda comprender los fenómenos en un ambiente natural. Para Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010) en donde mencionan que este enfoque “se enfoca en comprender los fenómenos explorándolos desde las perspectivas de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto (p.358).

Dicho de otro modo, este enfoque según Sáenz, M. (2007) "la investigación cualitativa hace posible la comprensión y la interpretación de una realidad que no es estática, sino dinámica, múltiple y holística a través de los significados, las percepciones, interacciones e interpretaciones tanto del fenómeno en cuestión, como las referencias que lo estudian" (p.7). Dado que los video juegos son una herramienta que a lo largo de los años está en un constante cambio y que influencia en múltiples personas.

Si bien es cierto el enfoque cualitativo, se realiza la recolección de datos y el análisis de este, como lo menciona Sampieri et al (2010) “se utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (p.7).

Valverde, M. Vargas, B. (2018). Mencionando a Barrantes (2010, p. 71), indican que, respecto a la investigación cualitativa, menciona que esta “postula una concepción fenomenológica, inductiva, orientada al proceso. Busca descubrir o generar teorías. Pone énfasis en la profundidad y sus análisis (...)”. Este enfoque en la calidad de las percepciones, pensamientos, emociones y sentido de la realidad de los participantes, permitirán dar un nivel de análisis que permite la comprensión del fenómeno de estudio. (p.79).

3.2 Método de investigación

Para efectos de esta investigación, se pretende trabajar bajo un método etnográfico, ya que en esta investigación se pretende explorar una población determinada que comparten una cultura como los video juegos, un sistema social en específico, como lo es la población de juega video juegos (gamers), lo cual ayuda a la recolección y análisis de datos, lo que ayuda a entender el sistema social en el que viven y analizar significados culturales desde la experiencia y perspectiva de los participantes.

Para Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014) los diseños etnográficos pretenden:

“explorar, examinar y entender sistemas sociales (grupos, comunidades, culturas y sociedades), así como producir interpretaciones profundas y significados culturales desde la perspectiva o punto de vista de los participantes o nativos. señalan que tales diseños buscan describir, interpretar y analizar ideas, creencias, significados, conocimientos y prácticas presentes en tales sistemas. Incluso pueden ser muy amplios y abarcar la historia, geografía y los subsistemas socioeconómico, educativo, político y cultural (rituales, símbolos, funciones sociales, parentesco, migraciones, redes y un sinfín de elementos)” (p.482).

Dentro de este marco, Hernández et al (2010) citando a Álvarez-Gayou (2003) “considera que el propósito de la investigación etnográfica es describir y analizar lo que las personas de un sitio, estrato o contexto determinado hacen usualmente; así como los significados que le dan a ese comportamiento realizando bajo circunstancias comunes o especiales...” (p. 501).

3.3 Sujetos y fuentes de información

Los sujetos y las fuentes de información se consideran como las personas que participan en el estudio, así como los documentos escritos y otras fuentes que aportan información en el desarrollo de la investigación.

3.3.1 Sujetos de información

Para Hernández et al. (2010). Citando al Selltiz et al (1980) “la población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (174). Por ende, la población con la que se trabajará corresponde a estudiantes que tienen algo en común como lo son los video juegos.

Los participantes de la investigación son cinco adolescentes, de los cuales los cinco se encuentran en diferentes instituciones educativas de tercero y cuarto ciclo. Además, son adolescentes que se encuentran en el sector de Aserrí y tienen una o más consolas de video juegos y utilizan más de cuatro horas por día en los video juegos.

3.3.2 Población

Para efectos de la presente investigación, la población con la cual se trabajará tiene características, indicadores y especificaciones en común, para poder realizar el análisis. Como se indicó anterior mente la población a considerar para esta investigación son:

- Adolescentes de 13 a 17 años.
- Adolescentes que estén cursando el curso lectivo del Ministerio de Educación Pública actual.
- Adolescentes que jueguen video juegos por más de cuatro horas diarias.
- Seguidores de alguna o varias consolas de video juegos.

3.4 Muestra

Para Hernández et al, la muestra es “un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (p.174).

3.4.1 Tipo de muestra

Se elige la muestra por conveniencia, ya que como lo indican Hernández et al. (2014) “estas muestras están formadas por los casos disponibles a los cuales tenemos acceso”. (p. 390).

3.3.3 Fuentes de información

Para Valverde, M. et al (2019), citando a Silvestrini, Vargas y Vargas (2008) indica que:

“las fuentes de investigación son todos los recursos que contienen datos formales, informales, escritos, orales o multimedia. Por su parte Hernández et al (2014), menciona que hay mucha variedad de fuentes que generan ideas de investigación, entre las que se encuentran: experiencias individuales, materiales escritos, audiovisuales, información disponible en internet” (p. 82).

Por consecuencia, en el desarrollo de la investigación, son de suma importancia y se utilizaran documentos bibliográficos, artículos, investigaciones con relación al tema y recurso humano. Ya que esas fuentes ayudaran en el desarrollo de esta y además realizar una comparación de la teoría con lo experimentado por los adolescentes.

3.5 Categorías de análisis

Para esta investigación las categorías de análisis se van a determinar de acuerdo a la organización que se le dé a la información y a los datos determinados, como lo indica Hernández et al (2014) “las categorías de un ítem o pregunta requieren codificarse con símbolos o números” (p. 262). Lo que se determina para ayudar a obtener la mejor información de los instrumentos y poder ser más preciso en el análisis de los datos.

Para las categorías de análisis de la presente investigación, se establecen diversos factores, que a su vez se obtuvieron por medio de los objetivos específicos, factores como: los video juegos, sociales, físicos y educativos. Cada categoría se divide en subcategorías, para poder realizar un análisis más específico. En la tabla 1 se ve reflejado.

Categoría de análisis

Análisis del uso de los video juegos en el desarrollo físico, social y educativo de los adolescentes, una perspectiva desde la disciplina de Orientación.

Objetivo general: Analizar la incidencia del uso de video juegos en el desarrollo físico, social y educativo de las y los adolescentes. En la construcción de la identidad.

Tabla 1: categoría de análisis

Objetivo específico	Categoría	Sub categoría	Ítems	Referencia teórica
Identificar el uso de los video juegos en la adolescencia.	Uso de video juegos	Historia Horas de uso Juegos populares Consolas Marketing	1,23 6,8 3 2 4	Belli, S. López, C. (2008) www.nippon.com Diario the independent (2007)
✓ Reconocer los efectos físicos del uso de video juegos en los adolescentes.	Efectos positivos Efectos negativos	Habilidades Horas de sueño Sedentarismo Ejercicio físico	5,17. 1 10 15,19 11	Alonqueo, P. Rehbein, L. (2008) Eguía, J. Contreras, R. Solano, L. (2013) Ubaque, D. (2010) Reyes, (2018)

Objetivo específico	Categoría	Sub categoría	Ítems	Referencia teórica
✓ Identificar las consecuencias sociales, por el uso de los video juegos.	Consecuencias sociales	Grupos de pares Horas sociales Habilidades sociales Influencia social	7 14 9.3 12,21	Moncada, et al Csikszentmihalyi, M. (1990) Reyes, K. et al (s.f)
✓ Determinar la influencia de los video juegos en el área educativo y la construcción de la identidad adolescente.	Efectos educativos	Calificaciones Técnicas de estudio Rendimiento académico Horas de estudio Toma de decisiones	20 13 18.2 16 22	López, C. (2016) Ledo, A. Gándara, J. García, I. Gordo, R. (2015) Pelegrina, M. Gómez, J. (2009) Massa, S. (2017) citando a Chatfield (2009)

Fuente: Elaboración propia (2021)

3.6 Instrumentos

Es importante aclarar que la recolección de datos ayuda a mejorar el análisis de los datos, para así poder profundizar y analizar de acuerdo con la teoría la información. Como lo menciona Hernández et al (2014). “Lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información) de personas, seres vivos, comunidades, situaciones o procesos en profundidad; en las propias “formas de expresión” de cada uno” (p.396).

Hernández et al, mencionando a Lofland et al. (2005), propone que se debe de añadir unidades de análisis, que van de lo microscópico a lo macroscópico, es decir del nivel individual al social. (p.397).

Una de las herramientas para poder obtener datos relacionados con los video juegos, es la observación, para Hernández et al (2014) “implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (p.399). Ponde, la observación como herramienta para obtener información de las personas participantes ayuda de una forma eficaz, ya que se puede observar en el momento en el que juegan video juegos.

Como segunda herramienta de trabajo de investigación se tiene la entrevista abierta, ya que se da la libertad de que el entrevistado explique con sus propias palabras, como lo menciona Hernández et al (2014) “Las entrevistas abiertas se fundamentan en una guía general de contenido y el entrevistador posee toda la flexibilidad para manejarla” (p.403).

3.7 Proceso para la recolección y análisis de datos

Como se ha establecido pautas importantes a seguir en la investigación, como lo es el enfoque cualitativo, el diseño etnográfico y se haya definido los sujetos y las fuentes de información, se necesita describir las técnicas para poder realizar el análisis de los datos adquiridos.

Primeramente se debe de preparar el lugar en el que se van a realizar las entrevistas, se inicia con la información general a los padres de familia, ya que como los estudiantes son menores de edad, se debe de informar a los encargados, sobre la realización de los instrumentos, seguidamente de tener su aval se le explicara a los estudiantes la aplicación de los instrumentos, como estamos en un año que a pasado una pandemia, se debe de tener los protocolos de salud, como lo es el uso de cubre bocas, el manejo de la distancia y uso de alcohol en gel, se entregaran instrumentos desinfectados para la aplicación de las entrevistas. La aplicación de los instrumentos se aplicará como máximo a tres estudiantes simultanea mente.

Al ser una técnica cualitativa, se requiere poner atención a los detalles, descifrar y comprender conductas, siendo reflexivo y flexible en la aplicación (Hernández et. al, 2014). Asimismo, el contexto social en el que se aplica el instrumento es considerado como fundamental para la interpretación de los resultados.

Las preguntas y las observaciones que se generen no indican una nota, ni pretende guiar a si un resultado, sino más bien, comprender el fenómeno de estudio, desde la experiencia del estudiante.

3.8 Triangulación

Para Okuda (2005), la triangulación de información señala que “Dentro del marco de una investigación cualitativa, la triangulación comprende el uso de varias estrategias al estudiar un mismo fenómeno, por ejemplo, el uso de varios métodos (entrevistas individuales, grupos focales o talleres investigativos)” (p.119).

Lo que se pretende en la investigación, se aplicara una triangulación de acuerdo con los datos, la teoría y lo investigado en los estudiantes.

Así pues, una investigación cualitativa tiene características particulares, lo que permite un mayor énfasis a las percepciones y características, como la interpretación del sujeto de estudio como sentimientos, pensamiento y la conducta.

Los datos de la presente investigación se analizan a través de un proceso metodológico, cualitativo y de manera triangular, con la finalidad de establecer una comparación, con los datos recolectados con el instrumento y técnicas aplicadas, además del análisis profesional en Orientación.

De este modo, Barrantes (2013) “al definir que la triangulación teórica se da “utilizando diferentes perspectivas para interpretar un conjunto de datos”. (p. 10).

Capítulo IV

Análisis de resultados

Capítulo IV

Análisis de resultados

4.1 Interpretación de Resultados

Con la finalidad de analizar e interpretar los resultados que se han aplicado a través de los instrumentos, es necesario, formar una codificación por participante de la investigación. Esta codificación permite un orden para la transcripción de los datos adquiridos a través de los instrumentos y la triangulación de información.

Tabla 2: Codificación de participantes

Participantes	Código Asignado
Participante 1	P1
Participante 2	P2
Participante 3	P3
Participante 4	P4
Participante 5	P5
Madre 1	M1
Madre 2	M2
Madre 3	M3
Madre 4	M4
Madre 5	M5

Fuente: Elaboración Propia (2021).

A continuación, se plantearán la evidencia de las frases obtenidas de los participantes y madres participantes en la aplicación de los dos instrumentos, relacionada con los video juegos. Las respuestas dadas por los adolescentes y las madres participantes son significativas por subcategorías, lo que permite el análisis con mayor rigurosidad de los datos recabados y posterior mente contrastado con la teoría, para a si tener una mejor interpretación desde la experiencia profesional de la persona investigada.

Los cuatros se organizan por categorías y subcategorías. Para mayor facilidad las respuestas de los participantes se colocan las respuestas acordes a las subcategorías.

Tabla 3. Categorías-subcategoría y respuestas.

Categoría	Sub Categoría	Respuestas
Uso de video juegos	Historia	<p>P1” No mucho”</p> <p>P1” como me entretiene y me mantienen ocupado”</p> <p>P2 “Muy poco solo juego”</p> <p>P2 “Divertirte jugando con tus amigos”</p> <p>P3 “La primera se llamo atari”</p> <p>P3 “las enseñanzas y el entretenimiento”</p> <p>P4 “La primera se llamó atari”</p> <p>P4 “Hay mucha variedad”</p> <p>P5 “conosco las consolas, juegos, no mucho.</p> <p>P5 “La aventura el utilizar un personaje y encontrar cosas”</p>
	Horas de Uso	<p>P1 “3-4 horas video juegos y juegos en linea”</p> <p>P1 “Me entretiene y me enseñan varias cosas”</p> <p>P2 “unas 8 y solo juego juegos en línea”</p> <p>P2 “Por que es divertido y puedo hablar con mis amigos”</p> <p>P3 “video juegos: 3 horas Juegos en linea: 9 horas”</p> <p>P3 “me divierten y me entretienen”</p>

		<p>P4 “8 a juegos en línea”</p> <p>P4 “Es una manera de entretenerme sin hacer daño a nadie”</p> <p>P5 “Juego solo 3-4 horas Juego en linea 5-10 horas”</p> <p>P5 “Porque me gusta, me relaja y me gusta hablar con otras personas”</p>
	<p>Juegos Populares</p>	<p>P1 “Call of Duty Cold war, Rainbow six siege, God of War, Day 2, Grand theft Auto 5”</p> <p>P2 “Over watch, FIFA, Mario Galaxy 2 y GTA V”</p> <p>P3 “FIFA 21. GTA San andreas. Mine craft. Red Dead Redemption 1. Red Dead Redemption 2.”</p> <p>P4 “Red dead Redention 2, Call of duty, TF2, Red dead redention 1, doom.”</p> <p>P5 “Fifa, Call of Duty, GTA, MineCraft, Spider Man.</p>
	<p>Consolas</p>	<p>P1 “Ps3, Ps4, Ps Vita, PsP”</p> <p>P2 “Conosco varias y he tenido: Wii, Ds, Ps4”</p> <p>P3 “ Consco: Xbox X series, Play 5, play 4, play 3, play 2, wii, wii u, switch</p>

		<p>Tengo: play 4, xbox 360, wii y wii u”</p> <p>P4 “Play IV y x-box Wii- X-box- Play IV- Wii-U</p> <p>P5 “Tenia Will, ps3, Ps4, compu.”</p>
	<p>Marketing</p>	<p>P1 “si, debido a que gracias a la publicidad la consola o el juego se hace mas reconocido y llamativo”</p> <p>P2 “creo que no pero si dan a conocer aspectos de la consola”</p> <p>P3 “A veces si y a veces no, si explican bien la consola y todo si pero si lo hacen sin ganas y solo por plata no”</p> <p>P4 “No, es un anuncio publicitario dentro de un juego”</p> <p>P5 “Sí, yo veo videos de youtubers donde juegan el video juego que me gusta. Y luego lo compro.”</p>
		<p>P1 “he mejorado mis sentidos, tanto el de la vista como el de la escucha”</p>

<p>Efectos Positivos</p>	<p>Habilidades</p>	<p>P1 “de los videojuegos se pueden aprender distintas cosas”</p> <p>P2 “Reflejos, Trabajo en equipo y comunicacion”</p> <p>P2 “La distraccion de estar solo pensando en el cole.”</p> <p>P3 “1. Creatividad 2. Estrategia 3. Reflejos 4. Memoria y algunos valores”</p> <p>P3 “algunos enseñan cosas muy buenas”</p> <p>P4 “Reflejos, Creatividad, memoria”</p> <p>P4 “habilidades”</p> <p>P5 “La vision, aguilidad en las manos, la escucha y pensar en los asertijos”</p> <p>P5 “Se pueden aprender muchas cosas como un idioma”</p> <p>M1 “se la compre cuando estaba en sexto, al principio no sabia utilizarla, pero luego le hagarro el toque. Cuando le pagamos la membrecía de online se puso a hablar con las personas”</p> <p>M2 “El papá se la compro porque siempre la quiso para jugar con sus</p>
--------------------------	--------------------	--

		<p>compañeros. Juega mucho y le pide plata a la mamá para comprar juegos en línea”</p> <p>M3 M4 “Están normal, yo siempre los controlo con las horas de juego se la compramos porque sus compañeritos la tenían también”</p> <p>M5 “Hemos tenido que controlar las horas que el juega y poner reglas”</p>
	Horas de sueño	<p>P1 “8-10 horas”</p> <p>P2 “No tengo un horario definido pero en promedio unas 8.”</p> <p>P3 “8 horas al dia”</p> <p>P4 “8 horas”</p> <p>P5 “8-10 horas”</p>
Efectos Negativos	Sedentarismo	<p>P1 “algunos padres ven los juegos así por la falta de responsabilidad de sus hijos”</p> <p>P1 “no ceo que haya algún efecto secundario que pueda afectar a alguien que juegue videojuegos”</p> <p>P2 “Porque uno están en una misma postura”</p> <p>P2 “El cansancio en los ojos”</p>

		<p>P3 “seguro por que no los han jugado nunca o no les gustan”</p> <p>P3 “si se juega mucho se puede apegar mucho a eso”</p> <p>P4 “Porque no tienen uno”</p> <p>P4 “cansancio”</p> <p>P5 “no conocen lo bueno que son los video juegos”</p> <p>P5 “La vista, dolor de espalda, dolor de manos, dolor de cabeza”</p>
	Ejercicio Físico	<p>P1 “Casi no realizo ejercicio físico”</p> <p>P2 “poco pero los jueves juego 1 hora futbol”</p> <p>P3 “1 o 2 horas”</p> <p>P4 “Ninguna”</p> <p>P5 “Cero”</p>
Consecuencias sociales	Grupos de pares	<p>P1 “Son medios de entretenimiento tecnológicos”</p> <p>P2 “No lo sabría explicar bien”</p> <p>P3 “Juegos que se juegan por medio de una consola o computadora”</p> <p>P4 “Son juegos por medio de una consola (virtuales)”</p> <p>P5 “Son juegos creados por personas donde somos</p>

		el personaje principal de cada juego”
	Horas Sociales	<p>P1 “Por medio de juegos online”</p> <p>P2 “En verdad me da igual pero en esta pandemia solo he hablado con ellos por el play”</p> <p>P3 “en persona o donde me escuchen mejor”</p> <p>P4 “Por las dos formas”</p> <p>P5 “Por medio de juegos online”</p>
	Habilidades sociales	<p>P1 “los he hecho a través de juegos en linea por medio de distintos chats”</p> <p>P2 “casi no juego con amigos que conocí por los videojuegos”</p> <p>P3 “por medio del chat de voz”</p> <p>P4 “Por chats”</p> <p>P5 “Juegos en linea como fifa, Minecraf o call of duty”</p> <p>M1 “Ha mejorado el inglés y otros idiomas y juega mucho hasta en la madrugada, yo siempre lo regaño cuando lo encuentro”</p> <p>M2 “A veces le oigo que dice algunas groserías y yo</p>

		<p>le digo que deje de decir eso sino lo apaga el play”</p> <p>M3 M4 “Ellos son muy inteligentes y veo que mejorado el inglés y hablan mucho con sus compañeritos”</p> <p>M5 “Siempre juega lo que veo es que es más habilidoso por que al principio no entendía como era el Nintendo”</p>
	<p>Influencia social</p>	<p>P1 “youtubers de estados unidos porque su contenido me entretiene”</p> <p>P1 “mi competitividad”</p> <p>P2 “Kolderiu, DL Mario, Auron play y El Rubius”</p> <p>P2 “La diversión y hablar con mis amigos”</p> <p>P3 “Cristian ghost, el Rubio y Fernanfloo”</p> <p>P3 “lo mucho que me divierte”</p> <p>P4 “El Rubio porque me entretiene”</p> <p>P4 “diversión”</p> <p>P5 “youtuber españoles y mexicanos porque son graciosos y buenos para jugar”</p> <p>P5 “que me gusta y me distrae”</p>

Efectos educativos	Calificaciones	<p>P1 “Puedo mejorar si me esfuerzo mas”</p> <p>P2 “Si, porque le podria dedicar más tiempo al estudio”</p> <p>P3 “estarían bien ya que a pesar de no estudiar mucho siempre saco buenas notas”</p> <p>P4 “Están bien de las 2 formas”</p> <p>P5 “Puedo mejorar, porque solo estudio cuando tengo que hacerlo”</p>
	Técnicas de estudio	<p>P1 “Utilizo parte del día para hacer tareas y trabajos importantes”</p> <p>P2 “No tengo una pero lo que más hago es leer”</p> <p>P3 “no uso ninguno en especifico”</p> <p>P4 “Repaso”</p> <p>P5 “Solo estudio, hago mis tareas”</p> <p>M1 “El ha sido muy inteligente, el habla en el play con otras personas en inglés y francés, yo siempre lo pongo a estudiar porque ha veces no le gusta hacer las tareas o las hace muy rápido”</p>

		<p>M2 “Es muy inteligente, pero no le gusta estudiar siempre se le tiene que decir que estudie. Solo pasa jugando y más ahora en vacaciones”</p> <p>M3 M4 “Ellos siempre tienen buenas calificaciones, los castigo si tienen bajas calificaciones”</p> <p>M5 “El baja y sube las notas en la escuela era 100 corrido pero en el colegio a veces pasa raspando”</p>
	<p>Rendimiento académico</p>	<p>P1 “me gusta tener conversaciones con compañeros”</p> <p>P2 “Aprender cosas nuevas y hablar con mis amigos”</p> <p>P3 “jugar o hablar con mis amigos”</p> <p>P4 “Comer”</p> <p>P5 “Estar con mis amigos y aprender”</p>
	<p>Horas de estudio</p>	<p>P1 “2-3 horas”</p> <p>P2 “Las que me tome hacer la tarea y sino hay examen no estudio”</p> <p>P3 “3 horas o lo que necesite para terminar el trabajo”</p>

		<p>P4 “Las que ocupo”</p> <p>P5 “solo cuando tengo que hacer tareas o tengo examen”</p>
	<p>Toma de decisiones</p>	<p>P1 “si”</p> <p>P2 “La verdad no lo he pensado pero no seria una mala idea”</p> <p>P3 “no lo se, pero si tuviera que hacerlo lo haria”</p> <p>P4 “Si”</p> <p>P5 “Sí, podria crear juegos o probarlos”</p>

Fuente: Elaboración propia (2021)

4.2 Análisis de resultados

Seguido de la interpretación de los resultados obtenida a través de la aplicación de los instrumentos a los adolescentes investigados y a los padres de familia, se inicia con el análisis el cual se realiza a partir de la teoría y la información suministrada por los participantes, como todo eso se hace una triangulación de la información.

En primer lugar, se contextualiza a los participantes de estudio de esta investigación en la cual se puede definir que la edad de los participantes se encuentra entre los trece años a los diecisiete años. Por lo que, se ubican en la etapa de la adolescencia, según Urquijo et al (1997) la adolescencia es un periodo para algunos breve o larga, que además puede variar según la familia, el nivel socioeconómico y cultura a cultura.

Aunado a esto para Papalia et al (2012) la transición de desarrollo entre niñez y la adultez implica grandes cambios como físicos, cognitivos y psicosociales, por ello parte importante en la investigación es la física, cognitiva y educativa.

Otra de las características particulares de los participantes de estudio, es que forman parte de un grupo de adolescentes que cursan algún nivel educativo de secundaria, además que utilizan video consolas, podemos decir que forman parte de un grupo de pares en particular, como lo menciona García et al (2011) sobre los grupos de pares que comparten la manera de hablar, brindan apoyo y hablar sobre lo que les interesa apasiona y demás.

Cabe destacar que los participantes de la investigación son hombres en su totalidad, y que según nippon.com existe un 92.6% de los hombres que han jugado en el ultimo año, aunque solo existan hombres en la investigación, no quiere decir que las mujeres no juegan con video juegos, ya que existe también un 77.4% de mujeres que utilizan los video juegos.

Como primera categoría por analizar, tenemos el uso de los video juegos y una de las subcategorías es el conocimiento que pueden tener sobre la historia de los video juegos, en la recolección de información llama la atención que los participantes tienen un conocimiento básico sobre la historia que existe de los video juegos, aunque existe mucha información sobre la creación o la elaboración de las consolas mas famosas, conocen poco de la historia, el hecho de no saber mucha historia de los video juegos no significa que no les guste los video juegos. Realmente se puede decir vinculando otras de las

respuestas de más adelante responden los participantes, es que los utilizan por entretenimiento o relajarse por el día que han tenido.

Por otro lado, señalan una de las finalidades que puede tener un video juego en los adolescentes que es el de entretener y generar una experiencia, ya sea con un combate o una experiencia de espionaje, como se define una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor.

Por ello, como lo señala Alonqueo et al (2008) sobre la motivación de los jugadores es mas que todo de tipo intrínseca, además de la satisfacción de poder adquirir nuevas habilidades conforma va avanzando los niveles de un video juego.

A causa del entretenimiento y la diversión que puede generar una consola, se generan horas de uso de un video juego en los adolescentes y por esa razón las horas promedio que juegan los participantes de la investigación es de tres hasta diez horas aproximadamente.

De esa manera el exceso de horas en los video juegos puede generar en algunos casos problemas ya sean cognitivos y salud física, como lo menciono nippon.com un 40% de las personas que ellos encuestaron señalan que no pueden dejar los video juegos “confesaron jugar más de seis horas expresó que, aunque sintió dolor de espalda, ojos o cabeza, entre otros síntomas físicos o problemas de sueño, o depresión, entre otros trastornos mentales, no pudo dejar los videojuegos” (p. 4).

Es así como llegamos al análisis sobre los juegos populares de los participantes, los cuales son variados, ya que existe mucha variedad tanto para el estilo de aventura, de disparos y deportes entre otros, aunado a esto se puede decir que las horas de consumo de video juegos se genera por el juego favorito y el entretenimiento que puede generar al adolescente. A demás como lo menciona Csikszentmihalyi sobre el estado del “Flow” (flujo).

“los atletas lo tienen, los músicos, e incluso los video jugadores lo tienen, consiste en “que tiene que ser una actividad divertida, con la cantidad justa de retos, un conjunto de reglas claras, con metas y resultados concretos y una práctica fácil pero intensa, que lleve las habilidades al límite, así que simplemente se pierde la noción del tiempo” (p.1).

Factores como el juego favorito, el entretenimiento, el Flow, se puede decir que ayudan a generar muchas horas de consumo de los video juegos y con ello en algunos casos lesiones en la espalda o problemas de visión. Y por ende se pueda perder el gusto de otras actividades.

De igual manera, la subcategoría sobre consolas, se les pregunto ¿Cuáles son las consolas que conoce y cuáles ha tenido? Lo que respondieron P1 “Ps3, Ps4, Ps Vita, PsP”. P2 “Conosco varias y he tenido: Wii, Ds, Ps4”. P3 “ Conosco: Xbox X series, Play 5, play 4, play 3, play 2, wii, wii u, switch Tengo: play 4, xbox 360, wii y wii u”. P4 “Play IV y x-box, Wii- X-box- Play IV- Wii-U. P5 “Tenia Will, ps3, Ps4, compu.”. Se puede decir que las consolas de video juegos son variadas y que el factor económico puede afectar el que uno u otros adolescentes la pueda adquirir. La parte económica en la industria de los video juegos es muy importante y además las ganancias son muy altas, por esa razón incentivan la propaganda y la influencia de youtubers famosos.

Se puede señalar que la economía de cada adolescente y su familia es diferente de otras familias, por esa razón cabe la posibilidad de decir que no todos los adolescentes tienen la economía para poder comprar diferentes consolas y poder permanecer en algún grupo de pares.

Para la industria de los video juegos según newzon.com una de las regiones como Asia-Pacífica se genera unos 477 millones de personas que le han generado a la industria unos 25 mil millones de dólares, por esa razón una de las subcategorías es sobre la consola y la cantidad de consolas que han tenido o tienen, en su mayoría expresan tener más de tres consolas, eso puede señalar que existe una inversión económica en adquirir una consola de video juego y por esa razón, no todos los adolescentes tienen la misma capacidad económica para poder adquirir un video juego. Eso podemos decir que puede repercutir en poder pertenecer a un grupo de pares.

Además, ligado al tema anterior se hace una pregunta ¿cree usted que los anuncios y la publicidad a través de influencers hace más llamativo una consola de video juego y los juegos video juegos? Donde P1 señala P1 “sí, debido a que gracias a la publicidad la consola o el juego se hace mas reconocido y llamativo”, P2 “creo que no pero si dan a conocer aspectos de la consola”, P3 “A veces si y a veces no, si explican bien la consola y todo si pero si lo hacen sin ganas y solo por plata no”, P4 “No, es un anuncio publicitario

dentro de un juego”, P5 “Sí, yo veo videos de youtubers donde juegan el video juego que me gusta. Y luego lo compro.”

Comprendamos que la industria de los video juegos como lo mencionan en Newzoo, “la industria es cambiante y cada vez va a una evolución”, era muy diferente en los años de 1950 cuando eran unos pocos ya que, en la actualidad gracias a las nuevas tecnologías y a las redes sociales y esas interfaces táctiles, son cada vez mayores las personas adolescentes que son parte de este grupo. Cada vez son más los Youtubers o creadores de contenido que demuestran un video juego, sus ventajas y desventajas y por ende motiva a un consumidor a comprar o no una consola o video juego.

No obstante, a veces creemos que una actividad puede no ser tan beneficiosa, pero debemos de darle la oportunidad de desarrollarse. Una segunda categoría señala los efectos positivos de los video juegos. Una de las preguntas fue ¿Cuáles son las habilidades que usted cree que ha adquirido a través de los video juegos? Donde se encontraron las siguientes respuestas P1 “he mejorado mis sentidos, tanto el de la vista como el de la escucha” P1 “de los videojuegos se pueden aprender distintas cosas” P2 “Reflejos, Trabajo en equipo y comunicacion” P2 “La distraccion de estar solo pensando en el cole.” P3 “1. Creatividad 2. Estrategia 3. Reflejos 4. Memoria y algunos valores” P3 “algunos enseñan cosas muy buenas” P4 “Reflejos, Creatividad, memoria” P4 “habilidades” P5 “La vision, aguilidad en las manos, la escucha y pensar en los asertijos” P5 “Se pueden aprender muchas cosas como un idioma”

Dentro de este marco Etxeberria (1998) aunque las investigaciones no son definitivas y pueden desarrollarse más habilidades, en su mayoría de los que juegan desarrollan determinadas habilidades como la atención a la hora de observar aspectos importantes en una escena de video juego, la concentración, la parte espacial como donde poder moverse y de que manera, la resolución de problemas que pueden aparecer en un determinado juego como los acertijos.

Aunado a esto López (2016) demuestra un concepto como el de “serious games” que lo aplica el autor Clark Abt en 1970 “El objetivo era mostrar esos juegos cuyo objetivo es algo más que el puro entretenimiento, es decir, los que tienen un objetivo educativo planeado con claridad” (p.4).

Por ende, se puede decir que el uso de los video juegos puede generar habilidades en relación con el video juego que utiliza, como por ejemplo un juego que sea de acertijos,

por lo general puede desarrollar habilidades cognitivas y de concentración. Además, como lo menciona López un video juego que tiene como objetivo la educación puede ayudar a mejorar las matemáticas, la geografía, la historia del mundo y la lectura de los participantes.

Además, en la entrevista a las madres donde se les pregunto ¿Qué ha pasado después que le compraron su primera consola? Dieron como respuestas M1 “se la compre cuando estaba en sexto, al principio no sabia utilizarla, pero luego le hagarro el toque. Cuando le pagamos la membresía de online se puso a hablar con las personas” M2 “El papá se la compro porque siempre la quiso para jugar con sus compañeros. Juega mucho y le pide plata a la mamá para comprar juegos en línea” M3 M4 “Están normal, yo siempre los controlo con las horas de juego se la compramos porque sus compañeritos la tenían también” M5 “Hemos tenido que controlar las horas que él juega y poner reglas”

Como todo esto, el utilizar video juegos en la mayoría de los casos puede ayudar a mejorar o desarrollar nuevas habilidades en las personas, siempre y cuando se mantengan límites.

Otro elemento para considerar son las horas de sueño: ¿Cuántas horas duerme por día? P1 “8-10 horas”, P2 “No tengo un horario definido pero en promedio unas 8.”, P3 “8 horas al día”, P4 “8 horas”, P5 “8-10 horas”.

Según lo anterior, los participantes señalan que las horas de sueño son de ocho a diez horas aproximadamente, variando de un participante a otro. A lo anterior el aporte de Reyes (2018) quien indica que el ser humano en los últimos años va reduciendo la cantidad de horas de sueño “las personas de hoy tienden a robarle el tiempo a ese proceso a raíz de utilizar ese mismo período a la realización de otras actividades, por ejemplo, en su gran mayoría destinadas a la computadora” (p.13).

Por esa razón, en el desarrollo de los adolescentes es importante señalar que las horas de sueño se deben de mantener de una forma adecuada y vigiladas por los padres de familia, ya que pocas horas de sueño en los adolescentes puede generar un mal desarrollo y afectar la salud física.

En relación con la categoría sobre efectos negativos se realiza la pregunta sobre el sedentarismo se pregunta ¿Por qué algunos padres dicen que los video juegos son para “vagos”? Las respuestas son las siguientes P1 “algunos padres ven los juegos así por la

falta de responsabilidad de sus hijos” P2 “Porque uno están en una misma postura P3 “seguro por que no los han jugado nunca o no les gustan” P4 “Porque no tienen uno” P5 “no conocen lo bueno que son los video juegos”

Aunque a veces algunas personas no le dan la oportunidad a los video juegos, ya sea por diversas razones personales, pero en si se puede decir según Belli et al “los videojuegos son la puerta de entrada de niños y jóvenes en las TIC. Mediante el videojuego los niños adquieren y desarrollan habilidades diversas, las más importantes... son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio” (p.160).

De igual manera se señala por el mismo autor que los video juegos para los adolescentes tienen varios aspectos que ayudan a expresarse a través de un control y una consola. Como lo menciona belli et al “el videojuego es un producto típicamente posmoderno, algo tremendamente subjetivo y objetivo a la vez, individual y colectivo al mismo tiempo” (p.161).

Además, belli et al indica también que se puede tomar como una forma de expresión de los adolescentes, eso es una herramienta muy importante que podemos utilizar los profesionales en Orientación, ya que se puede utilizar un video juego como conector entre el orientado y el orientador.

Es importante destacar que los video juegos cada vez se están integrando a la sociedad y además es una herramienta para los TICs. De igual manera Belli et al (2008) “los videojuegos pueden ser considerados como una nueva forma de expresión artística en las últimas décadas, pero al igual que ocurre con las expresiones artísticas contemporáneas, la sociedad todavía no es capaz de asimilarla” (p.161). Se debe de cambiar esas etiquetas que algunas personas ponen a los video juegos.

Es así como, podemos señalar que en algunas ocasiones etiquetamos de muy mala manera el uso que se le da a un video juego y que tal vez no tenga una razón de uso y no puede servir de nada, pero es importante dar esa oportunidad a los video juegos y como puede ayudar a los adolescentes en el desarrollo de habilidades.

Al mismo tiempo, otra de las preguntas para la subcategoría es ¿Para usted cuales pueden ser efectos secundarios en el uso de los video juegos? Lo cual responden P1 “no ceo que haya algún efecto secundario que pueda afectar a alguien que juegue

videojuegos” P2 “El cansancio en los ojos” P3 “si se juega mucho se puede apegar mucho a eso” P4 “cansancio” P5 “La vista, dolor de espalda, dolor de manos, dolor de cabeza”.

Aunque uno de los participantes no cree que existan efectos, se debe de recordar que el exceso de los video juegos puede generar en algunas veces algún efecto como lo menciona la página psicología online 2018, los adolescentes “La adicción a los videojuegos suele estar relacionada con malos hábitos de sueño, mala higiene personal, poca actividad física e inadecuada alimentación. En los niños, algunos estudios han puesto de manifiesto su asociación con la obesidad infantil” (p.5).

En ese mismo contexto como lo mencionamos anterior mente en nippon.com “confesaron jugar más de seis horas expresó que, aunque sintió dolor de espalda, ojos o cabeza, entre otros síntomas físicos o problemas de sueño, o depresión, entre otros trastornos mentales, no pudo dejar los videojuegos” (p. 4). En este aspecto es importante señalar que los padres de familia deben de estar alerta y de una manera responsable vigilar cuantas horas utiliza el adolescente una video consola. Ya que es importante cuidar la salud física y mental.

En ese mismo contexto y a nivel físico ante la pregunta: ¿Cuántas horas realiza ejercicio físico en su tiempo libre? Se encontraron las siguientes respuestas P1 “Casi no realizo ejercicio físico”, P2 “poco pero los jueves juego 1 hora futbol”, P3 “1 o 2 horas”, P4 “Ninguna”, P5 “Cero”

Bajo este aspecto es importante como padres de familia incentivar los juegos lúdicos, comidas balanceadas y el ejercicio físico, además de una buena salud física y el no generar en los adolescentes el sedentarismo, ya que no es adecuado en esas etapas de desarrollo.

Existen además consecuencias sociales como una de las categorías, y subcategoría los grupos de pares, se indago a través de la pregunta: ¿Cómo explicaría a sus amigos que son los video juegos? P1 “Son medios de entretenimiento tecnológicos”, P2 “No lo sabría explicar bien”, P3 “Juegos que se juegan por medio de una consola o computadora”, P4 “Son juegos por medio de una consola (virtuales)”, P5 “Son juegos creados por personas donde somos el personaje principal de cada juego”

Otra de las preguntas fue ¿Qué es mejor para usted, hablar con sus amigos en persona o por medio de juegos online? Lo cual respondieron P1 “Por medio de juegos

online”, P2 “En verdad me da igual pero en esta pandemia solo he hablado con ellos por el play”, P3 “en persona o donde me escuchen mejor”, P4 “Por las dos formas”, P5 “Por medio de juegos online”.

Agregando a lo expuesto anterior mente con las dos preguntas podemos destacar a Rodríguez (2017) “Los amigos en la adolescencia tienen una influencia relevante. Suponen el inicio del distanciamiento de la familia y la incipiente independencia y la búsqueda de nuevos vínculos” (p.265).

Es importante destacar las relaciones que pueden tener los adolescentes entre ellos, ya que esas relaciones ayudan en esos nuevos vínculos y en el desarrollo de independencia, además de generar nuevos lazos de amistad y nuevos grupos de pares fuera de la familia.

Aunado a eso los video juegos pueden ser un camino para generar nuevas amistades, con personas de otros países y de esa manera saber más sobre otras culturas y el respeto que se debe de tener a ellos.

Conforme a la subcategoría de habilidades sociales se preguntó ¿Cómo ha hecho amigos a través de los video juegos? Lo cual responde a P1 “los he hecho a través de juegos en línea por medio de distintos chats”, P2 “casi no juego con amigos que conocí por los videojuegos”, P3 “por medio del chat de voz”, P4 “Por chats”, P5 “Juegos en línea como fifa, Minecraf o call of duty”. Como se menciona anterior mente, el desarrollo de habilidades sociales se ven a través de un video juego, ya que lo utilizan como herramienta para poder hablar a distancia con otras personas de los juegos favoritos.

Debemos saber que vivimos en una era que la tecnología cada vez va avanzando y todo lo tenemos en un solo “clip”, gracias al internet ahora podemos conocer partes de otros países y hablar con personas a muchas distancias. De igual manera se debe tener en cuenta que como existe la posibilidad de hablar con muchas personas de otros países, pero se debe de tener cuidado con la información y saber verdaderamente que sea la persona correcta, ya que existen personas mal intencionadas.

Se hace necesario resaltar además la subcategoría de influencia social, con lo que se preguntó ¿Cuáles son los influencers a los que se relacionan usted con los video juegos? Además, se todo como segunda pregunta de la subcategoría ¿Qué lo motiva a jugar video juegos? Lo que respondieron P1 “youtubers de estados unidos porque su contenido me

entretiene”, P1 “mi competitividad”, P2 “Kolderiu, DL Mario, Auron play y El Rubius”, P2 “La diversión y hablar con mis amigos”, P3 “Cristian ghost, el Rubio y Fernanfloo”, P3 “lo mucho que me divierte”, P4 “El Rubio porque me entretiene”, P4 “diversión”, P5 “youtuber españoles y mexicanos porque son graciosos y buenos para jugar”, P5 “que me gusta y me distrae”.

Clara mente existe una influencia por parte de los streamers, los cuales publican las maneras en como juegan y lo realizan interactivamente, lo que llama la atención de muchas personas contando con los adolescentes, de igual manera se ve reflejado que una de las finalidades de los video juegos es poder conectarse con otros y disfrutar algo que les apasiona.

Otras de las categorías que se refleja son los efectos educativos, de ellos se despliega la subcategoría calificaciones de lo cual se preguntó: Con o sin los video juegos ¿cree usted que sus calificaciones están bien o pueden mejorar? Se tomo como respuesta: P1 “Puedo mejorar si me esfuerzo mas”, P2 “Si, porque le podria dedicar más tiempo al estudio”, P3 “estarían bien ya que a pesar de no estudiar mucho siempre saco buenas notas”, P4 “Están bien de las 2 formas”, P5 “Puedo mejorar, porque solo estudio cuando tengo que hacerlo”.

Conforme a lo expuesto anteriormente se puede inferir que los participantes son conscientes que podrían mejorar las calificaciones, pero en realidad tienen una conformidad sobre sus calificaciones, es importante señalar que Tejeiro et al (2009) señala que adolescentes que jueguen video juegos tienen más posibilidad de tener bajas calificaciones, interferir en la asistencia a clases y a la realización de las tareas, “los videojuegos causan peores calificaciones debido a sus efectos sobre la asistencia a clase y la realización de tareas, como argumentar que los alumnos con peores calificaciones y con peor seguimiento de las tareas educativas” (241).

Es fácil entender que los video juegos sean parte de los adolescentes y cada vez se vean más aunados a la tecnología, pero es ahí donde la Orientación entra a trabajar con sus aportaciones, con un proceso de intervención. Naranjo (2001) cita a Corey donde destaca los supuestos básicos, como los sentimientos que puede tener un adolescente que juega video juegos, analizar si el jugar puede alterar su entorno y la relación con las personas, si existe alguna perturbación emocional a la hora de jugar video juegos.

Es importante señalar que van de la mano la subcategoría “técnicas de estudio” sobre ¿Qué técnicas de estudio utiliza para hacer tareas o estudiar?, en donde responden P1 “Utilizo parte del día para hacer tareas y trabajos importantes”, P2 “No tengo una pero lo que más hago es leer”, P3 “no uso ninguno en específico”, P4 “Repaso”, P5 “Solo estudio, hago mis tareas”.

Combinado con las horas de estudio se les pregunto ¿Cuántas horas utiliza para estudiar o hacer tareas?, lo cual respondieron P1 “2-3 horas”, P2 “Las que me tome hacer la tarea y sino hay examen no estudio”, P3 “3 horas o lo que necesite para terminar el trabajo”, P4 “Las que ocupo”, P5 “solo cuando tengo que hacer tareas o tengo examen”.

Se debe de entender que, para poder tener buenas calificaciones, los adolescentes deben tener una buena motivación, técnicas de estudio y disciplina para poder subir las calificaciones. Por esa razón los padres de familia siempre deben de estar atentos que los adolescentes cumplan con sus deberes escolares y siempre incentivarlos a mejorar y tener esa curiosidad por el estudio.

Es importante saber además el rendimiento académico y que hace una institución educativa para motivarlos, por ende, se preguntó ¿Qué le gusta hacer en su colegio? Se obtuvo como respuesta P1 “me gusta tener conversaciones con compañeros”, P2 “Aprender cosas nuevas y hablar con mis amigos”, P3 “jugar o hablar con mis amigos”, P4 “Comer”, P5 “Estar con mis amigos y aprender”.

Es entendible que aspectos como la relación con los compañeros y tener nuevas enseñanzas en las instituciones de estudio son válidas y que cada vez se tiene que innovar en técnicas de estudio y formas para poder generar un aprendizaje significativo.

Me llama la atención la respuesta del participante 4 donde responde “comer”, esto llama a la interrogante si el adolescente, lleva una alimentación básica en la casa adecuada, es ahí donde se debe de indagar y resolver la situación, de esa manera podemos dar más apoyo al estudiante y a sus padres.

Para finalizar se tomó como última categoría la toma de decisiones relacionada a los video juegos y la educación, por ende, se preguntó si sienten que podrían elegir una profesión u oficio relacionado con los video juegos. Lo cual respondieron: P1 “si”, P2 “La verdad no lo he pensado pero no seria una mala idea”, P3 “no lo se, pero si tuviera que hacerlo lo haria”, P4 “Si”, P5 “Sí, podria crear juegos o probarlos”. A pesar de tener

una noción sobre la historia de los video juegos, y todo lo que está detrás de un juego, responden en forma positiva en su mayoría a obtener una profesión a través de los video juegos, sabemos según Zackariasson (s.f) la industria de los videojuegos “depende tanto de personas competentes que trabajan en los estudios de desarrollo produciendo el juego en cuestión, como de otras personas encargadas de la edición y la distribución, pero también depende de servicios auxiliares o especializados” (p.24). Por esa razón existe una gran oportunidad de formación laboral a través de los video juegos.

Es importante señalar que la disciplina de Orientación a través de sus procesos y la relación de persona a persona pueden ayudar a esclarecer tal vez esa confusión que a veces los adolescentes y las personas adultas tienen con los video juegos, la Orientación pueden desarrollar un balance entre lo emocional, educativo y la interactividad que se puede tener con un video juego.

Como cierre es importante señalar que todas las partes desde el Educador, Orientador, el adolescente y los padres de familia, son partes fundamentales, y siempre se debe tener una constante comunicación entre cada una de esas partes.

Es muy importante estar atento a las preguntas de los adolescentes y estar siempre a su lado en las situaciones que puedan pasar, generar herramientas que ellos utilicen para su desarrollo.

De igual manera los video juegos como se habló anterior mente, en la actualidad son nuevas herramientas de ayuda en la enseñanza y debemos de darle una oportunidad y por contar con ella. Y lo más importante no tener esas etiquetas que a veces no son las correctas, debemos de darle una oportunidad a los video juegos de forma educativa.

Como Orientadores, siempre debemos de apoyar a los adolescentes en sus emprendimientos, y brindar herramientas para que puedan abrir un abanico más amplio en lo que les gustaría realizar. Un aspecto importante dar la oportunidad a los video juegos y no poner etiquetas que posiblemente resten en un avance con los adolescentes.

Capítulo V

Conclusiones y recomendaciones

Capítulo V

Conclusiones y recomendaciones

En presente estudio ha como finalidad primordial, el análisis del uso de los video juegos en el desarrollo físico, social y educativo de los adolescentes, una perspectiva desde la disciplina de Orientación. Una vez que se han examinado los resultados de la investigación y se han identificado cual ha sido la influencia y los posibles efectos que pueden suceder en las personas adolescentes mediante las subcategorías, por ende, se presenta las conclusiones y recomendaciones correspondientes.

5.1 Conclusiones

- Se concluye que los participantes tienen interés en los video juegos, ya que les ayudan a generar una satisfacción, placer y la relajación por parte del mundo exterior. Todo esto se relaciona con la satisfacción de diferentes necesidades.
- Los video juegos pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y motoras, ya que genera el desarrollo del lenguaje, en áreas de resolución de problemas matemáticos y espaciales.
- Se concluye que un video juego puede ser una herramienta en la educación a manera de los Tics, siempre y cuando se conozca la naturaleza y los elementos claves de los sistemas que evalúan los contenidos de los video juegos.
- El exceso de horas utilizadas por parte de los adolescentes en los video juegos, pueden generar en algunos participantes problemas de salud y generar sedentarismo por la falta de una vida saludable y ejercicio físico.
- Se puede dar como conclusión que el uso de los video juegos en los adolescentes es cada vez mayor, gracias a la influencia que puede existir por parte de otros video jugadores. Y tanto como hombres existe una gran mayoría de mujeres que utilizan video juegos.
- Se debe de tener cuidado, ya que el uso excesivo de los video juegos puede generar algún tipo de dependencia, por eso se debe de enseñar tanto dentro del aula como fuera de ella la utilización correctamente sin crear ninguna adicción.
- Los video juegos pueden traer muchos beneficios, si se usan adecuada y equilibradamente, por esa razón siempre se debe tener una buena supervisión.
- En definitiva, los video juegos ayudan de gran manera a generar nuevas relaciones sociales a través del internet, por esa razón se debe estar alerta y cuidarse de

manera adecuada por las personas que tienen una mala intención a través de un chat de video juegos.

- Se puede reconocer que la industria de los video juegos va cada vez avanzando y genera multimillonarias ganancias por parte de los compradores. Por ende, cabe destacar que no todos los adolescentes tienen los mismos recursos para poder optar por una consola y sus accesorios.
- Como Conclusión los video juegos en la disciplina de la Orientación pueden ser de gran ayuda, ya que puede ser una herramienta que pueda abrir el camino para poder realizar un proceso con un adolescente que le gusten los video juegos.
- Se toma en cuenta que la educación y los video juegos son dos grandes herramientas para los adolescentes, pero se debe de tomar en cuenta el mantener un límite de uso entre los video juegos y las tareas académicas.
- La industria de los video juegos puede ser una herramienta de empleo ya que se pueden desempeñar como creadores de contenido y software.

5.2 Recomendaciones

Las recomendaciones que surgieron en el transcurso de la investigación se distribuyen de acuerdo con cada área que se considera importante.

5.2.1 Para los adolescentes participantes de la investigación

- Se recomienda tener adecuadamente un equilibrio en las horas de uso y las horas que utiliza para realizar actividad física y relacionarse con la familia y los grupos de pares.
- De igual manera se deben de mejorar las áreas educativas, desarrollar nuevas formas de estudio y establecer horarios y rutinas para mejorar adecuadamente la parte educativa.
- Tener cuidado con las personas que hacen amistad a través de una plataforma de chats. Ya que existen muchos estafadores.
- Disfrutar adecuadamente los video juegos, mantener una vida saludable. Mantener grupos de pares adecuados.

5.2.2 Para la Universidad Central, se recomienda

- Se recomienda por dar más tiempo de trabajo, para poder realizar una buena investigación.
- Se recomienda que los grupos de investigación sean más pequeños, ya que el profesor tiene mucha demanda entre bastantes estudiantes.

5.2.3 Para futuras investigaciones, se recomienda

- Para futuras investigaciones sobre video juegos, ampliar mas los participantes e incluir participantes mujeres, ya que eso genera más información diversa sobre los video juegos.
- Realizarla específicamente de un juego de moda.
- Se recomienda aplicarlo a otras etapas de la vida, para poder analizar otras perspectivas como la de los adultos.

5.2.4 Para los profesionales en la disciplina de Orientación, se recomienda

- Impulsar en los adolescentes, la curiosidad y herramientas que mejoren el nivel académico.
- De igual manera impulsar procesos de asesoramiento en Orientación vacacional en espacios no tradicionales como los video juegos.
- Crear instrumentos y estrategias de orientación de acuerdo a la población que utilizan más allá los video juegos.
- Tomar como herramienta de trabajo los video juegos y utilizarlos en procesos de una forma adecuada.

5.2.5 Para los padres de familia, se recomienda

- Siempre estar atentos a lo que sus hijos juegan.
- Mantener un límite de horas de juego. Y observar las horas que usa para descansar.
- Siempre apoyar a los adolescentes en lo que puedan soñar e impulsarlos.
- No poner etiquetas a lo que hacen los adolescentes y darles una oportunidad de explicar por qué les gusta y por qué lo practican.

Capítulo VI

5. Referencias Bibliográficas

Acks, w. Costrel, F. Lacroix, S. (sd, sm, 2020) High Score Serie Netflix [Archivo de video] recuperado de:

https://www.netflix.com/watch/81058575?trackId=14170289&tctx=3%2C0%2Cf85d6879-7194-47c8-b98b-0585d4ab0e93-108127060%2C1ded70d8-fb95-4d13-86b8-2825e791dea4_77913670X3XX1612586935937%2C1ded70d8-fb95-4d13-86b8-2825e791dea4_ROOT%2C

Alonque, P. Rehbein, L. (2008). Usuarios habituales de video juegos: una aproximación inicial. Última década n°29, cidpa valparaíso, diciembre 2008, pp. 11-27.

Barrantes, R. (2014) Investigación: Un camino al conocimiento. Un enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto. Editorial Universidad Estatal a Distancia, San Jose

Belli, S. López, C. (2008). Breve historia de los video juegos. Athenea Digital, 14, 159-179. Recopilado de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-BreveHistoriaDeLosVideojuegos-2736172.pdf>

Roncancio-Ortiz, A., Ortiz-Carrera, M., Llano-Ruiz, H., Malpica-López, M., & Bocanegra-García, J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Ingeniería Investigación Y Desarrollo*, 17(2), 36-46. <https://doi.org/10.19053/1900771X.v17.n2.2017.7184>

Brenes, C. Pérez, R. (2013). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. Recopilado de: <http://www.iip.ucr.ac.cr/sites/default/files/contenido/empatiayagresion.pdf>

Moncada, José. Chacón, Yamileth. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación. 21. 43-49. Recopilado de: https://www.researchgate.net/publication/234066870_El_efecto_de_los_videojuegos_en_variables_sociales_psicologicas_y_fisiologicas_en_ninos_y_adolescentes

[García, A. \(2019\). Video juegos: una industria de 135.000 millones. Magazine.com.](#)

Recopilado de: <http://www.magazinedigital.com/historias/reportajes/videojuegos-unaindustria-135000-millones>

García, B. (2009). Videojuegos: medios de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. Universidad Autónoma de Madrid, Madrid. Recopilado de: https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf

García, I. Gándara, J. Gordo, R. Ledo, A. (2015) Videojuegos y salud mental: de la adicción a la rehabilitación. Recopilado de: [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-VideojuegosYSaludMental-5564733%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-VideojuegosYSaludMental-5564733%20(1).pdf)

Gómez, J. Pelegrina, M. Tejeiro, R. (2009) Efectos psicológicos de los videojuegos. Recopilado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf

González, G. Urquijo, S. (1997). Adolescencia y Teorías del Aprendizaje. Fundamentos. Documento Base. Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata. Recopilado de: <https://www.aacademica.org/sebastian.urquijo/57.pdf>

Rodríguez, L. (2017). El adolescente y su entorno: familia, amigos, escuela y medios. Recopilado de: <https://www.adolescenciasema.org/ficheros/CURSOS%202019/DOCUMENTACION%20CURSO/5%20Adole%20y%20entorno%20PI.pdf>

Hernández, R. Fernández, C. Batista, M. (2010) Metodología de la investigación. Editorial el Comercio S.A.

Hipertextual: Existen 1,200 millones de video jugadores en el mundo, revela estudio. Recopilado de <https://ecetia.com/2013/05/existen-1200-millones-de-videojugadores-en-el-mundo>

Lopez, A. Amairani, G. Taylor, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. Recopilado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>

- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. Recopilado de: <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=68845366010>
- Madrigal, A. Navarro, E. Parras, A. Redondo, S. Vale, P. (2009) Orientación educativa: fundamentos teóricos, modelos institucionales y nuevas perspectivas. Recopilado de: <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP15395.pdf&area=E>
- Naranjo, M. (2004) Enfoques conductistas, cognitivos y racional-emotivo Conductual. San José Costa Rica.
- (S,N)(2019) El 18 % de los jóvenes japoneses juega más de tres horas al día a los videojuegos. Recopilado de: www.nippon.com
- Orus, A. (2020). Porcentaje de jugadores de videojuegos por edad y género España 2018. Recopilado de: <https://es.statista.com/estadisticas/481369/jugadores-de-videojuegos-en-espana-por-edad-y-genero/>
- Okuda, M. Gómez, C. (2005) Metodología de investigación y lectura crítica de estudios. Recopilado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rcp/v34n1/v34n1a08.pdf>
- Papalia, D. Feldman, R (2012) Desarrollo Humano. McGraw-Hill/Interamericana editores S.A de C. México D.F
- Pereira, M. T. (2000). Mediación docente de la orientación educativa y vocacional. San José, Costa Rica: Euned.
- Pereira, M (2008) Orientación Educativa. Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Pérez, M. (2006) Desarrollo de los adolescentes III identidad y relación sociales. Recopilado de: http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/Libros_Adolescencia.pdf
- Pérez, J. (2016) El imperio indie del videojuego español: debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de la industria española del software de ocio recopilado de: <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/48>

Silva, I. (s.f) La adolescencia y su interrelación con el entorno. Recopilado de: http://www.injuve.es/sites/default/files/LA%20ADOLESCENCIA%20y%20%20entorno_completo.pdf

Solano, A. (2019) El rol del profesional en Orientación en la formación del proyecto de la vida de la población estudiantil indígena Cabecar pertenecientes a la dirección regional de Turrialba, Cartago. San José, Costa Rica.

Ubaque, D. (2010) Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años. Recopilado de: <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/1524/T430.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Zackariasson, P. (s.f) Oportunidades de negocio y empleo en la industria de los videojuegos. Recopilado de: www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_2.pdf

6. Apéndices

Apéndice A: Instrumento, entrevista



Universidad Central

Orientación Educativa

Bach. André Ureña Badilla

Entrevista Etnográfica

Instrucciones: La presente entrevista tiene por objetivo es analizar la incidencia del uso de video juegos en el desarrollo físico, social y educativo de las y los adolescentes. En la construcción de la identidad. Los datos que usted proporcione.

Información general

Género: _____.

Edad: _____.

Nivel académico: _____.

1- ¿Qué conoce sobre la historia de los video juegos?

2- ¿Cuáles son las consolas que conoce y cuales ha tenido?

3- ¿Cuál sería para usted su top 5 de video juegos favoritos?

4- ¿Cree usted que los anuncios y la publicidad a través de influencers hace más llamativo una consola de video juegos y los video juegos? De su explicación.

5- ¿Cuáles son las habilidades que usted cree que ha adquirido a través de los video juegos?

6- ¿Cuántas horas dedica a los video juegos y cuanta hora dedica a juegos en línea?

7- ¿Cómo explicaría a sus amigos que son los video juegos?

8- ¿Si le tuviese que explicar a sus padres porque juega varias horas al día video juegos, que le explicaría?

9- ¿Cómo ha hecho amigos a través de los video juegos?

10- ¿Cuántas horas duerme por día?

11- ¿Cuántas horas realiza ejercicio físico en su tiempo libre?

12- ¿Cuáles son los influencers a los que se relacionan usted con los video juegos y por qué?

13- ¿Qué técnicas de estudio utiliza para hacer tareas o estudiar?

14- ¿Qué es mejor para usted, hablar con sus amigos en persona o por medio de juegos online?

15- ¿Por qué algunos padres dicen que los video juegos son para “vagos”?

16- ¿Cuántas horas utiliza para estudiar o hacer tareas?

17- ¿Qué provecho se le pueda sacar a los video juegos?

18- ¿Qué le gusta hacer en su colegio?

19- ¿Para usted cuáles pueden ser efectos secundarios en el uso de los video juegos?

20- Con o sin los video juegos ¿cree usted que sus calificaciones están bien o pueden mejorar? Explique.

21- ¿Qué lo motiva a jugar video juegos?

22- Siente usted que podría elegir una profesión u oficio relacionado con los video juegos

23- ¿Qué es lo mejor de los video juegos?

Muchas gracias por ayudarme a saber más de los video juegos a través de ustedes!!!

Apéndice B: Entrevista



Universidad Central
Orientación Educativa
Bach. André Ureña Badilla

Entrevista Etnográfica

Instrucciones: La presente entrevista tiene por objetivo es analizar la incidencia del uso de video juegos en el desarrollo físico, social y educativo de las y los adolescentes. En la construcción de la identidad. Los datos que usted proporcione serán de ayuda. La entrevista es abierta, ya que se ocupa la opinión de los padres sobre los video juegos en sus hijos.

1- ¿Qué ha pasado después de que le compro su primera consola?

2- ¿Cómo ha sido el rendimiento académico de su hijo con los video juegos de por medio?

3- ¿Qué ha cambiado de su hijo a través de los video juegos?
