



UNIVERSIDAD  
**SAN IGNACIO  
DE LOYOLA**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**Carrera de Arte y Diseño Empresarial**

**LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS DEBIDO A LA  
INSATISFACCIÓN CON LA REALIDAD**

**Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de  
Bachiller en Arte y Diseño Empresarial**

**WARREN CHRISTOPHER CHIRINOS PINEDO**

**Asesor(es):**

**Ruperto Pérez Albela Stuart  
Ruiz Rossel, Karim**

**Lima – Perú  
2019**

# Índice

RESUMEN .....	5
INTRODUCCIÓN .....	5
CAPITULO I .....	7
CAPÍTULO II .....	7
2.1 Importancia y justificación del estudio.....	7
2.2. Objetivos .....	8
2.2.2 Objetivos secundarios.....	8
CAPÍTULO III .....	8
3. Marco teórico .....	8
3.1 Videojuegos .....	8
3.1.1 La historia de los videojuegos.....	9
3.1.2 Ética de los videojuegos .....	14
3.1.3 Influencia externa.....	14
3.1.3.1 Influencia en redes sociales.....	15
3.1.3.2 Influencia medios de comunicación masivo .....	17
3.1.3.3 Influencia de relaciones sociales .....	19
3.1.4 Ventajas de los videojuegos .....	20
3.1.5 Desventajas de los videojuegos .....	21
3.2 Adicción a los videojuegos.....	24
3.2.1 Factores sociales .....	27
3.2.1.1 Familia .....	30
3.2.1.2 amigos .....	31
3.2.1.3 Profesores .....	32
3.2.2 Factor psicológicos .....	34
4. Insatisfacción .....	37
4.1 Consecuencias.....	37
5. Antecedentes .....	38
5.1 Nacionales .....	38

5.2 Internacionales.....	39
5.3 Antecedentes . . . . .	35
6. Referencias Bibliográficas.....	41
7. Anexos. . . . .	45

## **CAPÍTULO I**

1.1 Planteamiento y delimitación del problema

1.2. Formulación de problema

1.2.1 Problema principal

1.2.2 Problemas secundarios

## **CAPÍTULO II**

2.1 Importancia y justificación del estudio

2.2. Objetivos

2.2.1 Objetivo principal

2.2.2 Objetivos secundarios

## **CAPÍTULO III – Marco teórico**

3.1 Videojuegos

3.1.1 La historia de los videojuegos

3.1.2 Ética de los videojuegos

3.1.3 Influencia externa

3.1.3.1 Influencia en redes sociales

3.1.3.2 Influencia medios de comunicación masivos

3.1.3.3 Influencia de relaciones sociales

3.1.4 Ventajas de los videojuegos

### 3.1.5 Desventajas de los videojuegos

## 3.2 La adicción a los videojuegos

### 3.2.1 Factores sociales

#### 3.2.1.1 Familia

#### 3.2.1.2 amigos

#### 3.2.1.3 Profesores

### 3.2.2 Factor psicológicos

### 3.2.3 Reconocimiento de la adicción a los videojuegos

## 4. Insatisfacción

### 4.1 Consecuencias

## 5. Antecedentes

### 5.1 Nacionales

### 5.2 Internacionales

## 6. Referencias Bibliográficas

## 7. Anexos

## **RESUMEN**

La presente investigación busca constatar los aspectos relacionados a la adicción a los videojuegos, con el fin de un mayor entendimiento del tema, su causante y consecuencias.

En primer lugar, se tienen la descripción del problema como tal y el objetivo que tiene el proyecto, para poder establecer los parámetros adecuados de la investigación.

En segundo lugar, analizamos la primera variable del problema, la ética que rodea a esta, los pros y contras del uso de estos, los factores psicológicos y sociales que pueden influir en el afectado y el reconocimiento de síntomas en el afectado.

En tercer lugar, analizaremos brevemente los factores y consecuencias de la segunda variable con el fin de reconocer un poco más del causante de la primera.

Por lo tanto, el propósito de esta investigación está relacionada, con la importancia de alcanzar difundir información a la sociedad, con el fin de concientizar sobre la problemática y puedan actuar en respuesta de manera positiva.

## **INTRODUCCIÓN**

Los videojuegos conocidos generacionalmente como plataformas de videojuego: videoconsolas, tuvieron su boom en la década de los 80's y son hoy en día un mercado de gran presión económica, estos integran un sistema de video y audio por el que el sujeto

expuesto a ellos puede interactuar y vivir experiencias en la vida real que serían imposibles o difíciles de poder realizar en su entorno.

La búsqueda de nuevas emociones u experiencias, parte de una insatisfacción o inconformidad de las expectativas que el sujeto tiene con respecto a algo perteneciente a su realidad. Generalmente es en un ámbito específico, y de volverse crónico genera depresión en el individuo.

En la actualidad la adicción a los videojuegos por lo regular afecta en especial a niños y jóvenes a nivel global como dentro de nuestro país, ya que están al alcance de todos desde consolas de sobremesa, portátiles, tabletas, computadoras y hasta en los celulares, que son aparatos de uso diario para la mayoría, que, implicados de una manera incorrecta en una etapa temprana de vida pueden resultar en el deterioro temprano u tardío del desarrollo cognitivo y psicosocial.

El tiempo ha hecho de este tema más controversial siendo declarado como una patología, lo que permite a la víctima poder recurrir a centros de salud como apoyo para el problema y poder evitar agravar la intensidad de este, o en caso de ser grave recibir el apoyo necesario para controlarlo.

# **CAPITULO I**

## **1.1 Planteamiento y delimitación del problema**

## **1.2. Formulación de problema**

### **1.2.1 Problema principal**

Adicción a los videojuegos en estudiantes de 4rto grado de secundaria del colegio Nuestra Señora del Carmen de Palao S.M.P. debido a la insatisfacción con la realidad

### **1.2.3 Problemas secundarios**

- Bajo rendimiento en alumnos de 4rto grado de secundaria del colegio Nuestra Señora del Carmen de Palao S.M.P. generado por la adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad.
- Problemas de socialización en alumnos de 4rto grado de secundaria del colegio Nuestra Señora del Carmen de Palao S.M.P. generado por la adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad.

# **CAPÍTULO II**

## **2.1 Importancia y justificación del estudio**

## **2.2. Objetivos**

### **2.2.1 Objetivo principal**

Señalar la adicción a los videojuegos en estudiantes de 4to grado de secundaria del colegio “Nuestra Señora del Carmen de Palao” – S.M.P. debido a la insatisfacción con la realidad.

### **2.2.2 Objetivos secundarios**

- a) Explicar el bajo rendimiento en alumnos de 4to grado de secundaria del colegio Nuestra Señora del Carmen de Palao S.M.P. generado por la adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad.
- b) Dar a conocer los problemas de socialización en alumnos de 4to grado de secundaria del colegio Nuestra Señora del Carmen de Palao S.M.P. generado por la adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad.

## **CAPÍTULO III**

### **3. Marco teórico**

#### **3.1 Videojuegos**

Los videojuegos o juegos de video se tratan de un medio de interacción para una o múltiples personas por medio de controles y un dispositivo o consola que transmite audiovisualmente, el cual ha estado evolucionando con el paso del tiempo y se ha vuelto

parte del diario de personas de edades varias, ya sea como ocio, pasatiempo, u escape de la realidad.

### **3.1.1 La historia de los videojuegos**

Estos se generaron en los inicios de la década de 1950, pero no se comercializaron en gran escala hasta los años setentas, debido a la baja en los costos de producción de la época, por lo que las primeras consolas de videojuegos vieron la luz. Una década después en los ochentas surgieron grandes consolas como el Nintendo y el *Sega System* que vendrían a derribar al Atari, quien gobernaba en aquella época, para después en los noventas, dar paso a los 16 bits.

Luego se da paso al siglo XXI, lo que caracterizó a la industria multimillonaria fue su alcance inimaginable años atrás y además de ser un sector de actividad importante de la economía estadounidense. En el que se alcanzó en su primera década los 128 bits y las opciones de juegos dieron una gama enorme de posibilidades debido a nuevas formas de controles que permitían al jugador experimentar de nuevas formas. De ahí en adelante la evolución de los juegos de video ha sido constante, han acompañado y seguirán acompañando a muchas generaciones.

En la actualidad, existe variedad de medios para la crítica y clasificaciones sobre videojuegos proyectados en medios de comunicación masivos, además de eventos y

premios para promover y conmemorar a los mejores y las casas productoras que se encargaron de su realización.

De igual manera las consolas han ido adaptándose a los cambios y han surgido nuevos monstruos dominantes del mercado. Cada uno con sus propias franquicias que han ido evolucionando, tanto individualmente como en grupo en algunos casos.

El primero es el que ha permanecido desde el boom de los videojuegos, Nintendo, el cual se desarrolla en Japón, si bien ha perdido algo de alcance entre los jugadores de las generaciones más recientes, su vínculo con los jugadores mayores, a pesar de sus gráficas un poco más animadas se ha mantenido debido a él gran cariño a sus personajes por parte de este sector de los *gamer*, siendo su consola más reciente el *Nintendo Switch*, la cual da el paso de ser tanto una consola de sobremesa como una portátil. (Página web oficial de Nintendo)

Se tiene también a Microsoft, que se desarrolla en Estados Unidos, con su marca X-Box, el cual adapta sus juegos también para medios de *steam* para computadora, debido a que son dueños del sistema operativo Windows, del cual toman soporte e busca de brindar una mejor conectividad y tiende a tener un mejor dominio en su país de residencia, siendo el *X-Box One* su actual consola en el mercado. ((Página web oficial de X-box)

Por último, Sony, desarrollado en Japón e Inglaterra y EE.UU. con su marca PlayStation, el reconocido líder mundial de entretenimiento interactivo y digital. El cuál vio su nacimiento en su país de origen Japón en 1994, con su primer PlayStation como consola de sobremesa de 32 bits, siendo que ha llegado actualmente a la 4ta generación como su consola actual. (Página web oficial de PlayStation)

Actualmente las consolas para videojuegos mantienen un almacenamiento interno lo cual permite un acceso a los juegos de forma digital lo que ahorra el proceso de compra a la tienda por el juego en físico. También es muy popular el uso de los modos multijugador en línea siendo que se han creado ambientes especiales para que se puedan interactuar de mejor manera entre ellos.

Los jugadores han dado uso también a las redes sociales y portales en la red para poder apoyar y/o buscar información referente y consejos para la toma de decisiones dentro de los juegos. Pero no sólo son los videojuegos accesibles por medio de consolas, sino que también se encuentran en diversos dispositivos, ya sea por medio de emuladores de consolas o aplicativos que los hacen más cercanos a nuestro estilo de vida diario.

Debido a su gran contacto con estos medios, y a la influencia que tuvieron con los jóvenes de las generaciones pasadas, un grupo considerable de jóvenes en la

actualidad se dedican o planean dedicarse al desarrollo de videojuegos o profesionalmente a la prueba de juegos como patrocinador de o *beta tester* de estos.

Un ejemplo más del cambio que ha tomado la industria de los videojuegos durante la última década es el mercado de la telefonía móvil, el cual va quitándole terreno a algunas consolas portátiles por la cantidad de opciones y posibilidades que brinda, además de reproducir juegos de video desde los mismos para sus dispositivos hasta la posibilidad de emular los de otras plataformas de juego y por la vitalidad del teléfono móvil en esta era como fuente de acceso a información y comunicación.

En junio de cada año se realiza la *Electronic Entertainment Expo, E3*, con una duración de 3 días para que las empresas líderes del mercado y sus respectivas consolas, puedan hacer llegar a los fieles a sus marcas sus próximos lanzamientos y noticias más recientes para el próximo año por venir.

Estas actividades son apoyadas por entidades creadas para la mejora del entretenimiento de los videojuegos como el *Entertainment Software Association (ESA)* y el ERSB. (Página web oficial de la E3)

Este último regula según una clasificación, la edad apropiada para la interacción con un juego debido a ciertos contenidos que pueda tener como el uso de lenguaje,

violencia gráfica y contenido de material adulto, limitando y velando así por los usuarios más jóvenes.

Hoy en día, los niños tienen un acceso casi libre a los videojuegos, lo que obliga a los padres a limitar su uso, ya que piensan que su uso prolongado puede ser perjudicial para ellos al adoptar malas influencias que pueden encontrar en ellos, es ahí donde la información más allá de lo que se ve a primera vista puede cambiar su mentalidad.

Existe una gran controversia sobre el uso de los juegos de video por su violencia, pero en muchos casos estos están adaptados a la sociedad en la cual se desarrolla en espectador, pensados como una crítica a esta y en su desarrollo constante. Existen otros que se desarrollan en un mundo ficticio sobre el cual se pueden imponer dominio o protección sobre aquello que rodea.

Para concluir, los juegos de video son productos que van ganando potencia en la sociedad sobre todo en sus miembros más jóvenes y que paso a paso empieza a formar parte de nosotros como cultura, estos son un medio de entretenimiento valido, pero que de ser usados de manera excesiva puede convertirse en un problema que llega a afectar de toda manera posible el cuerpo y la mente del jugador; los niños y adolescentes son muy proclives a verse influenciados por el contenido que hay dentro de ellos, pero es vital una correcta información de sus padres sobre su uso y

preocupación por ellos para que se no se influyan negativamente por estos, considerando el ver que existe un comunicado más valioso tras ellos, fuera de lo que se ve a primera vista, más aún, la importancia de esto radica en que el usuario aprenda a darle un correcto uso.

### **3.1.2 Ética de los videojuegos**

### **3.1.3 Influencia externa**

La influencia es el poder otorgado por otros para ejercer sobre la vida de ellos, con el fin de definir o modificar la forma de la personalidad. Esto aplicado en una sociedad puede fortalecer e incrementar distintas disciplinas para la formación de la personalidad de un individuo. Debido al tiempo en el que un individuo se ha encontrado relacionándose dentro de una sociedad, el separarse de este entorno lo haría tratar de adaptar su nuevo ambiente al modelo de sociedad que conocía.

Hoy en día la tecnología forma parte importante de la vida, desde el uso de un vehículo para transportarnos a una dirección; el uso del celular para comunicarnos con personas que pueden estar cerca o al otro lado del mundo en segundos o para entretenimiento personal a través de diferentes multimedios.

Los juegos de video tienen una enorme influencia en los jóvenes que pueden verse manifestados en conductas impulsivas, que con el tiempo pueden influir limitando en su sociabilidad con sus iguales, generando un modo de vida con escasa actividad

física y a la larga problemas cardiovasculares; en casos desmedidos se puede considerar como trastorno psicopatológico.

Cada día el número de usuarios de videojuegos va incrementando, lo que va generando una alerta en la sociedad debido a los efectos negativos que podrían tener por su uso frecuente, por el tiempo dedicado que es considerable. Sin embargo, estos no dejan de ser un medio de interacción con otras personas que comparten los mismos gustos por estos.

Hoy por hoy, se consideran como una droga virtual, ya que pueden hacer al jugador inhibirse de muchos otros aspectos de su vida y pueden volverse agresivos y engreídos, pero estas posturas pueden variar dependiendo del tipo de persona.

Por otra parte, cada individuo que ha tenido contacto con los juegos de video es diferente entre sí, tanto el tiempo empleado en la actividad como el tipo de juego son decisión de este. Se puede afirmar en base a esto que es básico la realización de un estudio detallado sobre los juegos de video y los elementos causantes, ubicándose en representación de crecimiento cultura.

### **3.1.3.1 Influencia en redes sociales**

Los medios digitales se han convertido en instrumentos presentes en nuestro día a día, debido a su utilidad para la obtención de información y comunicación, tanto para un uso académico, laboral u hasta en el ocio.

Hoy en día, incluso las personas han dado uso a las redes sociales dentro de los videojuegos para poder comunicarse, formar grupos en línea para apoyo en mecánicas de juego e incluso, teniendo algunas plataformas de juego sus propias redes internas para el uso en línea.

Actualmente la tecnología amplía las posibilidades de interacción y asistencia, no únicamente en el medio de la vida cotidiana sino además en contextos educativos formales. Knobel y Lankshear (2010)

Debido a esto, se puede establecer un nexo entre las instituciones educativas y las experiencias que los jóvenes experimentan a diario, pero esto dependerá de la forma de uso de estas herramientas.

Además, el acceso a las redes sociales da un increíble poder al usuario, al dar la opción de dar tu opinión y críticas sobre infinidad de temas, teniendo un espacio abierto, donde se puede ser escuchado por toda la red de amigos y conocidos y seguidores que se ha formado, siendo que el uso de los videojuegos no es un tema ajeno a tocar en estos medios.

Dentro de estos, existen personas que consideran que los videojuegos son un mal alarmante, en su mayoría por falta de información, o por una mala experiencia de alguna persona cercana, que pudo verse afectada por su interacción con estos. Pero el problema no radica aquí, sino en la carencia de aceptación a la posibilidad del uso de estas tecnologías para un fomentar el crecimiento de inteligencias y desarrollos motrices. Por el contrario, existen personas que viven cegadas en que el uso

desmedido de estas tecnologías, los ayudase a ellos y a los suyos a mejorar su estilo de vida, y es que nada en exceso es bueno para la salud.

Ya planteándonos más precisamente en lo que corresponde a la adicción a los videojuegos, nadie considera esto correcto, a excepción de aquellos que no reconocen el problema, ya sea por falta de información o por el padecimiento de esto, que ciega al individuo a tal punto de olvidar su interacción con el resto del mundo inclusive la opinión de aquellos que puedan tener un punto de vista negativo sobre sus acciones. Es este mismo comportamiento reflejado en esta y cada una de las otras adicciones, ya que, el individuo en cuestión no acepta esto como un problema.

### **3.1.3.2 Influencia medios de comunicación masivo**

Los medios de comunicación masivo, a los cuales llamaremos ahora como MCM, son aquellos medios por los que se informa o entretiene a grandes grupos o masas de personas, a través de mensajes o medios audiovisuales y que son de gran importancia en la sociedad contemporánea en la que vivimos. Estos son la radio, el internet, el cine y la televisión.

Todos los MCM tienen en común características como medios de comunicación, como la existencia de un emisor y un receptor del mensaje dado. En segundo lugar, son abiertos, por lo que cualquier persona con el poder adquisitivo suficiente para acceder a los medios, puede entrar de forma inmediata. En tercer lugar, se relacionan con diversas disciplinas, lo que involucra el uso de lenguajes, y por último cada mensaje

enviado está destinado como contenido a un grupo de personas o público con gustos o en situaciones similares.

La radio, el cine y la televisión, si bien, siguen siendo medios de gran interacción, hoy en día, han perdido peso frente a un gigante como el internet, que almacena y cumple la función de todos y cada uno ellos para los jóvenes de hoy en día. Pero esto no significa que se hayan dejado de lado y no puedan llegar a miles de personas, dependiendo de la importancia del mensaje para el espectador. De igual manera los libros han perdido un poco su alcance debido a la importancia ecológica creciente en las últimas décadas y acceso de material similar de manera digital.

Está demostrado que el ser humano cree a primera vista en lo que puede ver o en texto escrito como quien hace referencia a la famosa frase de una imagen vale más que mil palabras. Por lo que también se pueden generar la comunicación de datos falsos y ser aceptados por el receptor como una verdad absoluta, lo que puede generar problemas en el conocimiento de temas varios. Debido a esto, el uso de estos medios debe ser usado de manera prudente.

Ahora bien, esto en un medio tan masivo como el internet donde las personas pueden expresar a cientos, miles o millones de otros individuos sus opiniones sean erradas o correctas, que puede generarse infinidad opiniones varias de estas. Es a causa de este último punto, en lo que a los videojuegos corresponde, se han creado tanto defensores como detractores, muchos de ellos influenciados por la opinión de un único o primer mensaje sobre ello, sin informarse desde ambos puntos de vista y tomar un punto medio correcto de la problemática.

Al día de hoy podríamos demostrar que los videojuegos sirven como un medio de comunicación masiva, ya que son un medio rápido y eficaz de transmitir un mensaje, a diversos niveles dentro de la sociedad. De hecho, actualmente se llegan a promocionar marcas ya no solo en cine, televisión y radio, sino que se encuentran ocultas o a la vista en videojuegos los cuales los toman como una fuente adicional de sus ingresos y su facilidad de influir en sus receptores es algo con lo que cuentan las grandes marcas.

Además, transmiten toda una realidad ficticia al punto de hacer sentir que se vive una realidad por medio de ellos. Sin embargo, se puede considerar analíticamente como una comunicación colectiva más que un medio de comunicación masiva, ya que se da un mensaje que no tiene respuesta, debido a la limitación de una respuesta entre el usuario y el medio, como el jugador no puede alterar los valores del juego a su beneficio para lograr, ni permite inversamente comunicar el punto de vista de los jugadores a sus creadores a excepción de encuestas en algunos juegos para el ayuda del desarrollo constante del juego. Prieto (1987)

Todo este grupo de problemas que han surgido en base a los videojuegos han hecho que se devalúen, como que los juegos de video se satanizaban, lo que hizo que durante un tiempo considerable fuera un tabú, pero con el paso del tiempo y el trato con estos, se han percatado muchos que no son malos en donde los MCM pueden usarse apropiadamente.

### **3.1.3.3 Influencia de relaciones sociales**

### **3.1.4 Ventajas de los videojuegos**

Estudios científicos realizados por la Oficina de Investigación Naval (ONR) por sus siglas en inglés, aseguran que, en planos generales, los juegos de video enriquecen la vida de estos, acrecentando su inteligencia brotante, en otras palabras, su habilidad para resolver situaciones complicadas, concebir estratagemas y aclimatarse.

El instituto Max Plank (2014) señala que tomando en consideración que el hipocampo es responsable de construir, ordenar y reunir memorias; que la corteza prefrontal interviene en la toma de decisiones, la planificación, el dominio de los impulsos y la decisión de problemas; y que el cerebelo controla la coordinación de los movimientos y la medida, no es raro pensar que el aumento de la materia gris mejore considerablemente la función cognitiva en estas regiones específicas.

Se puede apreciar en las personas con coeficiente intelectual superior a la media el verse atraídos y ceder ante la variedad de estímulos que pueden encontrar y transmitir la experiencia de interactuar de cierta manera en otros mundos, siendo que el constante contacto estimula sus diferentes sentidos y sirve de desarrollo para sus diversos planos de inteligencia involucrando aún a la emocional, como a la corporal y en sinestesia.

Su estudio a resultado volverse un método que ha sido efectivo como intervención médica aceptada por muchos pacientes atraídos a este método al verlo de manera innovadora, ha traído un avance sobre los efectos que pueden causar en ellos y planea implementarse en pacientes con problemas de salud mental, como en el

tratamiento de desorden de estrés post-traumático que se encuentra actualmente encaminado.

Otro punto positivo es el estudio realizado por la Universidad Complutense de Madrid (2012), que menciona que los jóvenes que juegan videojuegos son menos propensos al consumo de drogas que los que no, posiblemente debido a su satisfacción de los estímulos que pueden terminar buscando en estos otros.

También se puede tomar en cuenta las temáticas y opciones más saludables dentro de los videojuegos hoy en día que permiten desde la crianza de mascotas, hacer ejercicios, cocinar, aprender idiomas y hasta el fortalecer la mente. Esto permite que creen estrategias, puedan aceptar las pérdidas como apreciar las victorias, también genera una costumbre de concluir problemas.

### **3.1.5 Desventajas de los videojuegos**

Los videojuegos, han despertado discusión entre personas o colectivos cada vez más grandes, que consideran que tienen o pueden poseer consecuencias perjudiciales sobre los jugadores. Entre estos se deducen como ejemplo los efectos que puede tener en el progreso emocional el hecho de interactuar excesivo periodo de tiempo frente a la pantalla e apartarse por completo en un mundo de utópico. Hay de la misma manera, casos de adicción al juego y a la tecnología. Además, se demuestra un doble estímulo de la violencia, gráficamente visible en muchos de ellos. Por otra parte, se ha demostrado que la velocidad con que se desplazan los gráficos

puede inducir ataques en las personas que padecen variedad de clases de epilepsia.

Existe un estudio que vincula la salud mental y el jugar juegos de video, se halló que los individuos que jugaban de manera moderada tenían la mejor salud mental, los que se entretenían con videojuegos de modo excesivo poseían un ligero aumento en conductas problemáticas y los que no jugaban videojuegos obtuvieron como resultado una pésima salud mental.

No es de extrañar que, en temas tan relevantes, surjan respuestas que puedan ser opuestas entre sí, como los que aseguran un daño en la motricidad y la interacción humana, como a la inversa, siendo que las personas asocian a veces alguno de estos como una verdad absoluta.

Sartori (1997) propone su opinión sobre los juegos de video, el infante que se ha desarrollado en el mundo de la tecnología termina siendo un hombre que deja de lado la lectura, y, por ende, adicto a las tecnologías. Esta opinión de forma poco favorable a los juegos de video expresa que el continuo empleo de estos puede provocar un pobre desarrollo cultural.

En primera instancia los estudios y distribuidores de juegos online deben examinar los elementos estructurales de los mismos, por ejemplo, el sistema de desarrollo de personajes y otros elementos que pueden hacer la práctica adictiva. Hussian (2013)

Esto se evidencia en los videojuegos más actuales, como en las complejidades de sus tramas y complejos personajes existentes con historias y evoluciones constantes para seguir motivando al consumidor como estrategia creando una fidelización para con

ellos a través de sus productos, siendo un buen grupo que se ven atraídos a modalidades de juego en línea para compararse a un nivel igual o superior y sentir un reto como motivación.

Los puntos dados por el *Dr Hussian* han formado de base para varios otros estudios, a pesar de que, en su momento, entidades se opusieron a lo que mencionaba por falta de estudios que demuestren su punto, hoy en día ya es apoyado tras ser aceptado el problema como patología por la máxima entidad a nivel mundial que es la OMS.

La adicción a los videojuegos se ha considerado un aspecto negativo, debido a la facilidad de acceso a estas tecnologías a través de medios cada vez más cercanos al individuo, además de una ausencia de vigilancia por parte de padres, tutores o el entorno de un hogar disfuncional, podría proporcionar a niños y/o adolescentes acceso a un consumo desmedido de los juegos de video.

Esto tiene resultados negativos como es el verse proclive a la ausencia de asertividad, belicosidad, y tenue rendimiento académico. Sin dudar a dudas el punto más atacado es la violencia cuando se toca negativamente el tema de los videojuegos. Debido a la existencia de una gran variedad de juegos de pelea o guerras a los cuales se les acusa de fomentar violencia, sin embargo, por medio de lo establecido por el *Entertainment Software Rating Board*, por sus siglas ERSB, se asocia a una edad correspondiente a cada juego por lo que no debería ser un problema.

Otro punto polémico de los juegos de video en niños es que podrían llegar a deteriorar su avance motriz, y llevar a generar problemas de socialización, no obstante, esto último, está objetado por otros estudios como los de Sherry Turkle

(2012), que señala que son un entretenimiento adecuado al contexto de los nacidos en la era de la informática, debido a que implican una socialización en la cultura de la ficción que califica a las sociedades vanguardistas contemporáneas.

### **3.2 Adicción a los videojuegos**

Para señalar mejor este punto, se hará un hincapié a los significados de las palabras que lo conforman:

En primer lugar, la adicción es el trastorno en el que el individuo que la padece tiene una necesidad recurrente y periódica, un apetito incontrolable de acudir al asunto adictivo. El inconveniente no es un objeto adictivo, sino la correspondencia que se establece con él a manera de dependencia, ya sea por la necesidad generada con la sustancia o con la experiencia en cuestión.

La sumisión a este, es lo que nos impide y no nos deja tomar relación con sentimientos no placenteros y desajustes emocionales. Existen múltiples tipos de adicciones que se dividen entre las que son a sustancias y las que son a comportamientos como son el sexo, compras, trabajo, codependencia, juegos y nuevas tecnologías.

A su vez, las primeras se pueden clasificar en sedantes ya que adormecen el cuerpo, dejando en un estado de relajación muy fuerte; las estimulantes, que son las que llevan al límite las sensaciones y permiten la experiencia de cosas que no se podrían alcanzar

en el diario. También los alucinógenos que permite al individuo entrar en un mundo de fantasía mediante alucinaciones, y por último, los afrodisiacos que son los que aumentan el deseo sexual.

Tienen diferentes presentaciones desde herbales, sintéticas, hasta como experiencias en el diario, que pueden resultar perjudiciales o de alto riesgo para la salud mental, debido a su nivel de adicción. Sin embargo, existen otras que no son aptas para el consumo humano, debido a que son tóxicas o nocivas y pueden provocar paranoia y otras enfermedades de origen psicótico a quienes las usen.

Por un lado, la relación entre estos comportamientos, que son de gran intensidad en cuanto a sensaciones y experiencia, reflejan una compensación de la necesidad de los individuos por estas. Siendo que se sienten completos al experimentar esas sensaciones.

Por lo tanto, la adicción a los videojuegos es la dependencia mental y física de manera excesiva generada por los mismos que ocupa gran cantidad de tiempo en la vida de niños y jóvenes, hasta el punto de cruzarse con aspectos de la vida personal y actividades diarias. Esta ha sido considerada hasta hace poco como una patología real y preocupante por la Institución Mundial de la Salud Mental (2017) dentro de su Clasificación Internacional de Enfermedades, por sus siglas en inglés IDC, debido a

su incremento alarmante dentro de las generaciones más recientes.

Esta última afirmación se dio debido a que se encontraban tres peculiaridades en las personas con esta patología: la pérdida de control sobre la constancia; en segundo lugar, que se les da preferencia a los videojuegos sobre cualquier otra actividad de interés diario; y, por último, que, a pesar de los efectos negativos para el individuo en cuestión, no se deja de realizar por ningún motivo.

En lo que respecta a la patología de la adicción a los videojuegos se han dado diversidad de puntos de vista, en primera estancia basta con ver los medios de comunicación y su forma despectiva de echarle la culpa a los usos de nuevas tecnologías como causantes de conductas sociales reprochables, habiendo ya sido definido que se puede ser multidisciplinario y mantener coherencia en nuestros actos. Lifton (1993)

Esto es sencillo de ubicar en la red en nuestro tiempo, sobre todo con el constante crecimiento global del empoderamiento en las redes sociales, las personas tienen siempre algún tipo de vínculo generado ya sea por relaciones como amigos, familia o conocidos en común; gustos como músicas, videos, comida, libros, películas, aun estando ubicados geográficamente en espacios muy distantes entre sí. Estos vínculos o conexiones en diversas subculturas que termina por adoptar un mismo individuo son prueba de la teoría de Lifton es aún vigente hoy en día.

El pensamiento dado por *Lifton* fue adelantado a su época sin dudas y muy original, planteando un punto de vista a la vista de todos, pero no percibido por el gran común denominador de su década, y que sigue siendo imperceptible para muchos aún hoy en día.

### **3.2.1 Factores sociales**

Las causas para recaer en una adicción, en primer lugar, es la falta de afecto, por lo que las personas que generalmente sienten un estado de abandono, buscan refugio para no sentirse solos, también que otro motivo sería que no han desarrollado su personalidad de forma correcta o su nivel de madurez es muy bajo por lo que buscan experiencias de riesgo e impulsos que les permitan llenar la ansiedad por estas necesidades. Como último punto, el vacío espiritual, porque experiencia impartida permite sentir que lo llena, sin embargo, poco a poco se ve sumergido en estos asumiendo la conducta correspondiente. Nizama (2014)

Las prácticas educativas de los tutores pueden estar determinadas por variedad de factores que se dividen en grupos. Un primer grupo el cual se relaciona con el niño, más preciso a sus características en su personalidad y situaciones sobre las que nació, como la edad, sexo, y su orden de nacimiento. Después, un segundo grupo, que mira estos mismos aspectos sobre el padre, además de su nivel de instrucción, ideas sobre el proceso de evolución y expectativas sobre sus hijos. Por último, un tercer grupo, el cual se ve reflejada en el entorno en el que se relaciona la situación tanto en un contexto histórico, como las características y espacios en los que se desarrolla. *Palacios y Rodrigo* (1998)

En el primer punto, se puede asociar al informe realizado por *Jose Chamizo* (2012) y consultado por *Europa Press* en el cual se menciona que cada vez los niños se inician a una edad más temprana en la práctica de videojuegos y juegos online, además de que el factor orden de nacido, dependiendo de la conexión del primogénito puede asegurar un vínculo más rápido con estos.

En el segundo caso, considerando que una parte considerable de las personas, que hoy en día son padres, experimentaron el auge de los videojuegos puede que quieran involucrar estos en la vida de sus hijos, además al ser aparatos tecnológicos, los padres pueden buscar en ellos, un apoyo para la mejora de inteligencia en sus hijos, lo cual es correcto ya que se da un desarrollo de inteligencia, pero a su vez, el no poner un límite hace que se genere una dependencia del niño para con el aparato en cuestión.

Por último, el tercer factor se ve regido muchas veces por los ingresos y número de hijos que tienen los padres, debido a que eso puede limitar el acceso a otros entornos donde puedan aprovechar mejor su interacción y el desarrollo como personas dentro de una sociedad.

Para conformar una sociedad, las relaciones personales son aspecto que, como individuos dentro de esta, se fomentan a diario, y que se vuelven de vital importancia para muchos momentos de nuestras vidas, al ser vínculos que creamos y fortalecemos con personas con las que compartimos en cada uno de los diversos aspectos de nuestras vidas.

El Centro de Investigaciones Sociológicas, CIS, hizo público un estudio en 1997 el cual afirmaba que el 23,4% de los encuestados usaban la computadora para jugar videojuegos. También realizó en el 2007 una actualización que mantenía un margen del 36,1% que mantenía el juego de forma habitual. Por último, en mayo del 2010, realizó un último estudio que revelaba al 57,5% de los participantes como usuarios de uso diario de juegos On-line.

Para la coexistencia de las relaciones humanas, se necesitan poder respetar y compartir las culturas. Dependiendo de cómo se fortalecen, estas se clasifican como primarias o secundarias. Siendo las primarias las que se tienen con familias y amigos, ya que con ellas se comparte un lazo más fuerte debido al tiempo que le dedicamos a estas, y las secundarias otras personas que pueden influir en estudios, trabajo, y otras actividades con los que no necesariamente mantengamos mucha cercanía.

Cada relación social se considera de poder, debido a que el vínculo generado ejerce u otorga atribuciones sobre la otra persona, como actores dentro de una misma cultura. Para generarse esta relación de poder, debe generarse primero una interacción social, la cual es la capacidad de generar confianza sobre otra persona, al existir esta confianza es que se generan permisos sobre uno a otro. Los procesos básicos para la interacción son: la colaboración, la adaptación, la asimilación, el enfrentamiento, la obstaculización y la disputa.

A su vez, se puede observar que los juegos de video se relacionan a otros campos y conductas sociales, en los que, restringidos en tiempo y espacio, siendo que tienen

una autonomía tal vez limitada, pero permite a ellos acceder a diferentes respuestas o estímulos.

### **3.2.1.1 Familia**

Este es el grupo de personas formado por una pareja con la que se convive o se tiene un proyecto de vida común; y sus hijos, en caso de tenerlos, y como núcleo de la sociedad sintetiza el gran deber que tiene sobre lo que proyecta la sociedad, pues es esta responsable principal de la educación básica del individuo.

Se cree que para lograr un desarrollo integral de un individuo en sus etapas primarias de vida es necesario que se desarrollen en un ambiente protector familiar, donde la enseñanza en valores y amor permitan un desarrollo pleno hasta el momento de independencia y autonomía del ser.

Rodrigo y Palacios (1998) señalaron en su libro Familia y desarrollo humano que es con apoyo de los padres que se da la práctica de la crianza y se pretende moldear las conductas de los hijos en la dirección que ellos consideran productiva para formar un adulto bien instruido para la sociedad. Para ello, se relacionan con el tipo de disciplina, el sentido de la relación, el nivel de comunicación y variantes presentaciones que adopta la expresión del afecto entregado.

En base a esto podemos poner en comparación, diversos estímulos entregados por los padres a sus hijos, mediante estas disciplinas, obteniendo aún diferentes resultados aunque se encuentre en acciones similares, siendo que hay tendencias de

comportamiento aún a nivel global, con esto último no se quiere dar a entender que las estrategias usadas por los padres sean siempre las mismas con todos sus hijos ni en toda situación, sino que los padres, eligen de entre variedad de ellas adecuándolas a sus pautas educativas como señalaba Ceballos y Rodrigo en su investigación de la percepción de estilos educativos parentales e inadaptación en menores pediátricos, 1998.

### **3.2.1.2 amigos**

Para empezar, definamos qué es amistad según el RAE, es la estima personal sin interés de forma pura, compartido hacia otra persona que se va haciendo más fuerte con el paso del tiempo y el trato; con esto podemos definir amigo como aquella persona con la que se comparte un vínculo debido a experiencias vividas y por las que se tiene gran aprecio e interés.

Desde pequeños, al estar dentro de una sociedad estructurada, estamos condicionados a relacionarnos con otros individuos que comparten un mismo lugar de estudio, que viven cerca de nuestros hogares, o que compartan gustos u actividades por lo que no es de extrañar que mediante pase el tiempo se desarrolle algún lazo emocional con algunos de ellos y se integren a nuestro grupo de amigos. (Labourdette, 2007)

Es así que, al generar importancia en la vida de otros, tomamos en cuenta compartir o experimentar ciertas experiencias que ellos nos recomienden, por lo que la relación conlleva a adoptar ciertas características de aquellos con los que nos relacionamos, a veces inconscientemente. Es así que, los gustos por la tecnología pueden proceder

de alguna amistad, sin embargo, el hecho de que el individuo se vea influido por la tecnología de alguna manera, quiera decir que la gente a su alrededor se vea afectada de igual forma.

### **3.2.1.3 Profesores**

En primer lugar, la relación entre un profesor y su alumno se establece sobre cierta imposición, ya que son impuestos sin una previa decisión o consentimiento propio, lo que hace que a primer alcance no se genere la mejor relación entre ambos lo que dificulta al profesor llegar a los alumnos y a los alumnos entenderlo para desarrollar un mejor desempeño.

En segundo lugar, se desarrolla entre personas de edades y grados de madurez completamente diferentes, lo que implica que el profesor en cuestión tenga que adecuarse a los diversos estímulos, actitudes y motivaciones de cada uno de sus alumnos.

En tercer lugar, la relación del docente tiende a ser no amical, debido a que las relaciones amicales se desarrollan entre seres de un mismo nivel y por personas con preocupaciones mutuas y por los fines personales e individuales de otro. Sin embargo, la cercanía debido al contacto con tecnologías y más cercanía por gustos comunes entre los docentes más jóvenes y sus alumnos, ha permitido generar un vínculo más cercano a la amistad entre ellos en algunos casos.

En un cuarto lugar, se tiene que los límites de la relación son marcadas por el profesor, debido a la relación de poder que tiene sobre el alumno, debido a su cargo. Esto hace más difícil generar un vínculo amical.

Cotera (2003), señala que es difícil poder enseñar cuando no hay una buena relación maestro-alumno, ya que, si ésta no se da, el lograr el éxito en la enseñanza aprendizaje será muy difícil (Cotera, 2003:4). Por ello es indispensable que, para que haya éxito en el proceso de aprender, la relación entre el maestro y sus alumnos debe estar basada en la atención, el respeto, la cordialidad, la responsabilidad, el reconocimiento, la intención, la disposición, el compromiso y el agrado de recibir la educación y de dar la enseñanza; en otras palabras, se hace una nueva sociedad en su conjunto, ya que se establecen acuerdos y ambas partes adquieren un compromiso fundamental: el maestro enseña, el alumno aprende. (Relación Maestro Alumno y sus implicaciones en el aprendizaje Ra Ximhai, vol. 10, num. 5, pp. 279-290, 2014)

El profesor aporta, no sólo temas referentes a la clase, sino también experiencias propias para apoyarse, y reforzar el aprendizaje de ciertos aspectos, lo que hace no solo posible fortalecer un vínculo, sino que también ampliar el concepto de ciertos aspectos. En el caso de los estudios universitarios donde el alumno lleva netamente

cursos que formaran parte de su vocación la cual planea desarrollar a lo largo de su vida, la posibilidad de un vínculo es más posible con el profesor debido a que existen gustos comunes como la carrera y en base a estos se pueden dar a conocer más gustos comunes.

Llegando a este punto, los profesores de las generaciones más jóvenes han experimentado contacto con los videojuegos en su apogeo y han formado parte de su vida en momentos importante en su desarrollo, por lo que podrían generar cierta empatía por los alumnos en ellos viéndolos de una manera provechosa para su desarrollo como individuo y dentro de la sociedad.

Sobre todo, las generaciones más antiguas y su poco conocimiento o cercanía con estos, generalmente comparten un cierto repudio o distanciamiento por la tecnología, al no comprender la existencia de algún beneficio en ello, lo que no permite una buena relación con estos y a su vez puede mantener el poco interés por el tema en cuestión.

### **3.2.2 Factor psicológicos**

Por un lado, estudios demuestran que se puede usar juegos de género Multiplayer Online Battle Arena, por sus siglas en inglés MOBA; siendo estos son un subgénero nacido de los juegos de estrategia en tiempo real, por sus siglas en inglés RTS, como pruebas de inteligencia para los jugadores. Viendo que había una relación directa entre su desempeño en estos juegos, con puntajes altos en pruebas de coeficiente intelectual, CI, manteniéndose en crecimiento constante o al mismo nivel con el paso del tiempo. (York University, 2017)

Por otro lado, en casos como en juegos de *First Person Shooter*, FPS, donde la precisión y la velocidad son lo que prima, la inteligencia iba reduciéndose mediante el paso de los años. Esto último se ve reflejado debido a que los MOBA se basan en la habilidad de toma de decisiones con el fin de estrategia y la memoria. Athanasios Kokkinakis (2017), autor de la investigación para la revista *PLOS ONE*.

Yendo más hacia el lado de la adicción, existe de la misma manera un estudio británico que encontró que el uso de drogas y lo propenso a la adicción puede estar relacionado al coeficiente intelectual alto. En este hicieron un seguimiento durante décadas de los participantes desde su niñez hasta cumplidos sus 30 años, para evaluar si habían estado en contacto con ellas, siendo que aquellos con un CI alto eran hasta 2 veces más propensos en el caso de los varones y en las mujeres hasta tres. Aunque esto no es totalmente afirmado se cree que se debe a que son más abiertos a nuevas experiencias y a la búsqueda de mayores sensaciones según afirma el autor James White.

Con esto se puede concluir que la adicción a los videojuegos parece estar ligado directamente a un coeficiente intelectual alto, debido a que los individuos con estas características parecen ser más propensos, debido a que pueden generar un vínculo con la realidad ficticia plasmada en ellos en la búsqueda de experiencias nuevas y no posibles de alcanzar en la vida real.

Otro fuerte factor que vuelven a los juegos de videos atractivos a sus fieles, es la facilidad de permitirles alterar o infligir leyes o reglas que, en su diario no podrían realizar, también la variedad de temáticas y clases puede crear múltiples opciones de

juego, a pesar de ello, los juegos pueden verse limitados a modalidades de juego similares debido a la plataforma y sus comandos similares en el mando del juego, siendo que juegos que a primera vista son totalmente distintos y planteados en épocas diferentes poseen similitudes.

### **3.2.3 Reconocimiento de la adicción a los videojuegos**

Centrándonos en los estudios acerca de los videojuegos, lo primero que salta a la vista es que casi ninguno de los trabajos que han pretendido evaluar su potencial adictivo ha partido de una base teórica sólida acerca del fenómeno que se pretendía analizar. Ningún estudio ha hecho explícito el modelo de adicción del que se partía, y sólo en ocasiones se ha explicado el significado de los conceptos utilizados. Esto no carece de importancia, puesto que para admitir por ejemplo la presencia o la ausencia de tolerancia como prueba a favor o en contra de la adicción a los videojuegos, es preciso explicar por qué se adopta ese criterio, y no simplemente dar por sentado que tal hallazgo constituye una prueba. Esta carencia de base teórica hace que se hable de adicción basándose en aspectos como la frecuencia de juego, la duración de las jugadas, el dinero gastado en el juego o la comisión de actos reprobables para jugar. Con todo, aunque tales consideraciones son incluidas como síntomas de “dependencia” en el manual diagnóstico de la APA, no constituyen en

sí mismas pruebas de adicción a menos que se asocien a una clara falta de control sobre la conducta de juego.

Tejeiro, R. La adicción a los videojuegos. Una revisión pp. 408

#### **4. Insatisfacción**

Este es descrito como el nivel de decepción personal producido por una frustración de que no haya cumplido una autorrealización con algún ámbito de su realidad, un sentimiento característico del ser humano, el cual puede ubicarse en un contexto en concreto.

##### **4.1 Consecuencias**

Desde un punto de vista positivo, este sentimiento brinda un valor de renovación o cambio en ámbito en el que se refleja y generar conciencia sobre la importancia de este.

Como punto negativo se tiene que el cumulo de esta sensación puede volverla crónica, afectando el estado de ánimo generando depresión, manifestado como un sentimiento de no progreso o de su autorrealización personal, además se puede visualizar frustración, tristeza, apatía, ira.

En otros casos se manifiesta en personas tras cumplir con algún propósito u objetivo, lo cual podría verse como contradictorio a lo antes mencionado, lo cual podría estar ligado a una notoria característica de búsqueda de emociones u experiencias, por lo que, terminarían perdiendo el interés por lo logrado.

## **5. Antecedentes**

### **5.1 Nacionales**

Se realizaron estudios sobre los efectos contraproducentes en la adicción a los videojuegos realizados por el Ministerio de Educación (MINEDU), por el aumento en los casos de adicción a los videojuegos a nivel nacional, Se observó que sufren un 31.3% del deterioro en su vida personal y descuidan sus responsabilidades en el campo de la educación.

El Ministerio de Salud (MINSA) hizo estudios estadísticos sobre la cantidad de consumidores de videojuegos en el 2012 en Lima. Obteniendo que los peruanos consumían más de S/. 90 millones en la compra de videojuegos en el 2015, y parece tener un aumento de aproximadamente 4% anualmente en el campo de la salud. Los actores fueron un total de 35 menores de edad de entre 7 y 11 años, que fueron puestos a tratamiento médico a este tipo.

Los estudios realizados por Cedro sobre el porcentaje de adictos a videojuegos en Lima en el 2011, revelaron que son los chicos de 15,17 y 18 años los jugadores habituales. El 26% de ellos de forma diaria, el 33% aseguró que piensa en jugar cuando realiza otras actividades. Además, el 45% señaló que intentó jugar, aplicado a 164 adolescentes y jóvenes de Lima y otras 4 regiones del país.

## 5.2 Internacionales

La Organización Mundial de la Salud OMS declaró la adicción a los videojuegos como un trastorno mental en la nueva Clasificación Internacional de Enfermedades a inicios del 2018. Tras diez años de estudio se optó por tomar la medida a nivel mundial logrando una aceptación por parte de los diversos especialistas, sobre las consecuencias graves para la salud que conllevan estos trastornos, no como tal la adicción a los videojuegos, si no el descuido en diversos aspectos de su vida por la muestra de necesidad constante. En el campo de la salud mental, Vladimir Poznyak, jefe del Departamento de Salud Mental a través de la revista "New Scientist".

El Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad MSSSI aprobó junto a otras entidades la estrategia nacional sobre adicciones, con el fin de tomar medidas a futuro contra diferentes tipos de adicciones, incluida a los videojuegos a inicios de febrero en España. Se logró hacer un llamado de atención a la población y se dio a conocer el creciente de la ludopatía de dicho país, sin embargo, también, se obtuvieron respuestas negativas de parte de la Asociación española del videojuego AEVI, los cuales parecían estar en desacuerdo con ellos y consideran que los videojuegos generan también beneficios en los jóvenes. En el campo de la salud a través de un registro de planificación participativo y de conformidad entre cientos de entidades.

Un análisis de forma sistemático de 116 estudios diferentes con el fin de conocer la influencia a los videojuegos en nuestro comportamiento y nuestro cerebro realizado por un equipo de investigadores de la "Universidad Oberta de Cataluña, España," y del Hospital General de

Massachusetts de Boston, Estados Unidos. Se obtuvo como resultado que jugar videojuegos no altera el funcionamiento del cerebro, sino también la estructura, ya que se dan cambios significativos, en el campo de la neurología, publicado a través de la revista "Frontiers in Human Neuroscience".

### **5.3. Ubicación de campo geográfico**

El lugar en cuestión es una institución educativa particular con dos sedes, siendo en la que nos enfocaremos donde se encuentran los alumnos de primaria y secundaria, ubicada en la calle *Pierre Constant Chevally 323 Urbanización Palao*, perteneciente a la Ugel 02 del distrito de San Martín de Porres.

El colegio está dividido en 5 pisos siendo el primero del área directiva y primeros 2 años de primaria; en el segundo, se ubican los salones de tercer grado a sexto de primaria; en el tercer piso, los alumnos de primero a cuarto del nivel secundaria; luego en el cuarto se ubican los alumnos de quinto de secundaria y salones para actividades artísticas de los alumnos, finalmente en el quinto piso se encuentran el laboratorio y un área libre para uso de actividades extracurriculares.

### **5.4. Actores Involucrados**

Alumnos del 4to grado de primaria quienes son los principales, se encuentran en edades entre 8 y 10 años de ambos sexos, son niños de pertenecientes a familias

progresistas que conviven con uno u ambos padres en búsqueda de entretenimiento en sus tiempos libres.

Padres de diferentes edades con el sustento económico necesario para pagar el colegio particular más caro de la zona y que son la base de la educación en valores de cada uno de sus niños.

Familia de entre tíos, primos, hermanos, abuelos, sobrinos a los cuales los niños pueden tomar de ejemplo tanto mayores como de la misma edad.

Amigos que bordan por lo general la misma edad, los cuales pueden verse influenciados o influenciar en la toma de decisiones de los niños.

Profesores de la institución que brindan educación durante las horas de estudio y con los que los niños desarrollan a veces cierto vínculo de respeto.

Directivos que dirigen la institución y velan por el desarrollo tanto educativo como en valores de los alumnos.

## **6. Referencias Bibliográficas**

Arias, Mauricio. Beneficios de los Videojuegos en la Educación. Elige educar (Nota en portal web). 15 de septiembre del 2016;  
<http://www.eligeeducar.cl/beneficios-videojuegos-educacion>

Allahverdipour, H., Bazargan, M., Farhadinasab, A., & Moeini, B. (2010). Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. *BMC Public Health*, 10, 286. doi:10.1186/1471-2458-10-286

Asociación Española de Distribuidores y Editores de software de Entretenimiento. Nuevo código europeo de Autorregulación para videojuegos. (Dossier de prensa) 2008. Junio del 2018;  
[https://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/dossier\\_de\\_prensa\\_peggi.pdf](https://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/dossier_de_prensa_peggi.pdf)

Asociación Mundial de Medicina del Sueño. (s.f.). Informe sobre las consecuencias de la ausencia de sueño, 2016

Athanasios V. Kokkinakis, Peter I. Cowling, Anders Drachen, Alex R. Wade. Article for York University, Exploring the Relationship between video game expertise and fluid intelligence.

*Bejerot, N., Candefjord, I.-L., Candefjord, J.-A. and Zacharias, G. Article Addiction and Society, Springfield, Ill, Charles C. Thomas, 1970 7. LEDERMANN S., Alcool, alcoolisme et alcoolisation, Paris, PUF, 1956. 8.*

Bringas, C., Rodríguez, F., & Herrero, F. (2008). Adaptación y motivación escolar: Análisis de la influencia del consumo de medios electrónicos de comunicación por adolescentes. *Cuadernos de trabajo social*. p. 141-152.

Butler, D. L. (2002). Qualitive approaches to investigating self-regulated learning: Contribution and challenges. *Educational Psychologist*, 37 (1), 59-63.

- Castells, P., & Bofarull, I. (2002). Enganchados a las pantallas: Televisión, videojuegos, Internet y móviles. Planeta, S.A.
- Centro de Investigaciones sociológicas (2009)  
[http://www.cis.es/cis/opencm/ES/1\\_encuestas/estudios/ver.jsp?estudio=1258](http://www.cis.es/cis/opencm/ES/1_encuestas/estudios/ver.jsp?estudio=1258)
- Chamizo, José (2012). Informe para el Sindicato Andaluz de trabajadores
- Cotera, D. K. (1969). El proceso de la comunicación. Introducción a la teoría y a la práctica, 2ª Edición, el ateneo, Buenos Aires.
- Entonado, F. (2001). Sociedad de la información y educación
- Ferguson, C. (2011). The influence of television and video game use on attention and school problems: A multivariate analysis with other risk factors controlled. *Journal of Psychiatric Research*. p. 808-813.
- Fuentes, S, (2012). Satisfacción laboral y su influencia en la productividad. Tesis
- García E., García A., Reyes J., (2014). Relación maestro alumno y sus implicaciones en el aprendizaje. *Universidad Académica Preparatoria Navolato de la Universidad Autónoma de Sinaloa*. México. Vol. 10, num. 5, pp. 279 – 290
- Griffiths, M.D., Hussain, Z., Grüsser, S., Thalemann, R., Cole, H. Davies, M.N.O. & Chappell, D. (2013). Social interactions in online gaming. In P. Felicia (Ed.), *Developments in Current Game-Based Learning Design and Deployment* (pp.74-90). Pennsylvania: IGI Global.
- Hussain, Z., Griffiths, M.D. & Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research & Theory*, 20, (5), 359-371.

Hussain, Z. & Griffiths, M.D. (2014). A qualitative analysis of online gaming: Social networking, community and game design. *The International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 4(2), 41-57.

Institución de Salud Mental. Versiones provisionales del capítulo de la CIE-11 sobre los trastornos mentales, 2017.

Labourde, Segio. investigación Las relaciones sociales y de poder, volumen 7.

Lankshear, Colin, and Knobel, Michele (2011) *Literacies: social, cultural and historical perspectives*. Peter Lang, New York, NY, USA.

Lavilla F. Los videojuegos y los niños Portal clínica Universidad de Navarra (España). (Revista en internet) 2012. Fecha de acceso 18 de octubre del 2013; <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-niños>.

Lifton, R.J. (1993), *The Protean Self. Human Resilience in an Age of Fragmentation*, Basic Books, Nueva York.

Llorca, M., Bueno, G., Villar, C., & Díez, M. (2010). Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico. Salamanca: Congreso Internacional Comunicación 3.0.

Logan, Katzman, Balanza-Martinez, Artcile Natural environments, ancestral diets and Microbial ecology: is there a modern “paleo-deficit disorder”?, 2015 Max-Planck-Gesellschaft Human Selpment and Charité university Medicine Hedwing – Krankenhaus, 2014.

Maslow, A. H. (1991). Motivación y personalidad. *Business & Economics*, pág. 496.

Max-Planck-Gesellschaft (2013). Brain regions can be specifically trained with video games octubre 30, 2013.

<https://www.sciencedaily.com/releases/2013/10/131030103856.htm>

Montse, Julia (2017) Informe en portal Web ABC, 2017.

Nizama, Martín (2014) Innovación Conceptual en adicciones (segunda parte)

Office of Naval Research (2012) investigación sobre inteligencia en la realización de actividades.

Prieto, Daniel (1987), discurso autoritario y comunicación alternativa, Prima Editora, México.

Relgamento General de instrucción Pública, 1821

<http://www.ub.edu/ciudadania/hipertexto/evolucion/introduccion/Edu23.html>

Rodrigo y Palacios, Libro Familia y desarrollo humano, 575 páginas, 1998.

Sartori, Giovanni, libro Homo videns La sociedad teledirigid, 1997.

S Kühn, T Gleich, R C Lorenz, U Lindenberger, J Gallinat. Playing Super Mario induces structural brain plasticity: gray matter changes resulting from training with a commercial video game. Molecular Psychiatry, 2013;

DOI: 10.1038/mp.2013.120

S. Nair, Minu. Stockholm syndrome – A self-delusive survival strategy, 1974.

Schiffrin, Holly, Journal of child and family studies, April 2014, Volume 23, Issue 3, pp 548–557

Sesmiolo, G. (s.f.). Artículo ojo con las dietas radicales, La vanguardia, periodico, 2014

“The six-day war”, artículo de Nils Bejerot, en Stockholm New Scientist, volumen 61, número 886, pág. 486-487, 1974.

Tejeiro, R. (2001) La adicción a los videojuegos. Una revisión universidad Nacional de Educación a Distancia. Volumen 13 Número 4 pág. 408

Turkle, Sherry (1997). La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet. Grupo Planeta.

Universidad Complutense de Madrid (2012). Investigación “El proceso productivo del videojuego: Fases de producción”

University of California, Irvine, ed. (8 de diciembre de 2015). «Playing 3-D video games can boost memory formation, UCI study finds» (en inglés). Consultado el 10 de diciembre de 2015. «Along with adding to the trove of research that shows these games can improve eye-hand coordination and reaction time, this finding shows the potential for novel virtual approaches to helping people who lose memory as they age or suffer from dementia. Study results appear Dec. 9 in The Journal of Neuroscience.»

WASM. Estudios sobre la ausencia de sueño y sus consecuencias., 2015

White, James (2011) artículo sobre la relación entre la inteligencia y la atracción por las drogas.

Yetish, G. (2015). Evolución de los hábitos de descanso en los humanos. *Current Biology*.

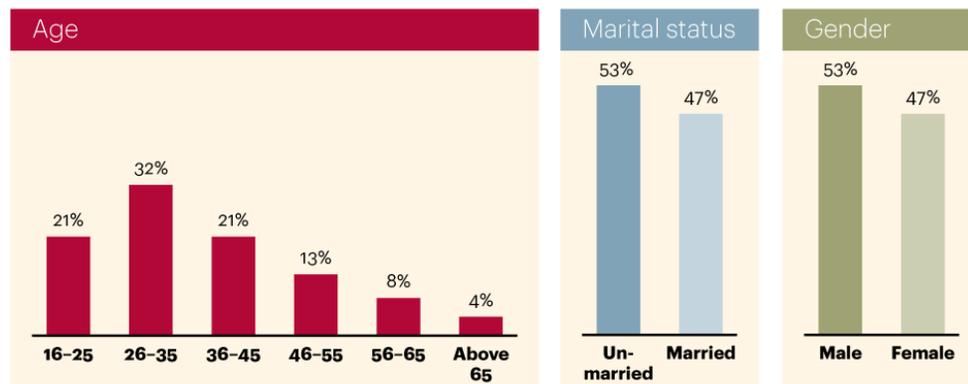
Yousafzai, S., Hussain, Z. & Griffiths, M.D. (2013). Social responsibility in online videogaming: ¿What should the videogame industry do? *Addiction Research & Theory*, 22, 181-185.

## 7. Anexos

Figure 2

### Continuously connected consumers tend to be younger and unmarried

#### Respondents who say they are online at least 10 times a day



Notes: The 5,152 "continuously connected" respondents log in at least once an hour while they are awake. Unmarried respondents include those classified as single, divorced, widowed, or living in unmarried partnerships.

Source: A.T. Kearney analysis

#### Valor total del consumo en videojuegos y consolas en Europa en 2009

