

FACTORES SOCIALES QUE INCIDEN EN EL USO DE VIDEO-JUEGOS EN
LOS ADOLESCENTES DE 12 A 14 AÑOS, DE LOS GRADOS 6° Y 7° DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOAQUIN PARIS DE LA CIUDAD DE
IBAGUE - TOLIMA – 2014

Presentado por:

LILIANA BEATRIZ RUIZ SANCHEZ

Código: 65.782.222

MARÍA JULIANA PLATA PÉREZ

Código: 63306154

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA-UNAD-
ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES ARTES Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE PICOLOGIA
CEAD IBAGUE

2015

FACTORES SOCIALES QUE INCIDEN EN EL USO DE VIDEO-JUEGOS EN
LOS ADOLESCENTES DE 12 A 14 AÑOS, DE LOS GRADOS 6° Y 7° DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOAQUIN PARIS DE LA CIUDAD DE
IBAGUE - TOLIMA – 2014

Presentado por:

LILIANA BEATRIZ RUIZ SANCHEZ

Código: 65.782.222

MARÍA JULIANA PLATA PÉREZ

Código: 63306154

Trabajo de investigación como opción de grado para optar el Título de Psicólogo,
Orientado por María Elva Sánchez, Directora Proyecto

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA-UNAD-
ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES ARTES Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE PICOLOGIA
CEAD IBAGUE
2015

Nota de Aceptación

Jurado 1

Jurado 2

Jurado 3

Ibagué, 26 de marzo 2015

CONTENIDO

RESUMEN	9
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN	11
MARCO DE ANTECEDENTES	15
OBJETIVOS	23
OBJETIVO GENERAL	23
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	23
JUSTIFICACIÓN	23
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	26
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	26
MARCO REFERENCIAL	29
MARCO TEÓRICO	29
SÍNTESIS DEL MARCO TEÓRICO.	36
MARCO CONCEPTUAL	39
MARCO HISTÓRICO SITUACIONAL	43
DISEÑO METODOLÓGICO	46
ENFOQUE	46
TIPO DE ESTUDIO.	46
PARTICIPANTES.	46
TÉCNICAS.	46
INSTRUMENTO.	47
FASES	47
DELIMITACIÓN CRONOLÓGICA	48
DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA.	48
RESULTADOS	55
ANÁLISIS DE RESULTADOS ENTREVISTA	58
DIMENSIÓN SOCIAL	58
CATEGORÍA FAMILIAR	72
CATEGORÍA CULTURAL	89
DISCUSIÓN	93
CONCLUSIONES	96

RECOMENDACIONES	98
REFERENCIAS	100
APÉNDICE NO 1. FORMATO ENCUESTA DIMENSIÓN SOCIAL	104
APÉNDICE NO 2. FORMATO ENCUESTA DIMENSIÓN FAMILIAR	108

Lista de Gráficos

		Pág.
Gráfico 1.	Uso de videojuego	58
Gráfico 1.A.	Tiempo dedicado a jugar videojuegos	58
Gráfico 1.B.	Horas dedicadas a los videojuegos	59
Gráfico 2	Frecuencia en el uso de los Video Juegos	59
Gráfico 2.A.	Horas dedicadas a los video Juegos entre semana	60
Gráfico 2.B.	Tiempo dedicadas los fines de semana a los video Juegos	60
Grafico 3	Tipos de videojuegos árcades	61
Grafico 4	Juegos de simulación	62
Gráfico 5.	Juegos de estrategia	62
Gráfico 6.	Juegos de mesa	63
Gráfico 7.	Como se consigue los video Juegos	63
Gráfico 8.	Motivación para usar video juegos	64
Gráfico 9.	Donde Juega Video Juegos	65
Gráfico 10.	Grupo Especial de video Juegos	65
Gráfico 11.	Relación con jugadores virtuales	66
Gráfico 12	Aceptación por el uso de los videos juegos	66
Gráfico 13.	Aceptación social	67
Gráfico 14.	Meta Grupal uso de los videos juegos	67
Gráfico 15.	Mas amigos con video juegos	68
Gráfico 16.	Aceptación por el uso de los video juegos	69
Gráfico 17.	Amigos y sentimiento al uso de los video juegos	69

Gráfico 18.	Buen aprecio por amigos al uso de video juegos	69
Gráfico 19.	No usar video juegos lleva al no respeto	70
Gráfico 20.	Se necesita usar video juegos para estar dentro de un grupo	70
Gráfico 21.	Uso de los video juegos por sentirse diferente a los demás	71
Gráfico 22.	Jugar por presión	71
Gráfico 23.	Conjunto de genograma	72
Gráfico 24.	Autoridad en el hogar	82
Gráfico 25.	Comunicación en familia	82
Gráfico 26.	Clase de comunicación en familia	83
Gráfico 27.	Los padres conocen el uso de video juegos	83
Gráfico 28.	Con quien juega video juegos	84
Gráfico 29.	Aceptación de padres en el uso de video juegos	84
Gráfico 30.	Recibe dinero de familiares para adquirir video juegos	85
Gráfico 31.	Aceptado, querido por los padres	85
Gráfico 32.	Vínculos afectivos	86
Gráfico 33.	Los padres dedican tiempo a sus hijos	86
Gráfico 34.	Hablar problemas en familia	87
Gráfico 35.	Solución de problemas	88
Gráfico 36.	Normas de convivencia	88
Gráfico 37.	Uso de video juegos por tradición cultural	89
Gráfico 38.	Uso de video juegos porque otros lo usan	89

LISTA DE MATRIZ

	Pág.
Matriz: 1. Síntesis del marco de antecedentes	18
Matriz 2. Síntesis de categoría y sus autores	36
Matriz 3. Fases	47
Matriz 4 Entrevista	49
Matriz 5 Síntesis de los resultados	90

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es identificar los factores sociales que inciden en el uso de video-juegos, en los adolescentes de 12 a 14 años, de los grados 6° y 7° de la institución educativa Joaquín Paris, de la ciudad de Ibagué. Se ha tomado como punto de referencia la dimensión social; la cual está conformada por tres categorías la primera, hace referencia a la necesidad de afiliación, los grupos sociales, el ocio y el uso del tiempo libre. La segunda, el contexto familiar, enfocando núcleo familiar, vínculos afectivos, resolución de conflictos y pautas de crianza; por último, el contexto cultural, desde las prácticas sociales y las tradiciones culturales.

En el diseño metodológico se emplea enfoque cualitativo y el tipo de estudio descriptivo. El instrumento aplicado fue una entrevista semiestructurada. La muestra poblacional tomada fue de veinte participantes. Así los resultados obtenidos se observa que la mayoría de los participantes usan videojuegos porque les gusta, además, no tienen otra actividad fuera del colegio que les permita aprovechar al máximo su tiempo libre. El 100% de estas familias saben que sus hijos utilizan videojuegos, sin embargo, el 70% están de acuerdo que los utilicen y el 30% no lo están.

Como producto del ejercicio investigativo se encontró que, en la actualidad, en el país no se encuentran estudios relevantes que aborden las causas del uso de los videojuegos, en la población adolescente, por consiguiente, la presente investigación contribuirá en el área de la Psicología, buscando comprender este fenómeno.

Palabras claves: Pautas de crianza, video juegos, videoconsola, factores sociales, adolescentes

ABSTRACT

The objective of this research is to identify the social factors that influence the use of video games in adolescents 12-14 years in grades 6 and 7 of the educational institution Joaquin Paris, the city of Ibagué. Is taken as a reference point the social dimension; which consists of the first three categories, refers to the need for affiliation, social groups, leisure and use of leisure time. Second, the family context, focusing household, bonding, conflict resolution and parenting patterns; finally, the cultural context from social practices and cultural traditions.

In the qualitative approach methodological design and type of descriptive study was used. The instrument applied was a semi-structured interview. The population sample was taken twenty participants. Thus the results obtained show that most participants use video games because they also like no other activity outside of school that allows them to maximize their free time. 100% of these families know that their children use video games; however, 70% agree that the use and 30% are not.

As a result of investigative exercise was found that, at present, the country no relevant studies that address the causes of the use of video games in the adolescent population, therefore this research will contribute in the area of psychology are, seeking to understand this phenomenon.

Keywords: Parenting Guidelines, video games, console, social, teens

INTRODUCCIÓN

El fenómeno de los videojuegos, como se conoce hoy día, es por un lado, una de las actividades de recreación más comunes y extendidas en el mundo, y por otro lado, una de las industrias más rentables en el mundo de la tecnología y el entretenimiento. Su existencia es indiscutible, y su influencia, en el comportamiento de niños, jóvenes y adultos es evidente, según las investigaciones encontradas.

De acuerdo al marco de antecedentes consultado, se evidencia, que las diversas investigaciones analizadas, se han interesado más por conocer las consecuencias, que las causas por las cuales los adolescentes se interesan por esta clase de juegos. En este sentido el presente trabajo de investigación, tiene como objetivo principal, identificar los factores sociales que inciden en el uso de video-juegos, en los adolescentes de 12 a 14 años, de los grados 6° y 7° de la institución educativa Joaquín París de la ciudad de Ibagué – Tolima.

Se trabajó la dimensión social; la cual está conformada por tres categorías, la primera, hace referencia a la necesidad de afiliación, los grupos sociales, el ocio y el uso del tiempo libre. La segunda, el contexto familiar, enfocando núcleo familiar, vínculos afectivos, resolución de conflictos y pautas de crianza; por último, el contexto cultural, desde las prácticas sociales y las tradiciones culturales.

Así mismo, el modelo de intervención, es el modelo ecológico de Urie Bronfenbrenner, con “la Teoría Ecológica de los Sistemas”, destacando la importancia que tiene el estudio de los ambientes en los que se desenvuelve el ser humano. Bronfenbrenner, defiende el desarrollo como un cambio perdurable en el modo en el que la persona percibe el ambiente que le rodea, y en el modo en que se relaciona con él.

Por otro lado, desde la dimensión social, se cita a Abraham Maslow, (1943), quien plantea la teoría de la jerarquía de las necesidades humanas, Tomando la categoría: necesidad de afiliación, con el fin de indagar acerca de las necesidades, de afecto y pertenencia, y determinar, si es un factor incidente en los adolescentes para el uso de los videojuegos.

Así mismo, desde la categoría familiar, Alcaina P, Badajoz L (2004) han enmarcado las familias desde su operatividad en dos grandes tipos: la familia funcional, que se caracteriza por el cumplimiento eficaz de sus funciones, permite el desarrollo de la identidad y la autonomía de sus miembros, cuenta con flexibilidad en las reglas y roles para la solución de los conflictos, tienen la capacidad de adaptarse a los cambios y presentan una comunicación clara, coherente y afectiva que permite compartir y superar los problemas. Y la familia disfuncional, que presenta negativos niveles de autoestima en sus miembros, comunicación deficiente, que se manifiesta en comportamientos destructivos y a veces violentos, limita el libre desarrollo de la personalidad de sus integrantes, afectando a la población infantil y adolescente. La familia disfuncional, ante situaciones que generan estrés, responde aumentando la rigidez de sus pautas y de sus

límites, mostrando así, carencia de motivaciones y resistencia al cambio. Y por último, desde la categoría cultural, se tomó a Richard Shweder (1990), quien afirma que: "La psicología cultural es el estudio de la manera en que las tradiciones culturales y las prácticas sociales, regulan, expresan y transforman la mente humana", buscando así determinar, si este factor es influyente en el uso de los videojuegos en los adolescentes.

La investigación se abordó con una entrevista semi-estructurada. Como diseño metodológico, se toma el enfoque cualitativo. Por otro lado se tomó una muestra poblacional de 20 participantes. Los resultados obtenidos de esta investigación revela que, la mayoría de los participantes no tuvieron influencia de un tercero para iniciarse en los videojuegos, estos los usan porque les gusta, además, no alternan ninguna otra actividad fuera del colegio que les permita aprovechar su tiempo libre. Por otro lado, el estudio develo a través de la aplicación del genograma que el 60% de los entrevistados son familias monoparentales; las relaciones familiares son distantes y en algunas son conflictivas; el 100% de estas familias saben que sus hijos utilizan videojuegos, sin embargo el 70% están de acuerdo que los usen y un 30% no están de acuerdo.

En ese sentido, el eje dinamizador del presente producto investigativo, es lograr, como ejercicio piloto, en la ciudad de Ibagué, una exploración científica desde la psicología, tomando como punto de referencia que, los adolescentes, ocupan gran parte de su tiempo en los videojuegos y por ello nos interesa saber cuáles son los factores que ejercen influencia para que los jóvenes ese interesen en este tipo de distracción.

A continuación se pasa a describir lo que revelan algunos de los autores que han investigado sobre videojuegos, más no sobre los factores que llevan a los adolescentes a su uso.

MARCO DE ANTECEDENTES

El fenómeno de los videojuegos, ha tomado auge en la sociedad en estas últimas décadas, años 70, y han generado controversia en el mundo, de tal manera que, diversos investigadores, se han interesado por analizar cambios en el comportamiento en los adolescentes, resaltando que se vive en un mundo de grandes transformaciones socioculturales y económicas que inciden en el comportamiento de los individuos, quedando atrás un modelo de sociedad construido sobre valores. Levis, D y Puente, H (2001-2003). Destacando que, los videojuegos ocupan progresivamente la mayor parte del ocio en los jóvenes.

Por otro lado, Moncada, J. Capa, M. Garrido, A. y Aragón, C. (2009-2012) realizaron investigaciones, acerca de los efectos positivos y negativos de los videojuegos, llegando a la conclusión que:

“La sociedad, tiene una concepción negativa como herramientas de aprendizaje, de conductas y actitudes antisociales, tales como agresividad o sexismo, entre otras, muy al contrario, se presentan como mediadores para la construcción de la identidad social y la adquisición de nuevas competencias asociadas al aprendizaje del nuevo siglo.”

Dichas investigaciones se realizaron a través de la aplicación de encuestas a un gran número de estudiantes, en donde se logró detectar que no es verdad que jugar con la Consola, altere el rendimiento académico; sí lo es, en cambio, el tiempo que dedican al juego. Un tiempo abusivo restará horas de estudio, y por tanto afectará el aprendizaje.

Por ende, padres y educadores deben enseñar, cómo administrar el tiempo entre ocio y estudio, de forma responsable y autónoma.

Así mismo, se analiza el rol de la figura femenina en las portadas de distintos videojuegos. En el que se coloca de manifiesto la mayor presencia, de personajes masculinos y se ofrece una imagen más o menos uniformada y reduccionista de los roles de género: una mujer en papeles pasivos, de víctima o seductora, frente a una figura masculina activa, violenta, dominante y resolutiva. Ahondando en lo anteriormente dicho, los videojuegos ensalzan una figura masculina distorsionada donde sólo caben valores como la fuerza, la valentía, el poder y la dominación, mientras que la figura femenina se conforma a partir de la fragilidad, la pasividad o la sumisión. (Matorrel, 2005)

De igual manera, otros investigadores, han intentado clasificar los videojuegos en función del rol sexual, la mayoría de las investigaciones que se han hecho sobre videojuegos coinciden con las anteriores en que los videojuegos tienden a ensalzar una figura masculina distorsionada donde sólo caben roles asociados con la fuerza, la valentía, el poder, la dominación, etc..., mientras que la figura femenina se conforma a partir de la fragilidad, la pasividad o la sumisión, apareciendo siempre como un ser pasivo o bien como un objeto decorativo. (Provenzo, 1997)

Según las investigaciones realizadas anteriormente, se aborda la polémica en torno a las consecuencias en el uso de los, destacando argumentos en favor y en contra. Se encuentra que la controversia no es solo sobre argumentos científicos, sino con frecuencia, se basa en opiniones o prejuicios; parece ser más lo que se da por supuesto

que lo que se ha demostrado en las áreas analizadas. Es así como, “algunos investigadores afirman que, en la medida que:

“Los jóvenes juegan más tiempo, comienzan a perder su capacidad para socializar; quedan tan atrapados en el mundo de los videojuegos que ya no desean la compañía de otra persona” (Serrano, 2003)

Sin embargo, muchos videojuegos permiten, que el jugador interactúe con otros jugadores a través de juegos en red, pero estos otros jugadores se convierten en parte del juego y no existe contacto real entre las dos personas. Es allí donde la familia desempeña un papel importante, estando atentos a que sus hijos, no se sumerjan del todo en esta clase de actividad, es conveniente que ofrezcan a los jóvenes otras alternativas de distracción.

Desde el punto de vista de algunos autores como Ortiz A. Catedrático del Departamento de Psiquiatría y Psicología Médica. Facultad de Medicina Complutense de Madrid, expresa en un artículo de la Revista desarrollo infantil que:

Los videojuegos no necesariamente tienen que ser vistos como herramientas antisociales. En lugar de culpar a los videojuegos, la culpa debe ser aceptada por los padres que son incapaces de proporcionar el tiempo suficiente para sus hijos. La exposición excesiva a algo es malo, y los videojuegos no son una excepción. Sin embargo, un estilo de vida disciplinada y un enfoque equilibrado, para jugar juegos de video, sólo puede dar lugar a todos los beneficios positivos, para el bienestar mental y psicológico de los menores.” (infantil.net, 2010)

Cada una de estas investigaciones expone y describe las consecuencias posibles del uso de los videojuegos, sin embargo no se encuentra información sobre los factores que motiva a los jóvenes a usarlos, por lo que se hace necesario realizar una investigación sobre, cuáles son los factores sociales que llevan al uso de los videojuegos a los adolescentes.

En esta matriz se observa, en síntesis, la tesis de diversos autores, que refieren sobre los procesos de socialización, efectos positivos y negativos de los videojuegos y el rol femenino.

Matriz: 1. Síntesis del marco de antecedentes

AUTORES	TESIS
<p>PROCESOS DE SOCIALIZACION</p> <p>Levis (2004)</p>	<p>Levis, en su artículo “videojuegos en red: espacios simbólicos de juego y encuentro,” expone que la televisión, el cine, los videojuegos, ocupan un espacio importante en el proceso de socialización de los individuos. La información de dicho estudio, se recogió a través de cuestionarios, en donde se analizaron, los 250 videojuegos comerciales más vendidos, llegando a la conclusión; de que esta tendencia favorece la posibilidad de conocer gente y hacer amistades y descolora las acusaciones acerca del aislamiento social, al cual conduciría al uso de los videojuegos, de igual manera la creciente popularidad del juego en red ha dado lugar a la aparición de nuevos lugares de encuentro físico, en tales condiciones los videojuegos, permiten múltiples formas de comunicación</p>

<p>Puente, (2001)</p>	<p>interpersonal y de entretenimiento, apareciendo, como una alternativa a los espacios tradicionales.</p> <p>De igual manera Puente, (2001) en su estudio “Las relaciones sociales de los videojuegos en red” afirma que no existe una correlación entre los videojuegos y el fomento del individualismo, sino que por el contrario, los videojuegos fomentan las relaciones sociales, y en el imaginario colectivo se empieza a imponer una visión del videojuego como experiencia social, algo que en gran parte se debe a la emergencia de los denominados: videojuegos sociales, a la introducción de los juegos en red en el mercado, pero también a la gran influencia de los medios de comunicación. Desde estas perspectivas se puede inferir que los videojuegos, interactivos pueden ser excelentes recursos para la educación y el entretenimiento de los jóvenes. Pero demasiado tiempo ante una pantalla puede tener efectos secundarios nocivos. Por eso es conveniente controlar y limitar el tiempo que los adolescentes pasan jugando con videojuegos</p>
<p>EFFECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS Moncada(2012)</p> <p>Capa(2010)</p>	<p>Moncada (2012) Artículo “Los efectos de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes” hallaron que el exceso del juego genera efectos sociales y psicológicos negativos, como el aislamiento y la agresividad.</p> <p>De igual manera (Capa, 2010)en su artículo” Video juegos: adicción y factores predictores” evalúan el modo cómo están relacionados la funcionalidad familiar y los estilos interactivos (toma de decisiones y tendencia al riesgo) con la adicción a los video juegos en los adolescentes, así como las</p>

Provenzo (1997)	<p>seductora, frente a una figura masculina activa, violenta, dominante y resolutiva.</p> <p>De igual manera Provenzo (1991) realizó una propuesta paradigmática en la que se trabajaba sobre los 47 videojuegos más populares del sistema Nintendo para consolas. El estudio consistió, fundamentalmente, en el análisis de las cajas de los videojuegos (incluyendo portada y contraportadas) y su relevancia se justificaba a partir de los siguientes argumentos (Provenzo, 1991, 106): representan una unidad de análisis que puede ser cuantificada fácilmente; la portada supone un intento de resumir visualmente el contenido del juego; las cubiertas aparecen conjuntamente con anuncios promocionales en los grandes almacenes; ambos representan un código visual que sintetiza el juego y su propuesta. En cuanto a los aspectos metodológicos, Provenzo estableció los criterios para esta clasificación basándose en los empleados por el sociólogo británico Erving Goffman en su trabajo <i>Sexo y anuncios</i>.</p> <p>En conclusión, para algunos investigadores los videojuegos son una herramienta que encierra dentro de sí un potencial aún no explotado, con un gran futuro y porvenir, y para otros, esta maravilla tecnológica genera una gran cantidad de expectativas que se transforman, unas en admiración, y otras en temor, y buscan la solución a las afecciones que padece el hombre tratando de justificar, beneficiarse o llenar el vacío de algún problema sin solución.</p> <p>El debate sobre los efectos positivos y negativos de los videojuegos ha existido desde que éstos aparecieron. Cada una de las partes intenta demostrar su punto de vista, convirtiéndose en una batalla cada una de las investigaciones. Para cada aspecto</p>
-----------------	--

	<p>positivo que puedan tener los videojuegos, existe un aspecto igualmente negativo.</p> <p>Es así que algunos investigadores afirman que medida que los jóvenes juegan más tiempo, comienzan a perder su capacidad para socializar. Quedan tan atrapados en el mundo de los videojuegos que ya no desean la compañía de otra persona. Ciertamente, muchos videojuegos permiten que el jugador interactúe con otros jugadores a través de juegos en red, pero estos otros jugadores se convierten en parte del juego y no existe contacto real entre las dos personas. Es allí donde la familia desempeña un papel importante, estando atentos a que sus hijos, no se sumerjan del todo en esta clase de actividad, es conveniente, que ofrezcan a los jóvenes otras alternativas de distracción.</p>
--	---

OBJETIVOS

Objetivo general

Identificar los factores sociales que inciden en el uso de video-juegos en los adolescentes, entre los 12 y 14 años de los grados 6° y 7° en la Institución Educativa Joaquín Paris Ibagué - Tolima

Objetivos específicos.

Analizar si la necesidad de filiación es un factor influyente en los adolescentes para que utilicen videojuegos.

Identificar la influencia de la familia para que los adolescentes usen videojuegos.

Reconocer si los adolescentes usan los videojuegos por influencia cultural.

Comprender, a partir de la información recolectada, los factores sociales que más inciden en los adolescentes para el uso de los videojuegos.

Justificación

En la actualidad, en el país, no se encuentran estudios relevantes relacionados con los factores que inciden en el uso de los videojuegos en la población adolescente, por consiguiente, el presente estudio tiene como objeto indagar las causas, a nivel social, que lleva a los adolescentes al uso de los mismos.

A nivel de investigación científica, no es común encontrar estudios regionales y locales que se interesen por dar una respuesta a los padres de familia, la comunidad y la sociedad en general, sobre las causas reales que conduce a la población adolescente al uso de los videojuegos. Pero, se encontró que, (Generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a videojuegos..., 2010) que el 72,9% de los adolescentes colombianos asegura que juega habitualmente con videojuegos o juegos de computador. Estamos, por tanto, ante una pantalla que goza de gran penetración entre este grupo de la población, aunque esa realidad se hace todavía más evidente entre los hombres con un 83,5% frente al 64,7% de las mujeres.

El computador (52,5%), el celular (52,2%) y la videoconsola (38,1%) son, por este orden, las plataformas preferidas por los jugadores. Si se analiza esta realidad introduciendo la variable género, se observa que la dinámica descrita varía en los soportes que los adolescentes eligen en primer y tercer lugar. Las mujeres emplean como plataforma prioritaria el computador, seguida del celular y de Internet. En el caso de los hombres, la videoconsola pasa a ser la primera plataforma más frecuente, seguida del celular y en tercer lugar de la computadora.

Por último, se podría destacar la penetración de las videoconsolas en Colombia, que se encuentra casi en la media latinoamericana situada en un 39%. En el caso de los adolescentes varones la media es rebasada en casi 10 puntos porcentuales.

Es por ello que en este estudio, se pretende tener un acercamiento, para develar las posibles causas que tienen los adolescentes para el uso de los videojuegos e indagar, sobre cuáles son los factores sociales que inciden, entendidos estos como: “aquellas cosas que afectan a los seres humanos en su conjunto, sea en el lugar y espacio en el que se encuentren.” <https://site.google.com/site/e518tecnofilosofia/-que-entendemos>

En este orden de ideas, la presente investigación contribuirá en el área de la Psicología a la comprensión del fenómeno, lo cual servirá de referente para futuras investigaciones e implementar propuestas de intervención, y por otra parte, aportará a la construcción de un estado del arte teórico en el campo social. Así mismo como la realización de un constructo teórico sobre el tema de investigación, con la elaboración de un instrumento, el cual fue validado con una prueba piloto. El instrumento fue creado por el grupo de investigación, y para su validez, se realizó un estudio piloto y un análisis estadístico en su tema y en su estructura. De acuerdo a los resultados obtenidos, se eligió una población que se ajustara a las características requeridas por la investigación.

La estructura del instrumento está conformada por la dimensión social que contempla las categorías: familia y cultura. La dimensión social, contempla: ocio y tiempo libre, necesidad de afiliación, presión grupal. En la categoría familiar, se encuentra: núcleo familiar, funcionalidad familiar y por último la categoría cultural, que contempla las tradiciones culturales y las prácticas sociales.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Planteamiento del problema.

Actualmente es común observar, como un alto índice de adolescentes tienen inclinación por los videojuegos; ya sea en consolas o de manera virtual. En este contexto, de acuerdo a investigaciones anteriores se han encontrado como el uso de los videojuegos por parte de los niños "puede afectar a su socialización", tal y como ha explicado a Europa Press, el psicólogo clínico, experto en niños del Colegio Oficial de Psicólogos (COP), Abel Domínguez. A su juicio, todo el tiempo que el menor pasa con la videoconsola, interactuando con la máquina, "no lo pasa interactuando con sus iguales". Por ello expone que éstos solo deben jugar con estas tecnologías "cuando acaben sus deberes y tareas", señala que se tiene que "pactar el tiempo y procurar que los contenidos no sean violentos". Además, es importante que si el adulto no puede controlar el uso que se hace del videojuego "se pongan medios para que no se usen de manera inadecuada.", refleja. (Press, sin fecha)

(Bronfenbrenner, 1934), en la teoría ecológica dice que es necesario, para el desarrollo armónico del individuo, estar inmerso en un entorno que sea favorable y perdurable en el ambiente que le rodea.

Mientras tanto en Colombia, en el estudio "consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta" presentado para la revista Suma Psicología recalca " Los resultados

permiten establecer que a diferencia de lo que se afirma comúnmente, los efectos de los videojuegos son menos perjudiciales de lo que se cree, pero en ningún sentido son inexistentes " Rodríguez y Sandoval, (2011); además, también pone en claro que el estudio relacionado con los videojuego es un tema bastante amplio y complejo.

Otro estudio realizado por la "Fundación de ayuda contra la drogadicción" en España, "Jóvenes y videojuegos, espacio significación y conflicto" Rodríguez (2002) por el contrario afirma que los videojuegos pueden generar espacios y situaciones que propician la adicción de los jóvenes.

En México existe un estudio presentado en la revista colombiana de ciencias sociales titulado "Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes" (Martinez, 2013) en el que mediante la aplicación de diferentes instrumentos a una muestra de 801 entre adolescentes y jóvenes trato de medir la correlación entre el uso de los videojuegos con contenido violento estados y fenómenos como la depresión y la violencia intrafamiliar en donde se concluye que efectivamente existe incidencia de los videojuegos violentos con este tipo de comportamientos y fenómenos.

De acuerdo a los planteamientos de los diferentes investigadores se concluye, primero, que hay varios trabajos que relacionan las consecuencias psicológicas, relaciones familiares o sociales no adecuadas pero, no se encuentran artículos que hable

sobre los factores que inciden en el uso de los videojuegos en los adolescentes. Segundo, que hay tendencia abusiva al uso de los videojuegos en los adolescentes.

En este contexto, surgen diferentes incógnitas frente al uso de los videojuegos; por consiguiente, el presente proyecto de investigación busca identificar: ¿ Cuáles son los factores sociales que inciden en el uso de video-juegos en los adolescentes, entre los 12 y 14 años, de los grados 6° y 7°, en la Institución Educativa Joaquín Paris, de la ciudad de Ibagué – Tolima.?

MARCO REFERENCIAL

Marco teórico

Esta investigación está sustentada en la dimensión social y se tienen en cuenta las categorías: familiar y la cultural, tomando como punto de referencia el modelo ecológico de Urie Bronfenbrenner (1934) y la "La Teoría Ecológica de los sistemas", que destaca la importancia crucial que tiene el estudio de los ambientes en los que se desenvuelve el ser humano. Defiende el desarrollo como un cambio perdurable en el modo en el que la persona percibe el ambiente que le rodea (su ambiente ecológico) y en el modo en que se relaciona con él. Permite evaluar todas aquellas variables que inciden directa o indirectamente sobre el ser humano. Esta teoría está organizada en cinco niveles, que son:

Microsistema: (categoría familiar). Corresponde al patrón de actividades, roles y relaciones interpersonales que la persona en desarrollo, experimenta en un entorno determinado en el que participa. En el caso de los niños, los microsistemas primarios incluyen a la familia, el grupo de los pares, la escuela, el vecindario, es decir el ámbito más próximo del individuo.

Meso sistema: (dimensión social). Se refieren a las interacciones entre 2 o más microsistemas, en los que la persona en desarrollo participa como cuando por ejemplo, los padres coordinan sus esfuerzos con los maestros para educar a los niños.

Exosistema: Se refiere a los propios entornos (uno o más) en los que la persona en desarrollo no está incluida directamente, pero en los que se producen hechos que afectan

a lo que ocurre en los entornos en los que la persona si está incluida. Ejemplo: para el niño, podría ser el lugar de trabajo de los padres, el círculo de amigos de los padres.

Macro sistema: (Categoría cultural). Se refiere a los marcos culturales o ideológicos que pueden afectar transversalmente a los sistemas de menor orden (micro, meso y exo) y que les confiere a estos una cierta uniformidad, en forma y contenido, y a la vez una cierta diferencia con respecto a otros entornos influidos por otras culturas o ideologías diferentes. Lo configuran los valores culturales y políticos de una sociedad, los modelos económicos, condiciones sociales etc.

Crono sistema: Agrega la dimensión del tiempo, el grado de estabilidad o cambio en el mundo del niño. Efecto del tiempo sobre otros sistemas. Pueden incluir cambios familiares, lugar de residencia, trabajo de los padres, guerras, ciclos económicos, etc.

De igual manera, desde la dimensión social se toma a (Maslow, A Theory of Human Motivación, 1943) plantea la teoría de la jerarquía de las necesidades humanas. La presenta como una teoría holística y dinámica, y como una síntesis de pensamiento holístico de varios autores, entre ellos de los fundadores del psicoanálisis.

"Las necesidades de pertenencia, afecto y amor." Cuando están insatisfechas, señala Maslow, la persona anhelará relaciones con las personas en general, lograr un lugar en el grupo o en la familia, y se afanará con gran intensidad para alcanzar tales propósitos. Lograr tal lugar importará más que ninguna cosa en el mundo. Los dolores de la soledad,

del ostracismo, del rechazo, de la falta de amistad y de raíces se vuelven preeminentes." Se suele subestimar la profunda importancia del barrio, del territorio propio, del clan, de la clase, la pandilla, los colegas del trabajo. Sea olvidado las profundas tendencias animales a la manada, al rebaño, a unírnos, a pertenecer, remata. Cualquier sociedad buena debe satisfacer esta necesidad, de una u otra manera, si ha de sobrevivir y ser sana. La frustración de estas necesidades es el núcleo más común del inadecuado ajuste (social) y de patología severa. El amor no es sinónimo de sexo. Éste puede ser estudiado como una necesidad puramente fisiológica, aunque la conducta sexual humana es multideterminada, no sólo por la necesidad sexual sino también por la de afecto y amor. Las necesidades de amor involucran dar y recibir amor.

"Las necesidades de estima". Todas las personas en la sociedad (con algunas excepciones patológicas) tienen necesidad o deseo de una evaluación estable de ellos mismos, firmemente sustentada, usualmente alta, de respeto por sí mismos o autoestima, y de la estima de otros. Por tanto, este grupo de necesidades puede clasificarse en dos subconjuntos: Primero, los deseos de fuerza, logro, adecuación, maestría y competencia, confianza en sí mismos, independencia y libertad. Segundo, la necesidad de reputación o prestigio (definiéndola como el respeto o estima de otras personas), estatus, fama, y gloria, reconocimiento, importancia, autoridad, dignidad y apreciación. "La satisfacción de la necesidad de autoestima conduce a sentimientos de autoconfianza, valía, fuerza, capacidad y adecuación, de ser útil y necesario en el mundo. Y la frustración de estas necesidades produce sentimientos de inferioridad, debilidad e impotencia. Estos sentimientos llevan a la desesperanza o bien a tendencias neuróticas compensatorias.

Se ha aprendido más y más de los peligros de basar la autoestima en las opiniones de los demás, más que en la capacidad real. La más estable y, por tanto, más sana autoestima proviene del merecido respeto de otros y no de la fama.

"Las necesidades de autorrealización." Aun cuando todas las necesidades previas sean satisfechas, se espera con frecuencia (si no siempre) un nuevo descontento e intranquilidad se desarrollaran, a menos que el individuo esté haciendo lo que individualmente es apto para hacer." Los músicos deben hacer música, los artistas deben pintar (sic), los poetas escribir si han de estar en paz consigo mismos. Lo que los humanos pueden ser, deben ser. Deben ser fieles a su propia naturaleza.

Así mismo desde la categoría familiar la OMS define familia como "los miembros del hogar emparentados entre sí, hasta un grado determinado por sangre, adopción y matrimonio. El grado de parentesco utilizado para determinar los límites de la familia dependerá de los usos a los que se destinen los datos y, por lo tanto, no puede definirse con precisión en escala mundial.

La familia es el grupo primario de pertenencia de los individuos. En su concepción más conocida está constituida por la pareja y su descendencia. Según la Declaración Universal de los Derechos Humanos, "la familia es el elemento natural y fundamental de la sociedad y tiene derecho a la protección de la sociedad y del Estado ""Es un conjunto de personas que conviven bajo el mismo techo, organizadas en roles fijos (padre, madre,

hermanos, etc.) con vínculos consanguíneos o no, con un modo de existencia económico y social comunes, con sentimientos afectivos que los unen y aglutinan"

La familia necesita ser considerada no sólo por lazos sanguíneos o por su rol económico y social de conjunto o porque sus miembros tienen afectividad entre sí, la familia necesita ser apreciada como un todo.

La contribución que puede hacer la familia en el proceso del desarrollo humano y social depende de qué tan funcional es su sistema, tanto en su estructura y modos de convivir, como en el tipo de comunicación y vínculos afectivos que establece en las relaciones íntimas y sociales que construye.

En este sentido, los investigadores (Alcaina, 2004), han enmarcado las familias desde su operatividad en dos grandes tipos: La familia funcional, que se caracteriza por el cumplimiento eficaz de sus funciones; la presencia de un sistema de relaciones que permite el desarrollo de la identidad y la autonomía de sus miembros; flexibilidad en las reglas y roles para la solución de los conflictos; capacidad de adaptarse a los cambios y presenta una comunicación clara, coherente y afectiva que permite compartir y superar los problemas.

La familia disfuncional, que presenta negativos niveles de autoestima en sus miembros y la presencia de una comunicación deficiente y malsana, que se manifiesta en comportamientos destructivos y a veces violentos, que limita el libre desarrollo de la

personalidad de sus integrantes, lo cual afecta con mayor fuerza a la población infantil y adolescente.

La familia disfuncional, ante situaciones que generan estrés, responde aumentando la rigidez de sus pautas transaccionales y de sus límites, por lo que carece así de motivación y ofrece resistencia al cambio.

De esta manera las familias funcionales son las que cumplen en mayor o menor grado las obligaciones que tiene cada miembro del sistema. Según Nathan W. Ackerman (2004) la familia debe cumplir las funciones siguientes:

1. Satisfacer las necesidades afectivas de sus miembros.
2. Satisfacer las necesidades físicas o de subsistencia.
3. Establecer patrones positivos de relaciones interpersonales.
4. Permitir el desarrollo individual de cada uno de sus miembros.
5. Promover el proceso de socialización.
6. Estimular el aprendizaje y la creatividad de sus miembros.
7. Promover un sistema de valores e ideologías.

A mayor cumplimiento de estas tareas, mayor satisfacción, menor frustración y mayor índice de funcionamiento armónico.

Y desde la categoría cultural, se toma a Richard Shweder (1990), él afirma que "La psicología cultural es el estudio de la manera en que las tradiciones culturales y las prácticas sociales regulan, expresan y transforman la mente humana". Es decir como la

persona se constituye en una constante relación con los sistemas culturales que regulan las prácticas de una sociedad en un tiempo y espacio determinados. Esta relación, sin embargo, no es unilateral, sino que, a la vez que el sistema socio-cultural influye al sujeto y le permite consolidarse como persona, el sujeto, una vez consolidado como tal, retroalimenta al sistema cultural mediante sus acciones cotidianas. De manera que, sistema cultural e individuo, se transforman mutua y constantemente. Vale la pena señalar que, no hay modo de estudiar la cultura, y por ende, al individuo, sin analizar las estructuras sociales, la construcción social de significados y la elaboración personal de sentidos en torno a la apropiación de herramientas como el lenguaje, oral y escrito, entre otras tantas formas de comunicación, válidas en una región, dentro de un grupo social, cultural y económico determinados. Una misma herramienta o palabra cambia su sentido, significado y uso dependiendo de la zona y el marco cultural que le rodea (Esteban, (2008-2010))

Por otro lado, (Piaget, 2010) plantea que el adolescente comenzará a construir sus propios sistemas y teorías sobre la vida, e incorpora una nueva serie de procesos en torno al pensamiento, empleando diferentes vías para razonar, como por ejemplo la creación de hipótesis y deducciones, lo cual fortalece el dominio y, ante todo, el desarrollo de la crítica. Por ello usa mano de la razón y procura hacer algunas pruebas para identificar diferencias, por medio de esto genera un sistema capaz de combinar ideas, estructurarlas, y llegar a una síntesis de lo que considera más relevante, guardando las justas proporciones con lo que ocurre, esto es la libre actividad de la reflexión espontánea.

Síntesis del Marco Teórico.

A continuación encontrarán un cuadro matriz donde se observa, en síntesis, las categorías abordadas en el proyecto de investigación y sus respectivos autores.

Matriz 2. Síntesis de las categorías y sus autores.

DIMENCION	AUTOR	TESIS
DIMENCION SOCIAL	Abraham Maslow Escala de las necesidades	<p>Desde la dimensión social tomamos a (Maslow, A Teory of Human Motivation, 1943) en su libro Motivation and Personality, plantea la teoría de la jerarquía de las necesidades humanas. La presenta como una teoría holística y dinámica, y como una síntesis de pensamiento holístico de varios autores, entre ellos de los fundadores del psicoanálisis.</p> <p>"Las necesidades de pertenencia, afecto y amor." Cuando están insatisfechas, señala Maslow, la persona anhelará relaciones con las personas en general, lograr un lugar en el grupo o en la familia, y se afanará con gran intensidad para alcanzar tales propósitos. Lograr tal lugar importará más que ninguna cosa en el mundo. Los dolores de la soledad, del ostracismo, del rechazo, de la falta de amistad y de raíces se vuelven preeminentes." Se suele subestimar la profunda importancia del barrio, del territorio propio, del clan, de la clase, la pandilla, los colegas del trabajo. Sea olvidado las profundas tendencias animales a la manada, al rebaño, a unirnos, a pertenecer, remata. Cualquier sociedad buena debe satisfacer esta necesidad, de una u otra manera, si ha de sobrevivir y</p>

La familia disfuncional, ante situaciones que generan estrés, responde aumentando la rigidez de sus pautas transaccionales y de sus límites, por lo que carece así de motivación y ofrece resistencia al cambio.

De esta manera las familias funcionales son las que cumplen en mayor o menor grado las obligaciones que tiene cada miembro del sistema.

Según Nathan W. Ackerman(2004) la familia debe cumplir las funciones siguientes:

1. Satisfacer las necesidades afectivas de sus miembros.
2. Satisfacer las necesidades físicas o de subsistencia.
3. Establecer patrones positivos de relaciones interpersonales.
4. Permitir el desarrollo individual de cada uno de sus miembros.
5. Promover el proceso de socialización.
6. Estimular el aprendizaje y la creatividad de sus miembros.
7. Promover un sistema de valores e ideologías.

A mayor cumplimiento de estas tareas, mayor satisfacción, menor frustración y mayor índice de funcionamiento armónico.

CATEGORÍA
CULTURAL

Richard
Shweder
La psicología
cultural

“La psicología cultural es el estudio de la manera en que las tradiciones culturales y las prácticas sociales regulan, expresan y transforman la mente humana”. Es decir como la persona se constituye en una constante relación con los sistemas culturales que regulan las prácticas de una sociedad en un tiempo y espacio determinados.

Marco conceptual

Damos comienzo con la definición de algunos de los términos a tener en cuenta en el contenido del proyecto, para después pasar a relacionar diferentes investigadores que han tratado de darle explicación al fenómeno de los videojuegos y los factores que inciden en los adolescentes para su uso. (Ecu Red).

“Factores sociales, son aquellas cosas que afectan a los seres humanos en su conjunto, sea en el lugar y en el espacio en el que se encuentren” (Pedagogico, 2010)

Software: Según la Real Academia de Lengua Española (RAE), el software es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora.

Social: “Relativo a la sociedad humana o a las relaciones entre unas y otras clases.”

Entorno social: Este es el conjunto de circunstancia y condiciones laborales, es la cultura en la que el hombre o mujer ha crecido y se ha educado. (Española, 2014)

Entorno familiar: La familia es una institución social básica y constituye un entorno eminentemente existencial donde suelen ocurrir un sinnúmero de experiencias que inducen vivencias íntimas y esenciales, derivada de la convivencia cotidiana de la familia. (slideshare, 2014)

Conducta: Sinónimo de comportamiento, con dicho término nos referimos a las acciones y reacciones del sujeto ante el medio. (DE, 2014)

Tiempo libre es el que queda después del trabajo, entendiendo trabajo como las actividades productivas de carácter material e intelectual; a las remuneradas o lucrativas, a las asalariadas o dependientes, a las que requieren a dos o más de estas características. Fuera de estas actividades quedaría el tiempo libre; tiempo libre y trabajo son opuestos. (priuma, 2010)

Afición: Inclinação o amor hacia alguna persona o cosa. Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. © 2007 Larousse Editorial, S.L.

Consumismo: Medio social. Tendencia exagerada al consumo de bienes en general, materiales y no absolutamente necesario. Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. © 2007 Larousse Editorial, S.L.

Play Station: Es un video consola de sobremesa de multinacional Soni que agrupa varios modelos. Collins English Dictionary – Complete and Unabridged

Xbox: Es el primer video consola de sobremesa producida por Microsoft. Collins English Dictionary – Complete and Unabridged

El grupo de pares: Es un “agente de socialización” para el individuo. El grupo de pares, es el grupo de amigos y de iguales con que un niño o joven comparte cotidianamente, el que no sólo le permite poner en práctica lo aprendido con los otros agentes socializadores sobre cómo mantenerse en interrelación o intercomunicación con otros, sino que también le comunica normas, valores y formas de actuar en el mundo. Para C.S. Brembeck, es un grupo de pares o personas que tienen la misma aproximadamente, a diferencia de la familia, que mantienen objetivos de largo alcance para el niño, los intereses de pares son inmediatos y temporarios. El grupo de pares, aunque no es una institución establecida tiene costumbres y una organización. Los niños van cambiando su participación en grupos de pares a medida que recorren diferentes etapas de su desarrollo, con frecuencia pertenecen a un número de grupos simultáneamente.

Videojuego: Es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de video. Este dispositivo electrónico, conocido como “plataforma”, puede ser una computadora, una máquina Arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (teléfono móvil, por ej.) Los videojuegos son, hoy por hoy, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento. (thefreedictionary, 2010)

Tiempo libre: Comúnmente se llama ocio al tiempo libre que se dedica a actividades que no son ni trabajo ni tareas domésticas esenciales, y pueden ser recreativas. Es un tiempo recreativo que se usa a discreción. Es diferente al tiempo dedicado a actividades

obligatorias como comer, dormir, hacer tareas de cierta necesidad. Las actividades de ocio son aquellas que hacemos en nuestro tiempo libre y no las hacemos por obligación. Según la socióloga francesa Chevalier Ch. (s f.) “El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares, sociales, para descansar, para divertirse y sentirse relajado para desarrollar su información o su formación desinteresada, o para participar voluntariamente en la vida social de su comunidad”

Entrevista. Se entiende por entrevista la forma oral de comunicación interpersonal, que tiene como finalidad obtener información en relación a un objetivo. (Ibañez y López, 1986)

Cultura: Conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres que caracterizan a un pueblo, a una clase social, a una época (google.com, 2014)

Entorno social y los videojuegos: Comunicación, Tejeiro R. (2009) propone que los juegos implican en las relaciones sociales de los niños en cuanto a su ámbito familiar, esto influye en las actitudes generales y en los ámbitos culturales, cuanto a este último, el aislamiento se acredita que el niño o niña no dedica su tiempo de ocio en otras actividades, como leer y escribir.

Por otro lado, (Piaget, 2010) plantea que el adolescente comenzará a construir sus propios sistemas y teorías sobre la vida, e incorpora una nueva serie de procesos en torno

al pensamiento, empleando diferentes vías para razonar, como por ejemplo la creación de hipótesis y deducciones, lo cual fortalece el dominio y, ante todo, el desarrollo de la crítica. Por ello usa mano de la razón y procura hacer algunas pruebas para identificar diferencias, por medio de esto genera un sistema capaz de combinar ideas, estructurarlas, y llegar a una síntesis de lo que considera más relevante, guardando las justas proporciones con lo que ocurre, esto es la libre actividad de la reflexión espontánea.

Genograma, es una representación gráfica, que da información, al menos, de tres generaciones de una familia. Incluye datos demográficos, estructura de la familia y las relaciones entre ellos. (google, 2015)

Marco histórico situacional.

Los actuales videojuegos parten de la influencia recibida desde tres vertientes esenciales: los juegos de mesa y sociedad, los juegos de salón y los juegos mecánicos, aunque, sin lugar a dudas, el simulador de vuelo (destinado originariamente al entrenamiento de pilotos) es el pionero del videojuego tal como hoy los concebimos.

Es a comienzos de la década de los años 70 cuando Bushwell diseñaba una nueva máquina similar a las que inundaban las salas recreativas de la época. Dicha máquina recibió el nombre de PONG y consistía en una simulación del tenis de mesa; su funcionamiento era totalmente electrónico controlado por un microprocesador, desarrollándose el juego por primera vez frente a un monitor de televisión. A partir de ahí, acababa de nacer el videojuego.

Sin embargo, los videojuegos no llegarían a ser una forma extendida de entretenimiento hasta comienzos de la década de los 80, donde la llegada de los primeros ordenadores domésticos (VIC-20 de Commodore, ZX81 y SPECTRUM de Sinclair) supuso una auténtica revolución del ocio. En el país, aunque comienzan a comercializarse a finales de los 80, es en la década de los 90 cuando se extienden de forma masiva.

Los juegos creados por las dos principales compañías fabricantes (Sega y Nintendo) desplazan en poco tiempo a los juguetes tradicionales en las preferencias de los niños. A partir de 1991, después de más de una década en el mercado, puede hablarse del boom del Videojuego, popularizándose entre todas las clases sociales y especialmente en el mundo infantil y juvenil.

Marqués (2000 a) considera videojuego, todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (CD ROM, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al televisor, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática o teléfono móvil).

Siguiendo a Sánchez (1997), entre las características más definitorias de los VDJ se encuentra su carácter tecnológico y sobre todo la interactividad. Entre las diferentes clasificaciones propuestas de los videojuegos destacamos la que realiza Estallo (1995) en función del contenido de los mismos. Este autor distingue seis tipos: a) Arcade (plataformas y laberintos), b) acción (de lucha), c) deportivos (fútbol, tenis, etc.), d)

estrategias (aventuras, rol, etc.), e) simulación (de distintas situaciones) y f) juegos de mesa.

Desde su nacimiento, los videojuegos han venido rodeados de la controversia propia de cualquier fenómeno sociocultural incipiente e impactante, apareciendo los primeros trabajos acerca de sus efectos sobre los jugadores al mismo tiempo que se ponían de manifiesto las primeras críticas.

Por lo anteriormente expuesto y teniendo en cuenta que el consumo de tecnología es cada vez más expansivo e intensivo, independiente de la condición social, raza, edad, sexo, escolaridad, entre otros aspectos, se plantea una serie de interrogantes en torno a su uso, porque hay muchos paradigmas en torno a los efectos sociales, principalmente en los adolescentes, porque son ellos quienes en estos momentos son los consumidores más asiduos. Otro aspecto a tener en cuenta es que actualmente no se conocen las dinámicas de uso de los videojuegos, en los adolescentes de la ciudad, lo cual es importante porque ayuda a caracterizar e identificar esta población.

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque

El enfoque tenido en cuenta es el cualitativo, y según los autores Blasco y Pérez (2007:25), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas. Utilizando variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, en donde se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, también los significados de vida de los participantes. (Medina, 2011) Recuperado de internet 23 de abril de 2015

Tipo de estudio.

El tipo de estudio abordado es el descriptivo, ya que permite una visión objetiva de la realidad. Citando a Dankhe 1986, menciona que el objetivo del estudio descriptivo es buscar y especificar las propiedades importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquier otro aspecto que pueda ser sometido a análisis.

Participantes.

La muestra poblacional a tener en cuenta es de 20 estudiantes entre los 12 y 14 años, que manifiestan utilizar los videojuegos, al menos dos horas diarias, de los grados 6° y 7°, de la Institución Educativa Joaquín París, de la ciudad de Ibagué.

Técnicas.

Se utilizó el muestreo probabilístico estratificado, es decir, el colectivo adolescentes entre 12 y 14 años de los cursos 6° y 7°, que usan videojuegos, al menos dos horas diariamente, de la Institución Educativa Joaquín París, de la ciudad de Ibagué.

Instrumento.

El instrumento utilizado para la recolección de los datos fue una entrevista semi-estructurada que consta de una dimensión social, y cinco categorías, a saber: afiliación, presión grupal, familiar, ocio y tiempo libre, aislamiento social. Definiendo la entrevista como “la forma oral de comunicación interpersonal, que tiene como finalidad obtener información en relación a un objetivo”. (Ibañez y López, 1986)

Este cuestionario está compuesto por 47 ítems. Inicialmente, solo tenía 31 ítems pero al realizar la prueba piloto, a seis adolescentes que diariamente jugaran videojuegos, como mínimo dos horas al día, para validar el cuestionario, se encuentran algunos detalles que al corregirse se le tienen que agregar otros aspectos.

Fases

Matriz No 3 Fases

La presente investigación fue realizada en las siguientes fases:

No.	DESCRIPCION DE LA FASE
FASE 1	Diseño metodológico: Elaboración marco de antecedentes Elaboración marco teórico.
FASE 2	Construcción de cuestionarios para la prueba piloto. Aplicación de prueba piloto a seis adolescentes, que por lo menos, usen videojuegos dos horas diarias.

FASE 3	Análisis y sistematización de la prueba piloto. Correcciones al cuestionario
FASE 4	Replanteamiento del cuestionario final. Trabajo de campo: Implementación del cuestionario a 20 adolescentes de la Institución Educativa Joaquín París, de la ciudad de Ibagué.
FASE 5	Tabulación y análisis de los cuestionarios aplicados. Resultados. Revisión y complementar lo que falte al trabajo escrito.
FASE 6	Socialización. Se invitará un representante de la institución educativa donde se aplicó la entrevista a la sustentación del proyecto de investigación. Se hará la socialización en una escuela de padres, en la Institución Educativa Joaquín París, de la ciudad de Ibagué.

Delimitación cronológica

Este proyecto está para realizarse en el tiempo asignado por la universidad que va desde el 14 de agosto de 2014 hasta el mes de abril del 2015 que será la sustentación final.

Delimitación geográfica.

El estudio se realiza en la Institución Educativa Joaquín París, Kra. 9 No. 35-40, barrio Gaitán, de la comuna – número 3 de la ciudad de Ibagué, Tolima

Matriz 4 Entrevista

DIMENSIÓN	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	ITEMS
DIMENSIÓN SOCIAL	OCIO Y TIEMPO LIBRE	Uso de los videojuegos	<p>¿Utiliza videojuegos? Sí ___ No ___</p> <p>¿A qué edad comenzó a usar los videojuegos? _____</p> <p>¿Cuántos años lleva usando los videojuegos? _____</p>
		Tiempo dedicado a jugar videojuegos	<p>¿Con qué frecuencia usa los videojuegos?</p> <p>Los fines de semana: sí ___ No ___</p> <p>¿Cuántas horas? _____</p> <p>Todos los días: Si ___ No ___</p> <p>¿Cuántas horas al día dedica al uso de videojuego? _____</p>
		Tipo de videojuegos	<p>¿Qué tipo de videojuego usa habitualmente?</p> <p>Juegos Árcades: Acción <input type="checkbox"/> laberintos <input type="checkbox"/> deportivos dispara y olvida <input type="checkbox"/> Aventura <input type="checkbox"/> carreras <input type="checkbox"/> ¿Otro? Sí ___ No ___ ¿Cuál? _____</p> <p>Juegos de Simulación: Instrumentales <input type="checkbox"/> Situacionales <input type="checkbox"/> Deportivos <input type="checkbox"/> ¿Otro? Sí ___ NO ___ Cuál? _____</p> <p>Juegos de Estrategia: Aventuras gráficas <input type="checkbox"/> juegos de rol juegos de guerra <input type="checkbox"/> ¿Otro? SI ___ No ___ ¿Cuál? _____</p> <p>Juegos de Mesa: Cartas <input type="checkbox"/> culturales <input type="checkbox"/> ¿Otro? Sí ___ No ___ cuál? _____</p>
		Acceso a los videojuegos	<p>Normalmente cuando usa videojuegos, ¿cómo suele conseguirlos?</p> <p>Prestados <input type="checkbox"/> De Internet <input type="checkbox"/> sala de videojuegos <input type="checkbox"/> comprados <input type="checkbox"/> De que otra manera? _____</p>
		Influencia para usar videojuegos	<p>¿Qué le motivó para empezar a usar los videojuegos? _____</p>

		Lugar donde juegas	<p>¿Dónde juega normalmente los videojuegos?</p> <p>En su propia casa <input type="checkbox"/> En la casa de sus amigos <input type="checkbox"/> Sala de videojuegos <input type="checkbox"/> Colegio <input type="checkbox"/></p> <p>¿Otro lugar? (especificar)</p> <p>_____</p>
	NECESIDAD DE AFILIACIÓN	Aceptación social	<p>¿Pertenece a algún grupo en especial, que utilicen videojuegos?</p> <p>Sí ___ No ___ ¿cuál? _____</p> <p>¿Te relacionas con jugadores virtuales que no conoces personalmente?</p> <p>Sí ___ No ___ ¿porque? _____</p> <p>¿Utilizas videojuegos porque eso le permite?</p> <p>Hacer parte de un grupo:</p> <p>_____</p> <p>Sentir que pertenece a un grupo: _____</p> <p>Sentirse identificado dentro de un grupo: _____</p> <p>Otros _____</p> <p>¿cuál? _____</p> <p>¿Cuando juegas videojuegos te sientes más aceptado por los amigos?</p> <p>Sí ___ No ___ ¿por qué? _____</p> <p>¿Pertenece algún grupo de amigos virtuales, que no conoce por que esto le permite?:</p> <p>Hacer parte de un grupo: _____</p> <p>Sentir que pertenece a un grupo: _____</p> <p>Sentirse identificado dentro de un grupo: _____</p> <p>Otros _____</p> <p>¿cuál? _____</p> <p>Es una de las metas del grupo de amigos utilizar videojuegos?</p> <p>Sí ___ No ___ Por qué? _____</p> <p>Consideras que tienes más amigos a partir del uso de los videojuegos? Sí ___ No ___ Por que _____</p>
			<p>¿Qué espera que otros jugadores hagan o digan de Ud. Cuando triunfa en los videojuegos?</p>

DIMENSIÓN SOCIAL		Necesidad de reconocimiento	<p>Que Ud. es exitoso ____ Que Ud. es inteligente ____ Que nadie le gana ____ Todos los anteriores ____ Otro ¿Cuál? _____</p> <p>¿Qué siente cuando demuestra a sus amigos que tiene mayor habilidad en el uso de los videojuegos?</p> <p>Superioridad _____</p> <p>Satisfacción _____</p> <p>Mayor reputación _____</p> <p>Autoridad dentro del grupo _____</p> <p>Respeto _____</p> <p>Otra _____</p> <p>¿Cuál? _____</p>
		Necesidad de afecto	<p>¿Utiliza videojuegos por sentirse apreciado dentro de un grupo de amigos?</p> <p>Sí ____ No ____ Por qué _____</p> <p>¿Considera que si no utiliza videojuegos los demás jugadores no le tendrán respeto?</p> <p>Sí ____ No ____ Por qué _____</p> <p>¿Necesariamente debe utilizar videojuegos para ser tenido en cuenta dentro del grupo de amigos?</p> <p>Sí ____ No ____ Por qué _____</p>
	PRESIÓN GRUPAL	Influencia social	<p>¿Utiliza videojuegos por influencia de sus amigos?</p> <p>SI _____ NO _____ ¿por qué? _____</p> <p>¿Utiliza videojuegos por sentirse parte de un grupo de adolescente que su comportamiento es diferente a los demás?</p> <p>SI _____ NO _____ ¿por qué? _____</p> <p>¿Se ha sentido presionado por alguien para usar videojuegos?</p> <p>SI _____ NO _____</p> <p>¿De qué manera? _____</p> <p>Las preguntas que ha respondido, fueron comprensibles?</p> <p>Sí _____ No _____</p> <p>1.-Cuál fue la pregunta más difícil y por qué?</p>

			<p>2.- Que pregunta le parece le hizo falta al cuestionario?</p> <p>3.- Cual posible pregunta le agregaría?</p>
	NÚCLEO FAMILAR	Genograma	<p>¿Quién ejerce la autoridad en su casa? Papa: _____ Mama: _____ Abuelos _____</p> <p>¿Quién controla las actividades que realiza en el tiempo libre? Papa: _____ Mama: _____ Abuelos _____</p> <p>¿Qué clases de actividades realiza con su familia? Ver televisión _____ jugar videojuegos _____ Salir a la parque _____ Otra _____ ¿Cuál? _____ Salir de paseo _____</p>
	FUNCIONALIDAD FAMILIAR	Comunicación familiar	<p>¿Considera que en su familia existe una comunicación? Buena _____ Mala _____</p> <p>¿Qué clase de comunicación existe en su familia? Oral _____ Telefónica _____ Escrita _____ Otra _____ ¿Cuál? _____</p> <p>¿En familia comen juntos a lo menos 4 veces a la semana, y conversan de diversos temas de interés para todos? SI ___ NO ___ ¿Por qué? _____</p> <p>¿Sus padres saben que utiliza videojuegos? SI _____ NO _____ ¿por qué? _____</p> <p>¿Alguien más utiliza videojuegos dentro de su familia? SI _____ NO _____ ¿Quién? _____</p> <p>¿Utiliza videojuegos con alguien de su familia? Padres _____ Hermanos _____ Tíos _____ primos _____</p>

		<p>¿Sus padres aceptan que utilice videojuegos? Sí _____ No _____</p> <p>¿Sus padres o familiares le compran o le dan dinero para que pueda utilizar videojuegos? Sí __ No__</p>
	Vínculos afectivos	<p>¿Sus padres le demuestran que es querido y aceptado? Sí _____ No _____ ¿Por qué? _____</p> <p>¿Puede expresar sentimientos como tristeza, alegría o enojo con su familia? Sí__ No__ ¿Por qué? _____</p> <p>¿La familia dedica algún tiempo cada día para estar juntos y hacer cosas agradables como: (conversar, compartir, leer, orar, jugar, otros) Sí__ No_ ¿Por qué? _____</p> <p>¿ Sus padres dedican un tiempo especial, por ejemplo, una vez a la semana para hacer algo en familia como (jugar, pasear, comer algo juntos, salir a caminar) Sí____ No____ ¿Por qué? _____</p>
	Resolución de conflictos	<p>¿Regularmente le cuenta sus problemas a sus padres? Sí____ No____ ¿Por qué? _____</p> <p>¿Cómo solucionan los problemas familiares? Hablando _____ Discutiendo _____ Entablando en común acuerdo reglas _____</p> <p>¿Existen normas de convivencia en su casa Sí____ No____ ¿Por qué? _____</p>

	TRADICIONES CULTURALES	Influencia de la cultura	Utiliza videojuegos porque por tradición cultural todos los adolescentes lo hacen? Sí___ No___ ¿Por qué?___
	PRACTICAS SOCIALES	Influencia de la sociedad	Utiliza videojuegos porque en el lugar donde vive, la mayoría de los adolescentes lo practican? Sí___ No___ ¿Por qué?___

RESULTADOS

De los veinte adolescentes entrevistados el 25 % eran niñas y el 75% eran varones.

Desde la dimensión social se encontró que: el 80% de los entrevistados, no pertenecen a ningún grupo especial que utilice videojuegos (gráfico 11), el 85% no se relaciona con amigos virtuales, y de igual manera el 75% de los entrevistados manifiestan que utilizan video juegos , porque les agrada, no tuvieron influencia de un tercero para iniciarse en los videojuegos, además, no alternan ninguna otra actividad fuera del colegio que les permita aprovechar su tiempo libre, es por ello que el 60% de los participantes utilizan videojuegos todos los días y un 40% solo los fines de semana en un promedio entre tres y seis horas diarias(gráfico 1d). En este sentido desde la necesidad de afecto el 41% de los participantes refieren que les agrada sentirse reconocidos como buenos jugadores ante los demás, y un 10% utiliza videojuegos para ser tenido en cuenta por su grupo de amigos.

Un 40% de los entrevistado se iniciaron en el mundo de los videojuegos porque un amigo les enseñó y a ellos le gusto sentir las emociones que dichos juegos pueden generar a la hora de utilizarlos, así mismo el 30% empezaron a usarlos porque alguien de su familia lo hacía, y un 30% por que tiene mucho tiempo libre dado que no tiene otra actividad diferente al colegio.

A la hora de jugar, los juegos más usados son los de guerra con un 60%, en segundo lugar se encuentran los deportivos, con el 45 %, y un 40% le gustan los culturales, entre estos, el ajedrez.

Por otro lado, los datos obtenidos revelaron que el 47% de los participantes juegan en su casa; un 37% que usan los videojuegos son comprados, en la mayoría por sus padres o un familiar, y un 37% son adquiridos a través del internet. Así mismo, el 85% de los encuestados refieren que a pesar que los adquieren a través del internet no pertenecen a ninguna red virtual de jugadores, y tampoco se relaciona con jugadores virtuales que no conocen porque no les agrada o porque sus padres no se lo permiten.

En conclusión, retomando los planteamientos de la teoría de Maslow, desde la necesidad de afiliación, se puede afirmar que a pesar que los entrevistados manifestaron tener alguna influencia para iniciarse en el mundo de los videojuegos, y que la mayoría les agrada sentir reconocimiento por los demás jugadores, no es un factor determinante para el uso de los mismos en los adolescentes.

En la categoría familiar, a través de la aplicación del Genograma, se encontró que el 60% de los entrevistados son familias monoparentales. El 40 % de las familias, son reconstruidas, padres o madres que han tenido una o dos parejas antes de la que tiene actualmente. Las relaciones familiares son distantes y en algunos casos son conflictivas. El 100% de estas saben que sus hijos utilizan videojuegos, sin embargo, el 70% están de acuerdo que sus hijos los usen y un 30% no lo están, (gráfica 16c). Por otro lado, la autoridad

en sus casas es ejercida por la madre, en un 40%, y un 20% por ambos padres. El 90% refieren que existe una comunicación buena, a pesar de que el 40% de los padres trabajan pasan momentos con ellos compartiendo alguna actividad familiar. (gráfica 16a). De tal manera que, el 85% de los entrevistados afirman que a sus padres también les agrada jugar videojuegos, igualmente que lo juegan con, hermanos, tíos y primos. (gráfica 16e)

A través de la información recolectada por la entrevista, se logra analizar que, uno de los factores por los cuales los adolescentes ingresan al mundo de los videos juegos, es que las familias no comparten mucho tiempo con sus hijos, las pautas de convivencia son escasas y el tiempo libre no es monitoreado por los adultos, son ellos mismos, en su mayoría quienes se controlan el tiempo, llegándose al caso que el 20 % de los entrevistados juegan 16 horas, solamente en los fines de semana, reconociendo ellos mismos que son adictos y que no pueden dejar de jugar mucho tiempo.

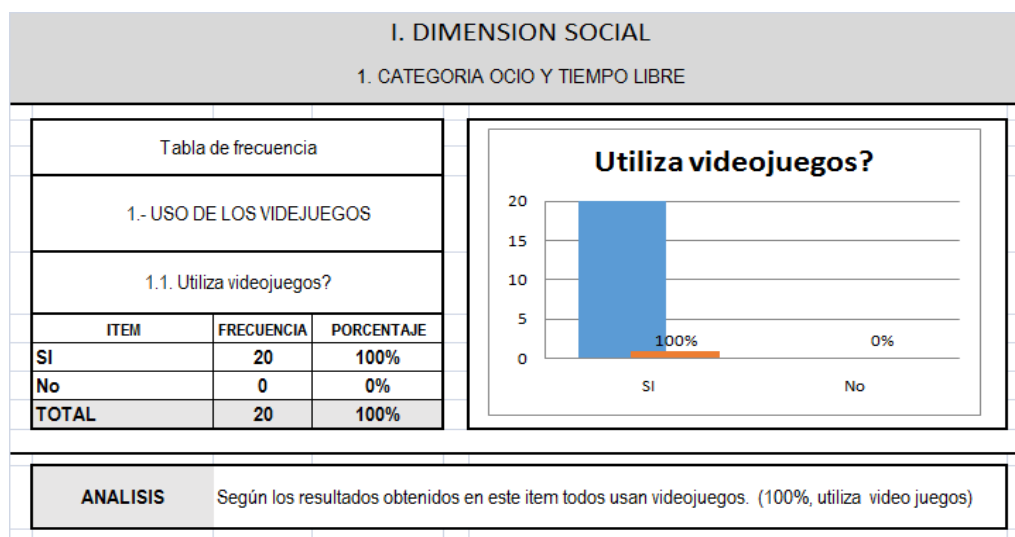
Desde la categoría cultural, los resultados obtenidos a través de la aplicación del instrumento, nos develó que el 70% de los participantes, manifestaron que no utilizan videojuegos por ser un fenómeno de moda, o porque todos los adolescentes del lugar donde viven los utilicen. Se puede afirmar que la influencia de la cultura no es un factor determinante en los adolescentes, para que ellos utilicen videojuegos.

Análisis de resultados entrevista

Dimensión social

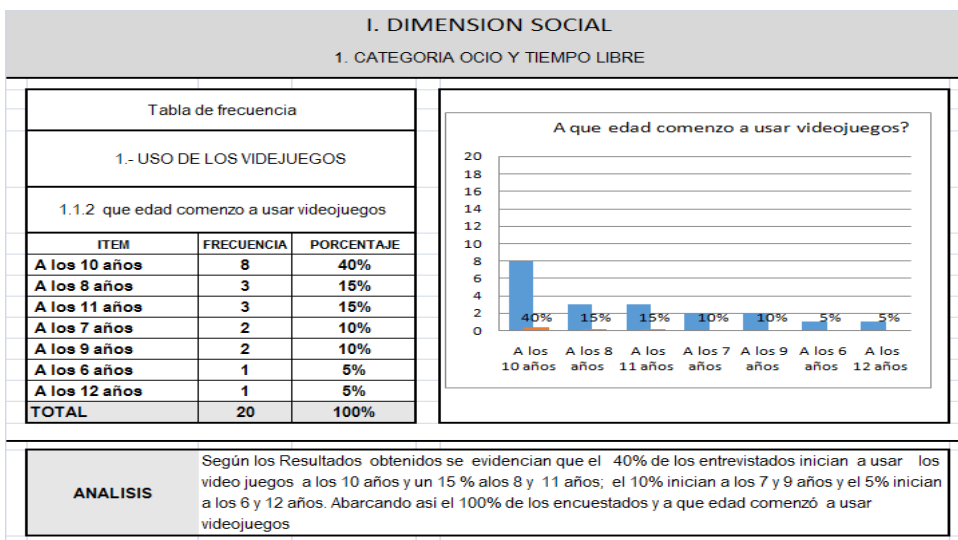
En esta dimensión, encontraremos la información obtenida por el instrumento cuestionario Numero 1 “Dimensión Social”; a continuación se muestran los resultados que arrojó en las tres preguntas que están en esta dimensión

Grafico No. 1. Uso de videojuegos



ANALISIS Según los resultados obtenidos en este item todos usan videojuegos. (100%, utiliza video juegos)

Grafico No 1 A. Edad que comenzó a jugar videojuegos.



ANALISIS Según los Resultados obtenidos se evidencian que el 40% de los entrevistados inician a usar los video juegos a los 10 años y un 15 % a los 8 y 11 años; el 10% inician a los 7 y 9 años y el 5% inician a los 6 y 12 años. Abarcando así el 100% de los encuestados y a que edad comenzó a usar videojuegos

Gráfico No. 1. B Años que lleva usando videojuegos

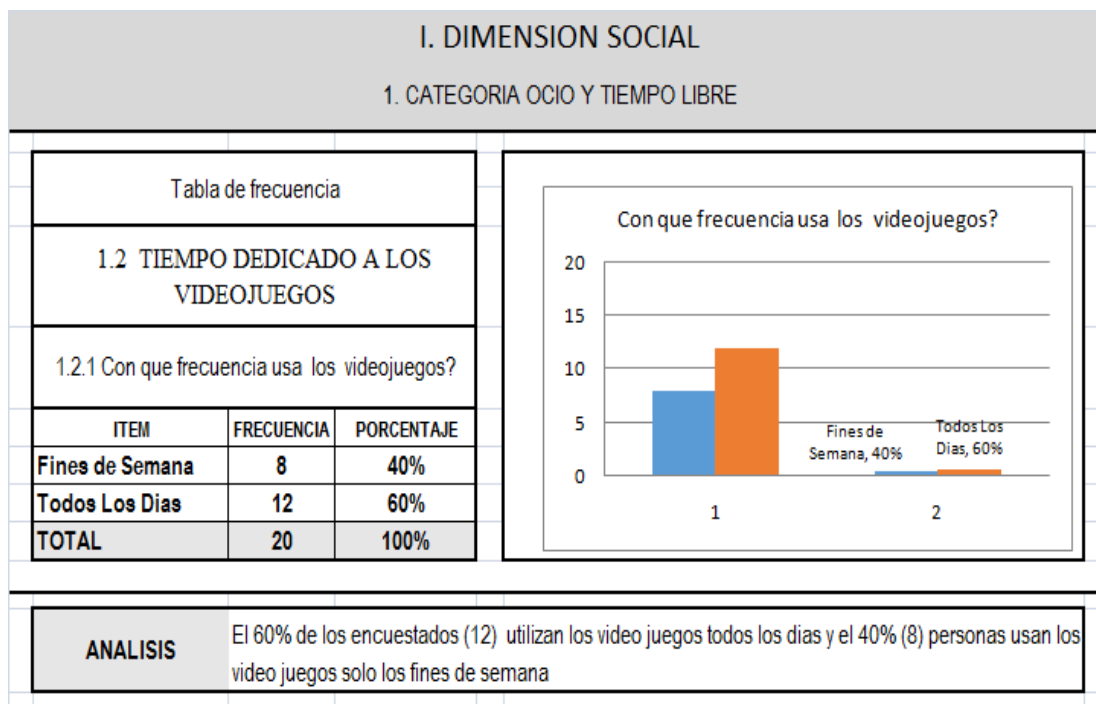


Gráfico No 2. Frecuencia en el uso de los videojuegos

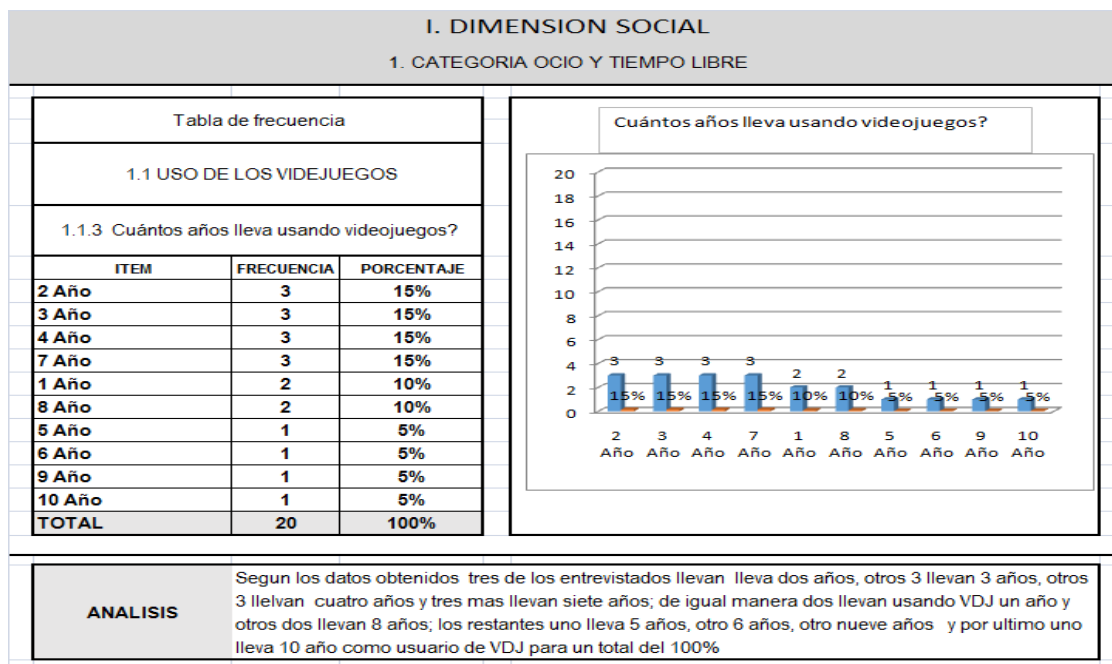


Gráfico No. 2.A. Horas dedicadas a los videojuegos, entre semana

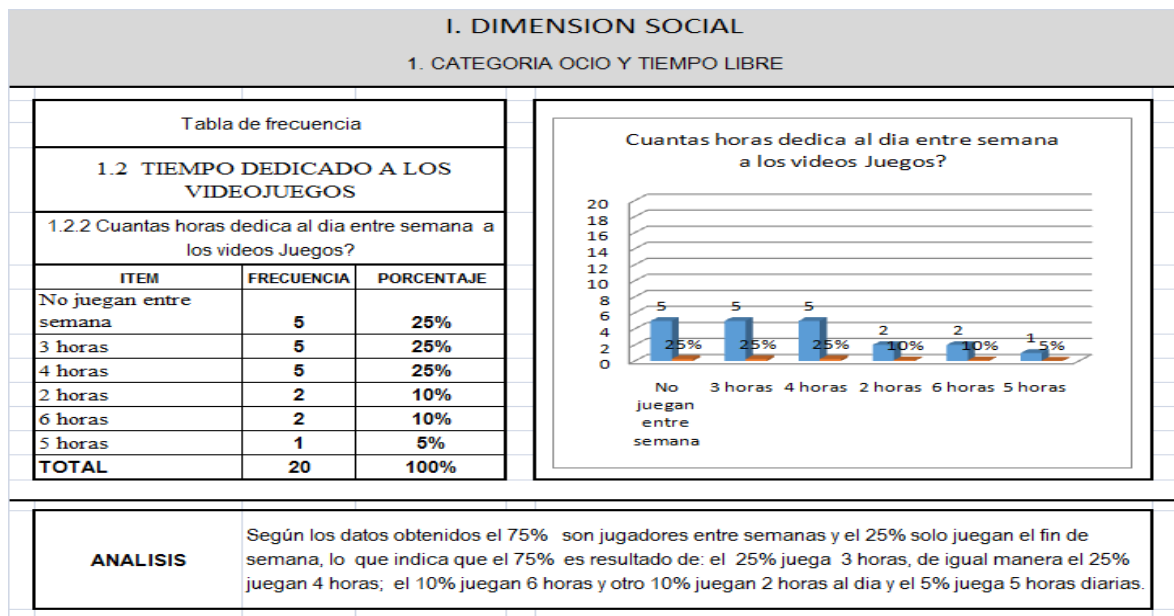


Gráfico 2. B. Tiempo dedicado los fines de semana, al videojuego

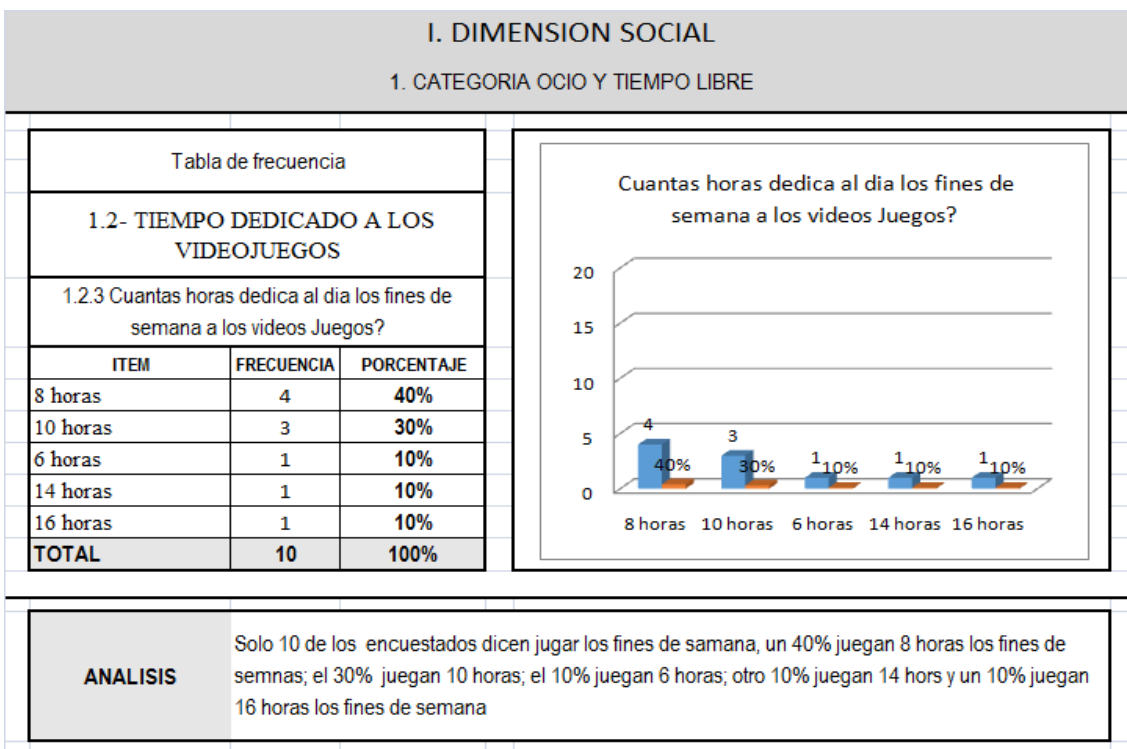


Gráfico No. 3. Tipos de Videojuegos. Árcades

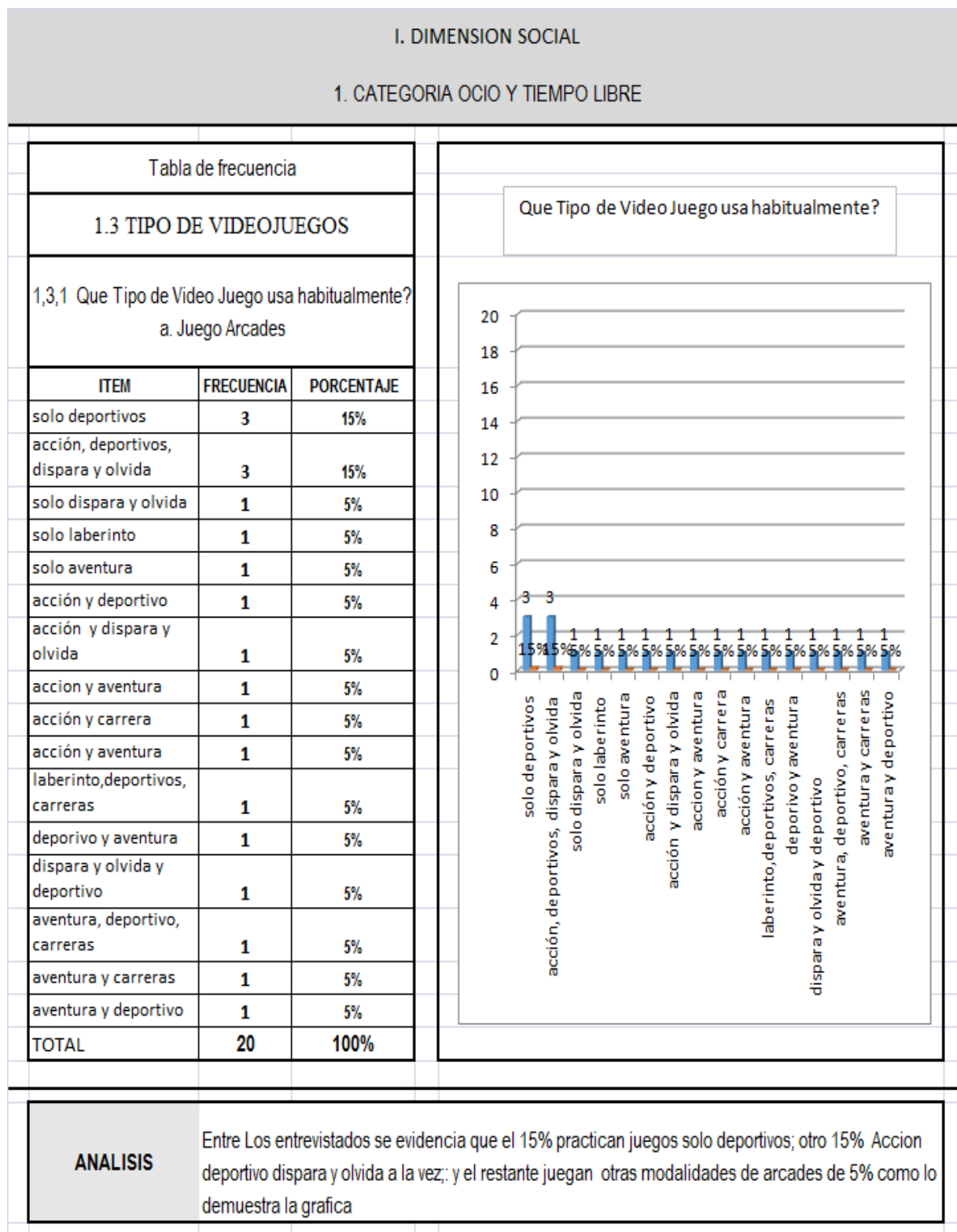


Gráfico No. 4. Juego de simulación

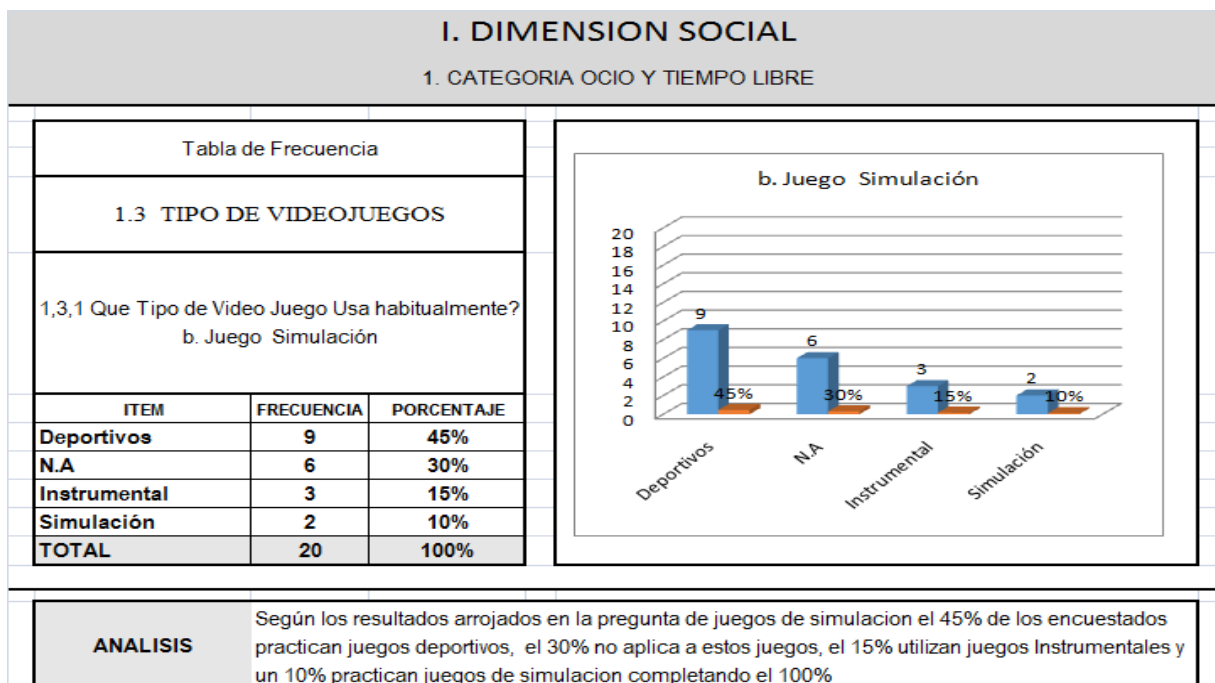


Gráfico No. 5 Juegos de estrategia

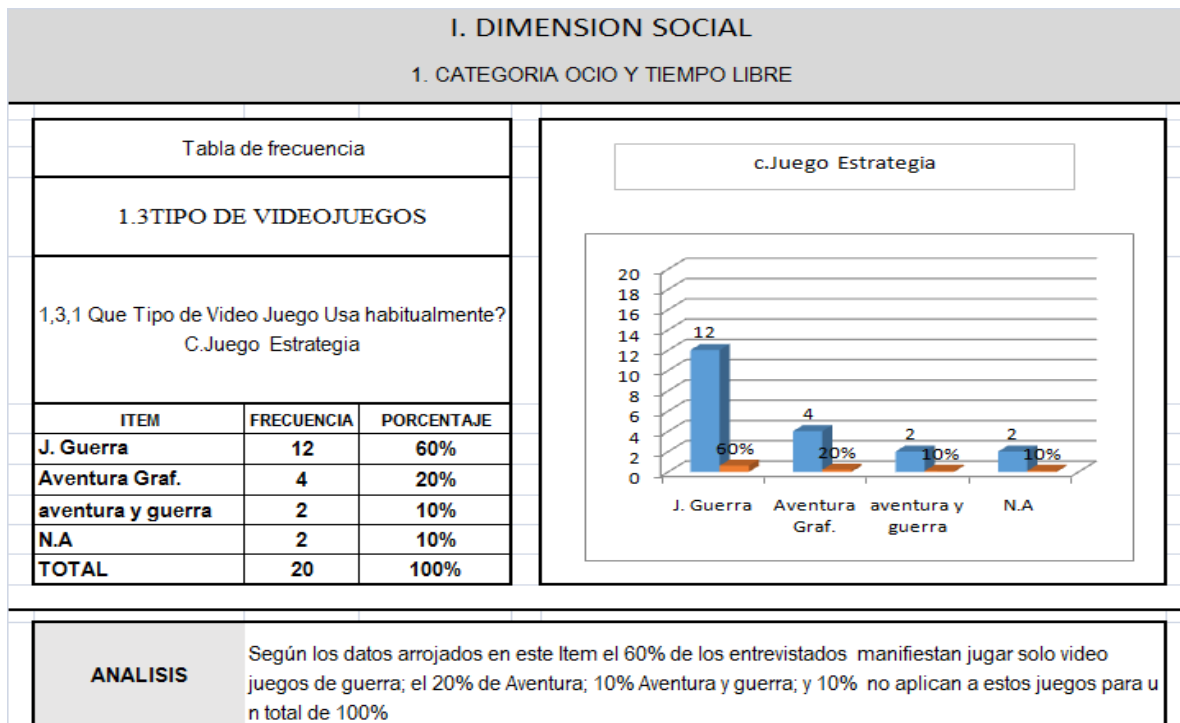


Gráfico No. 6. Juegos de mesa

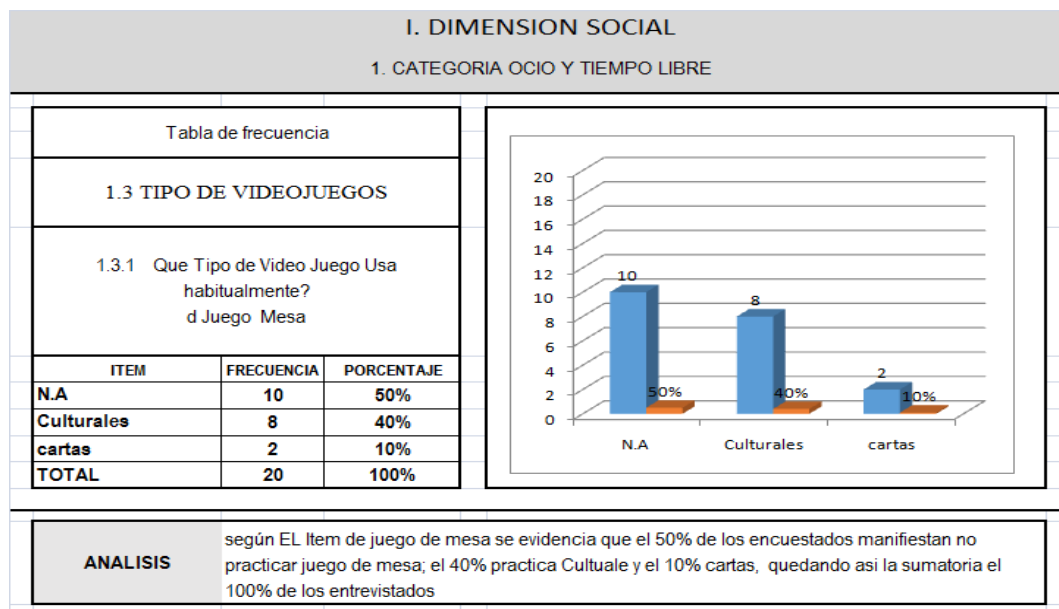


Gráfico No. 7. Como se consiguen los videojuegos

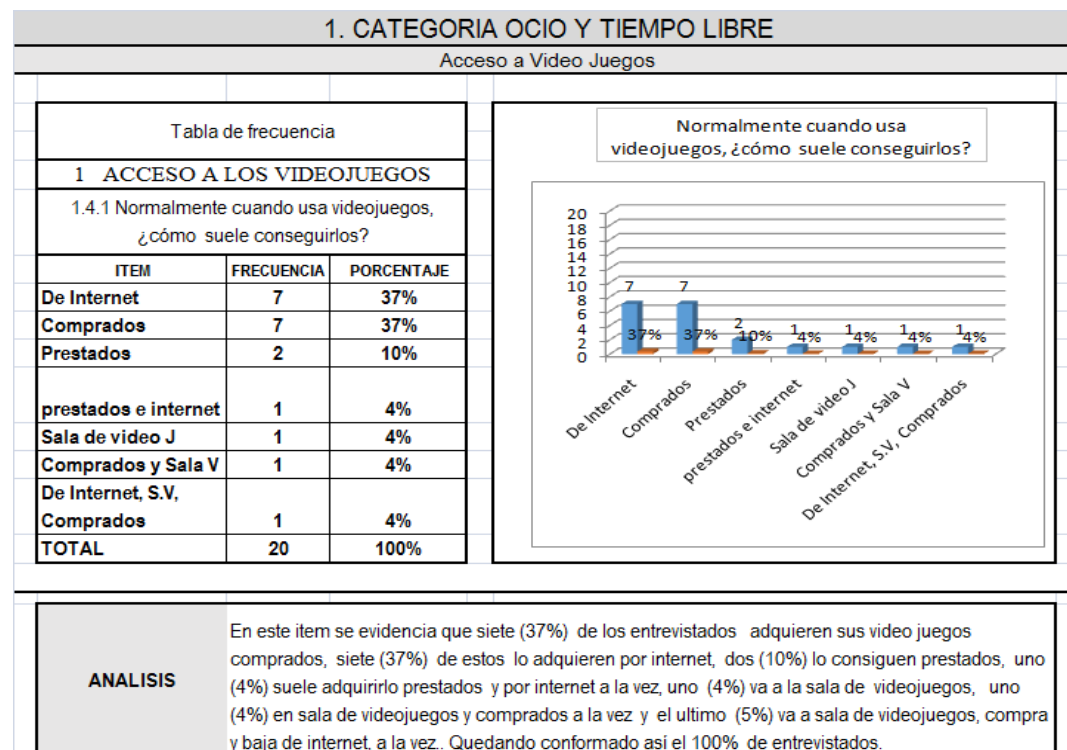


Gráfico No. 8. Motivación para usar videojuegos

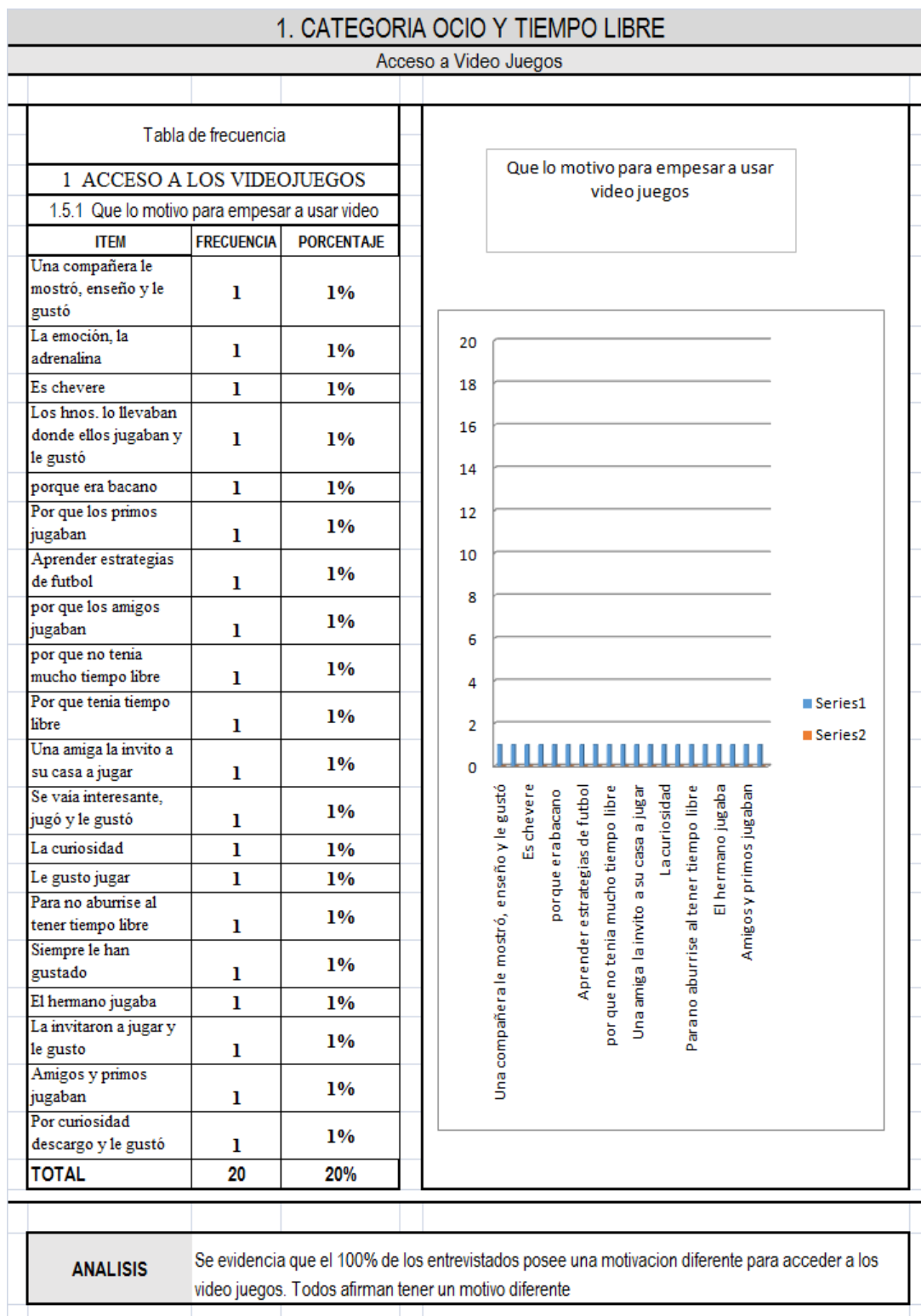


Gráfico No. 9. Donde juega videojuegos

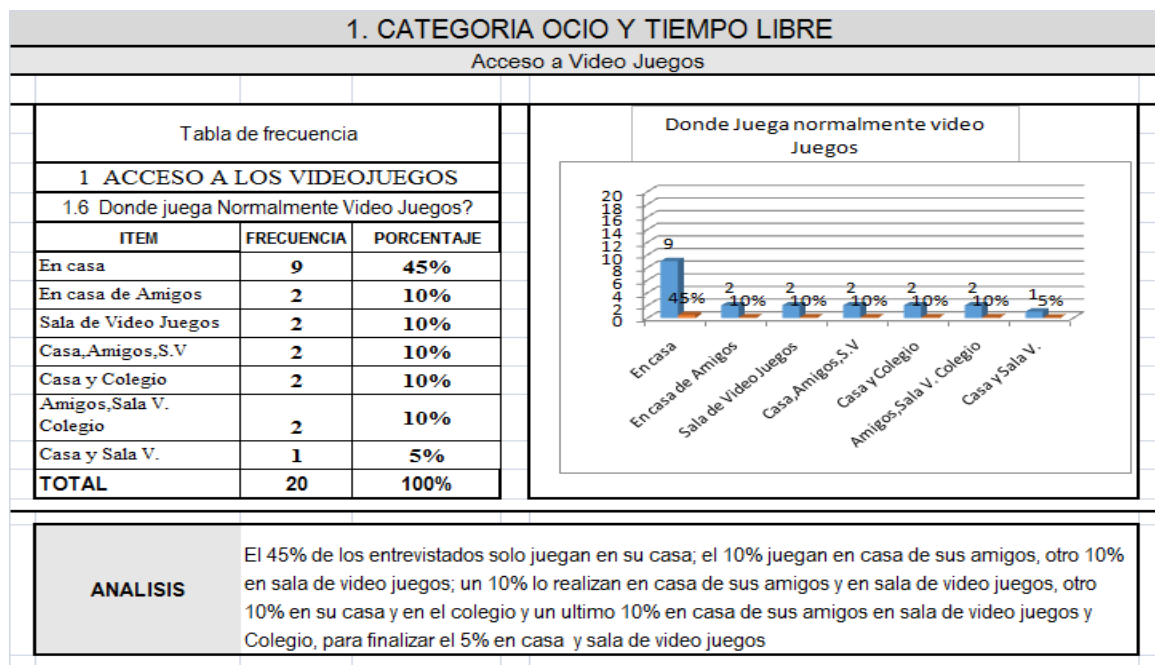


Gráfico No. 10. Grupo especial de videojuegos

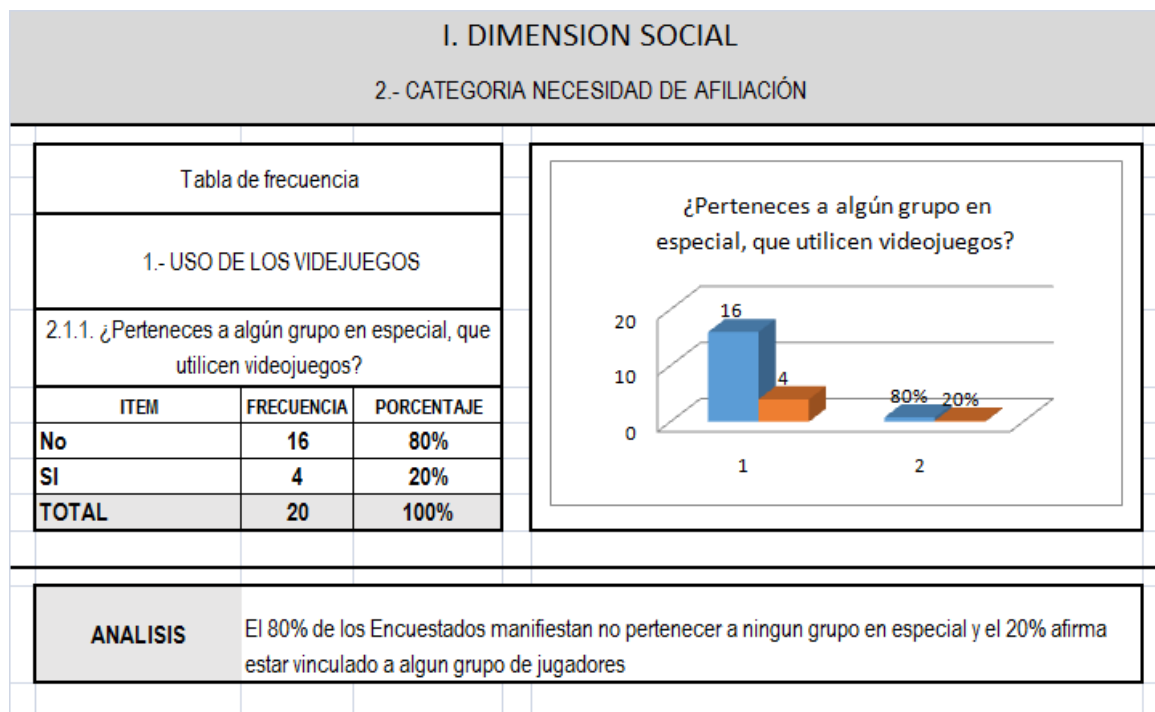


Gráfico No. 11. Relación con jugadores virtuales

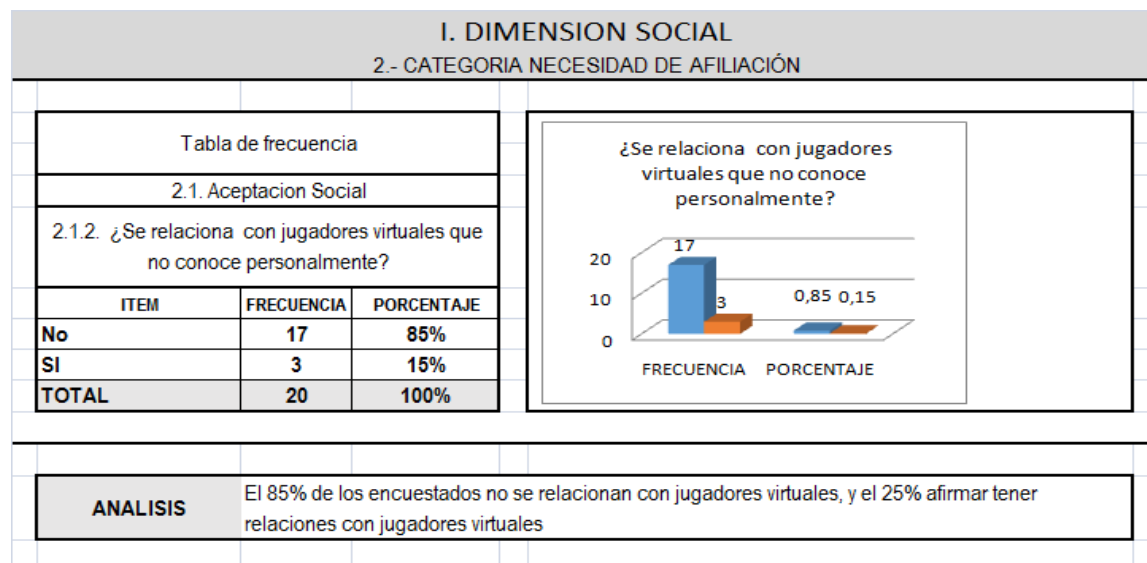


Gráfico No. 12. Aceptación por el uso de videojuegos

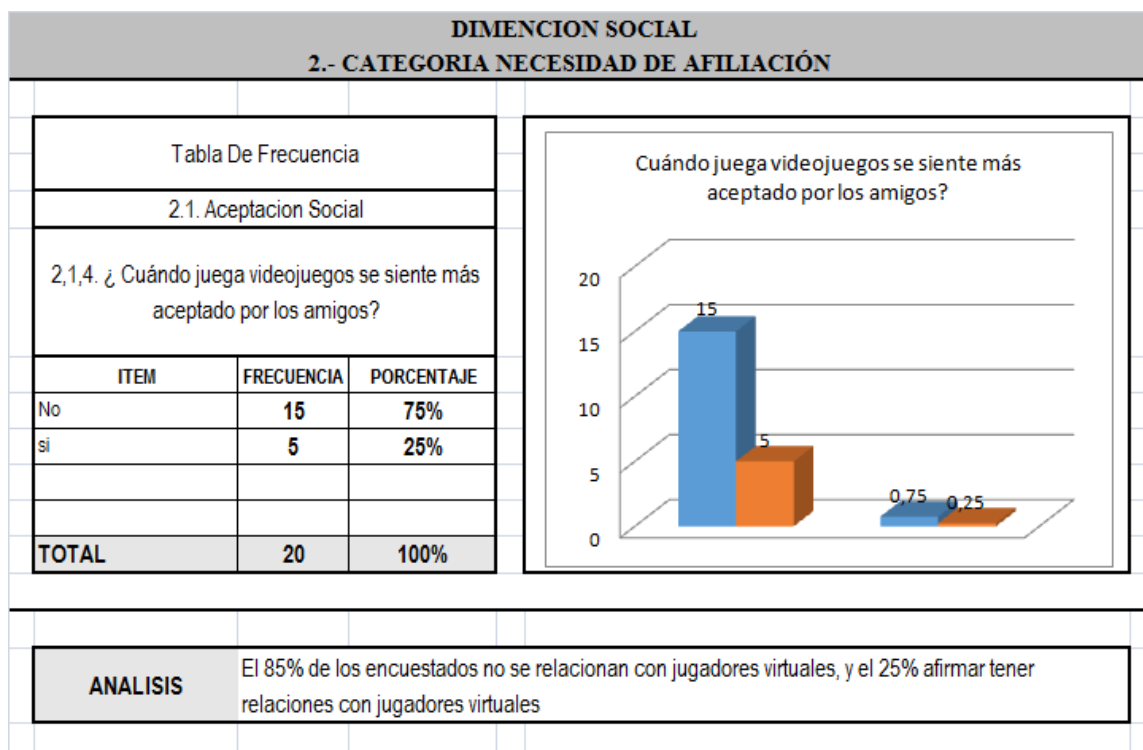


Gráfico No. 13. Aceptación social

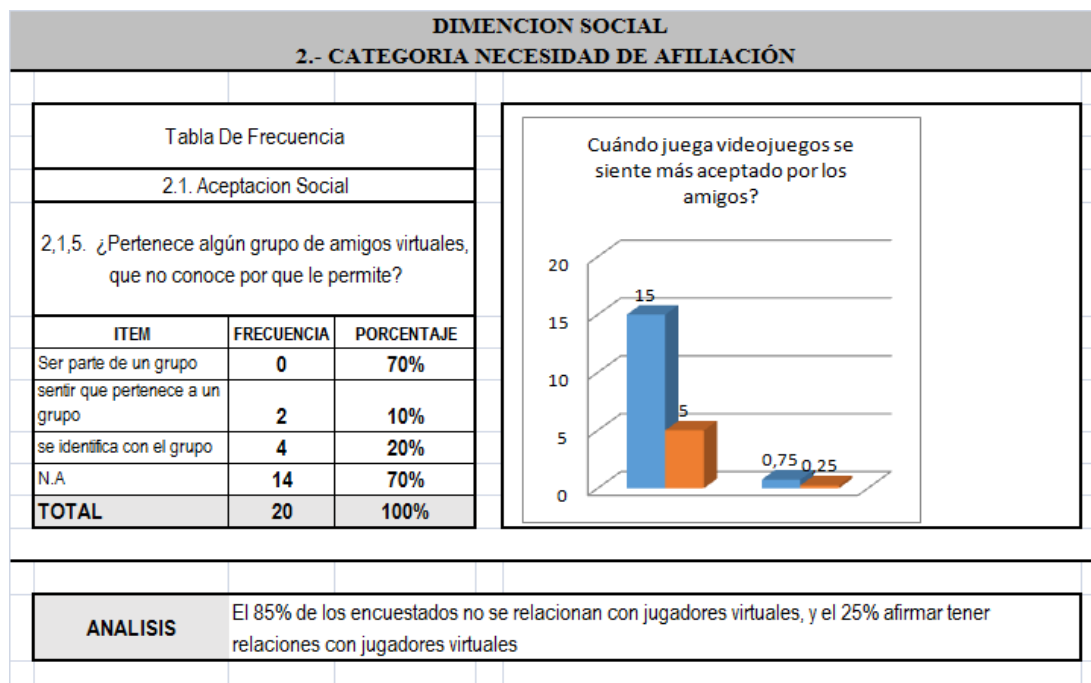


Gráfico No. 14 Meta grupal, uso de videojuegos

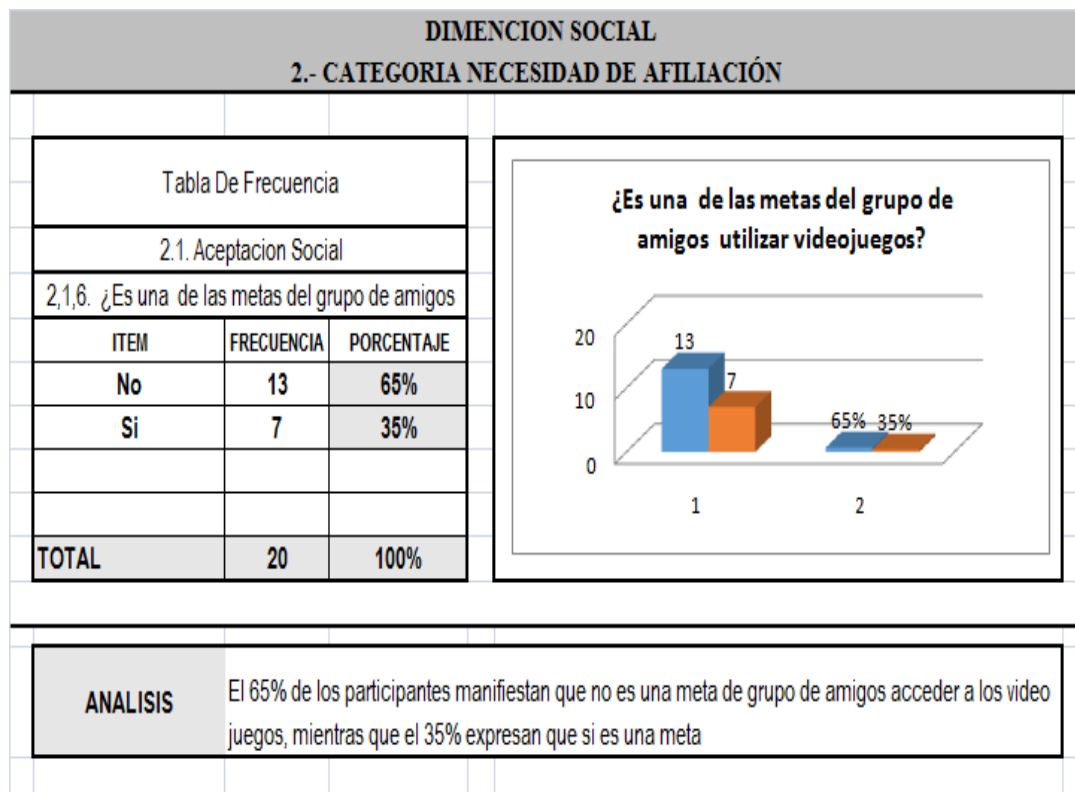


Gráfico No. 15. Más amigos, con videojuegos

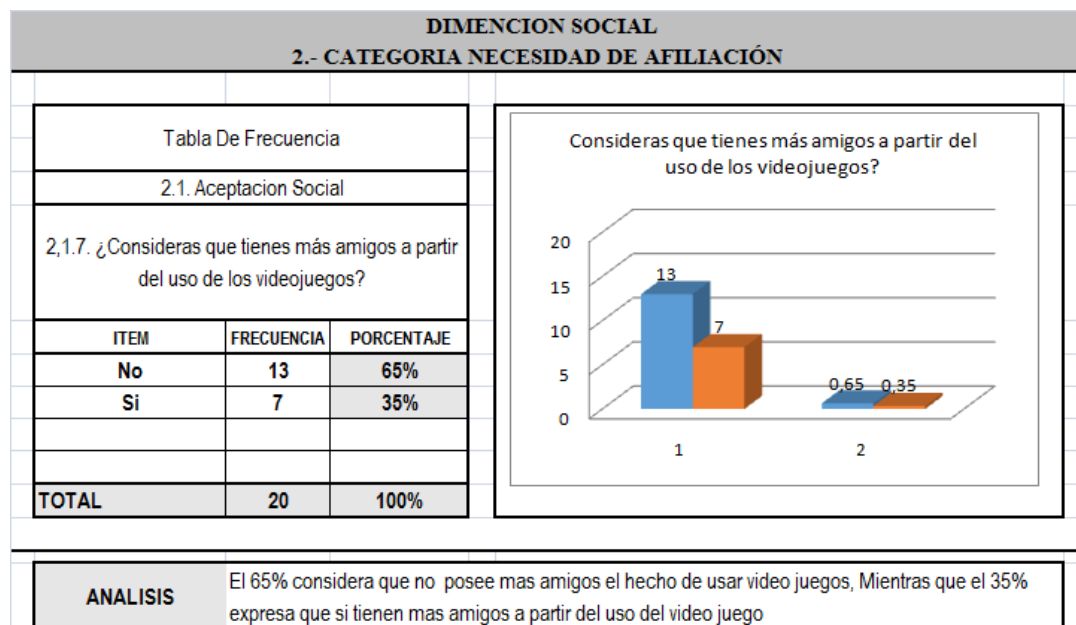


Gráfico No. 16. Aceptación por uso de videojuegos

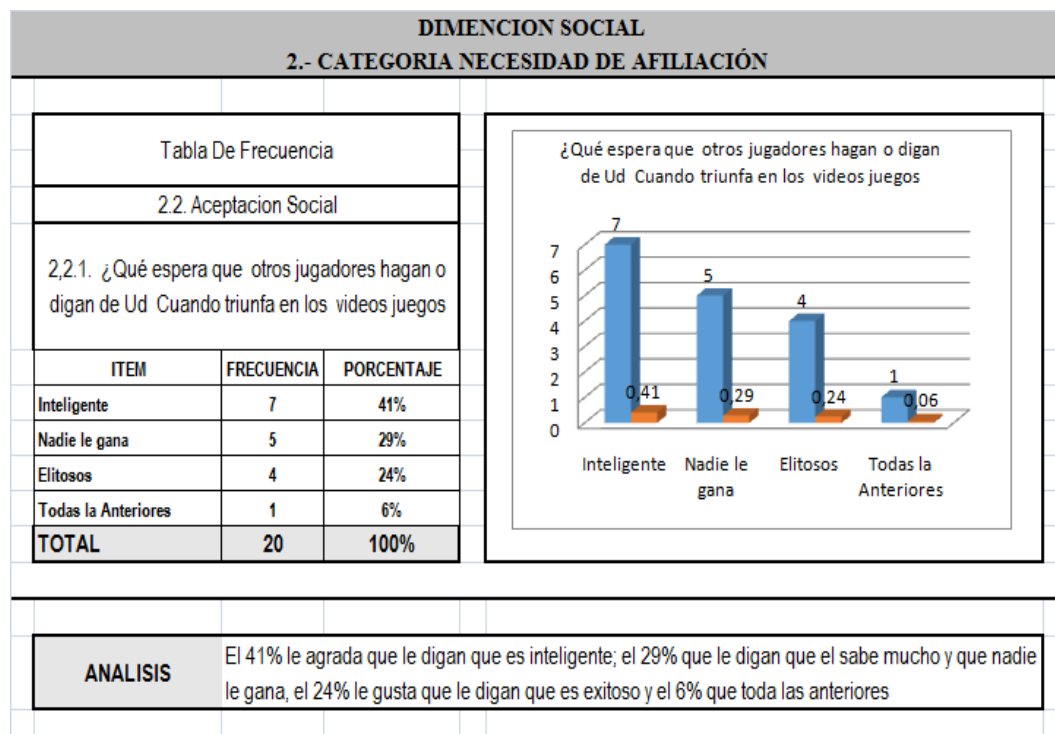


Gráfico No. 17. Amigos y sentimientos al uso de videojuegos

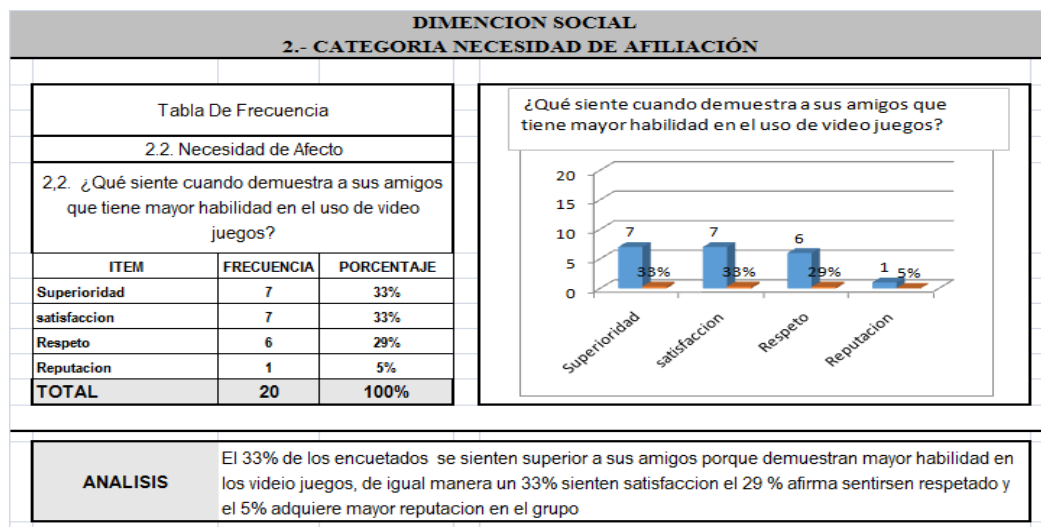


Gráfico No. 18. Buen aprecio por amigos al uso de videojuegos

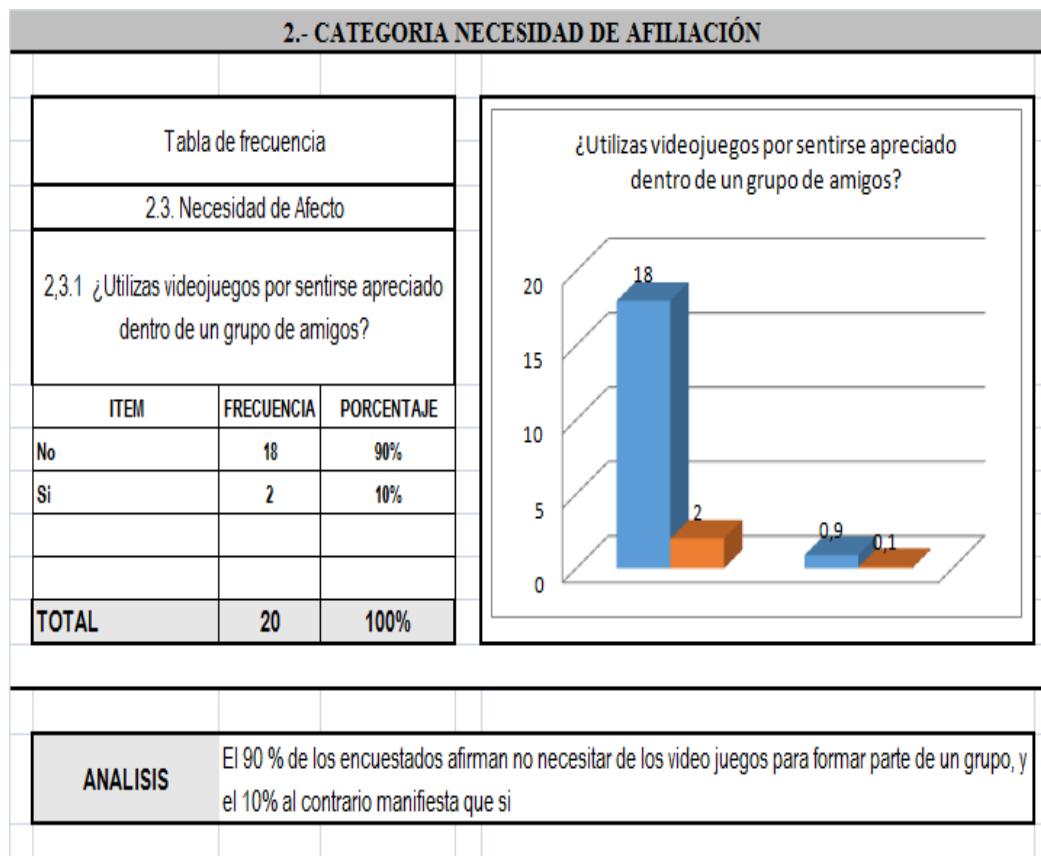
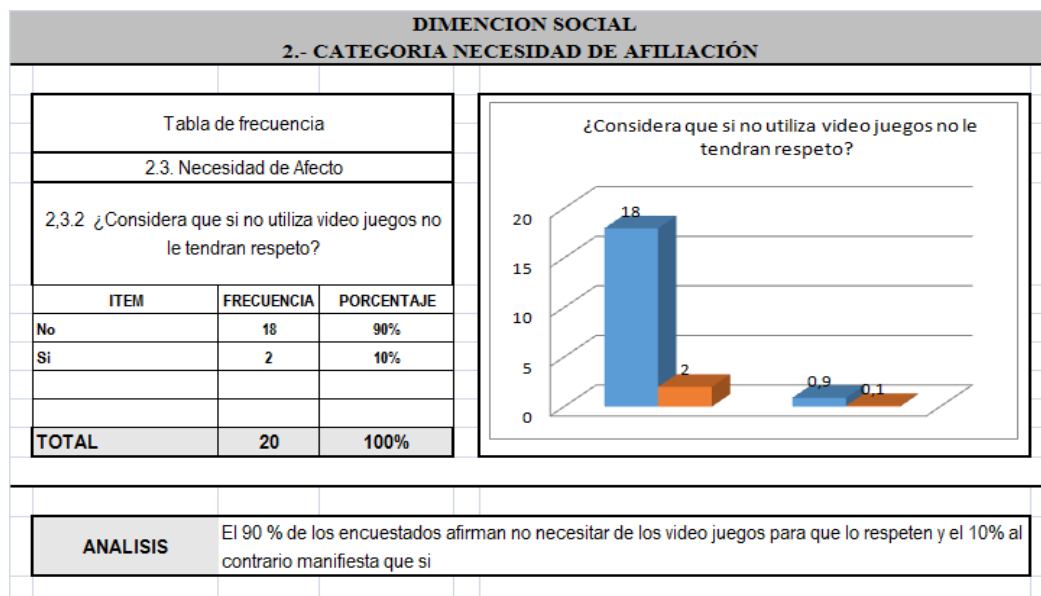
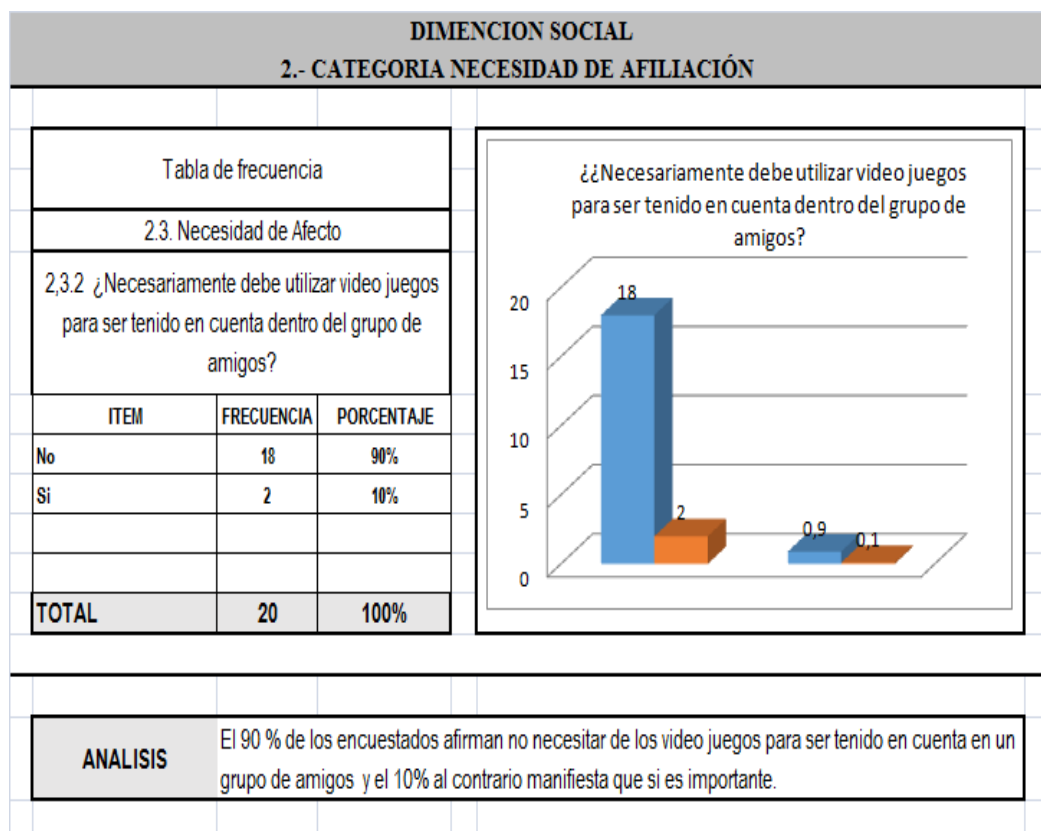


Gráfico No. 19. No usar videojuegos lleva al no respeto

**ANALISIS**

El 90 % de los encuestados afirman no necesitar de los video juegos para que lo respeten y el 10% al contrario manifiesta que si

Gráfico No. 20. Se necesita usar videojuegos para estar dentro de un grupo

**ANALISIS**

El 90 % de los encuestados afirman no necesitar de los video juegos para ser tenido en cuenta en un grupo de amigos y el 10% al contrario manifiesta que si es importante.

Gráfico No. 21. Uso de videojuegos por sentirse diferente a los demás.

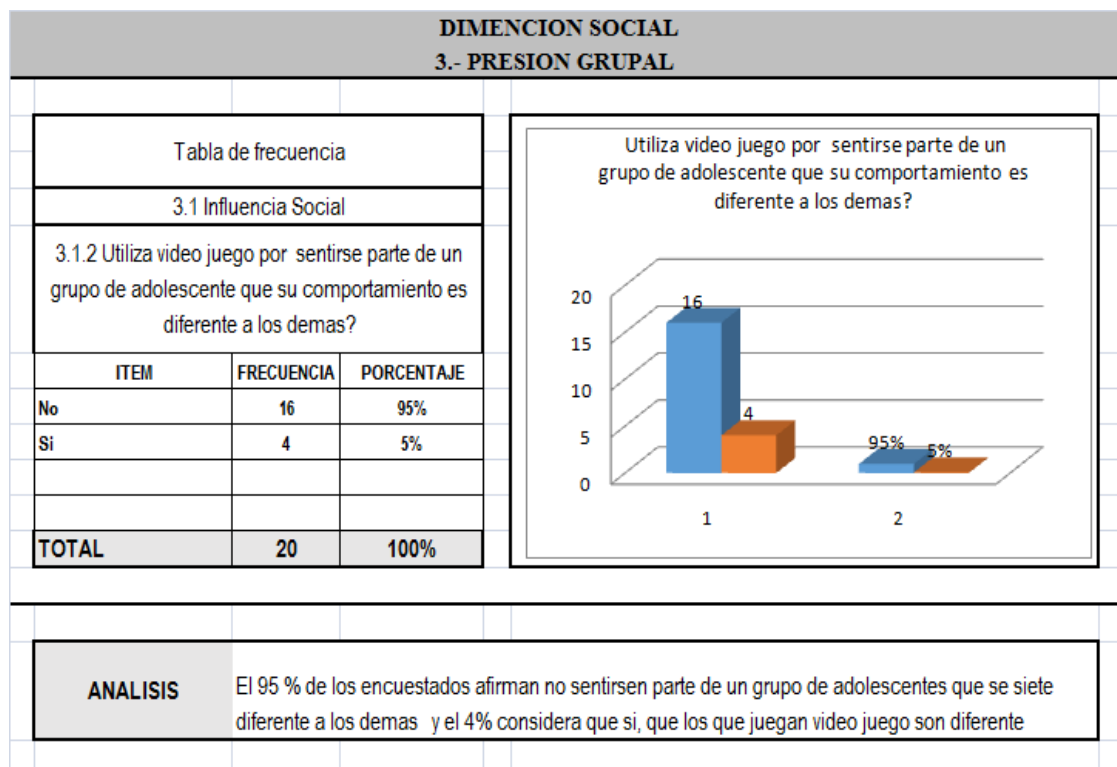
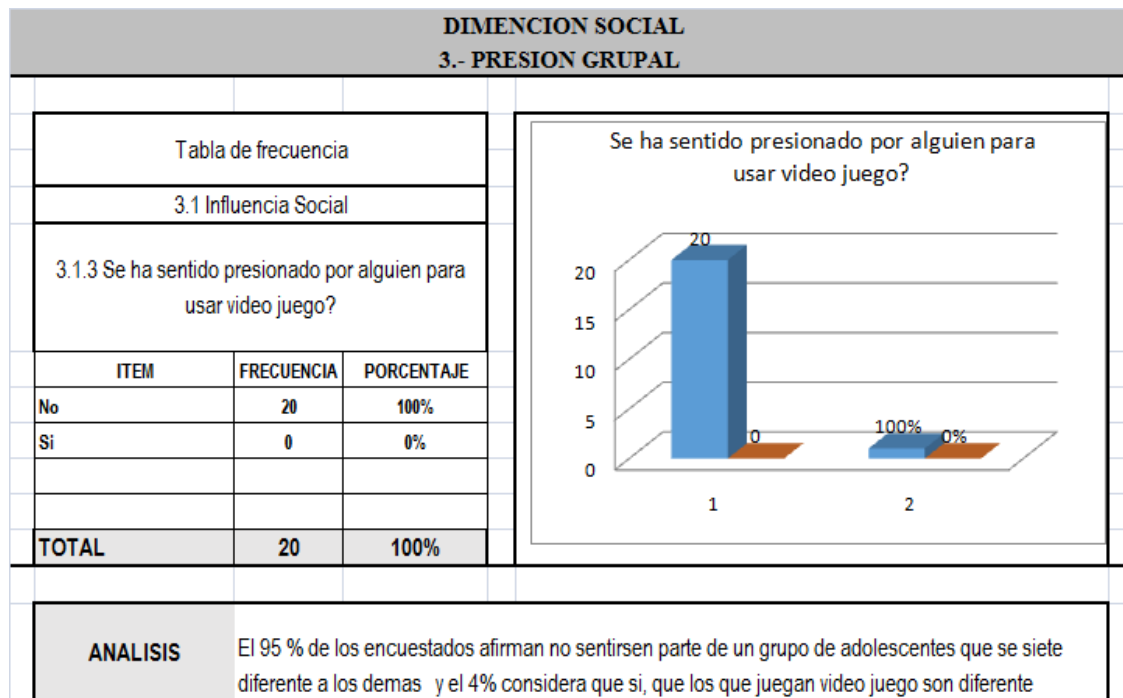


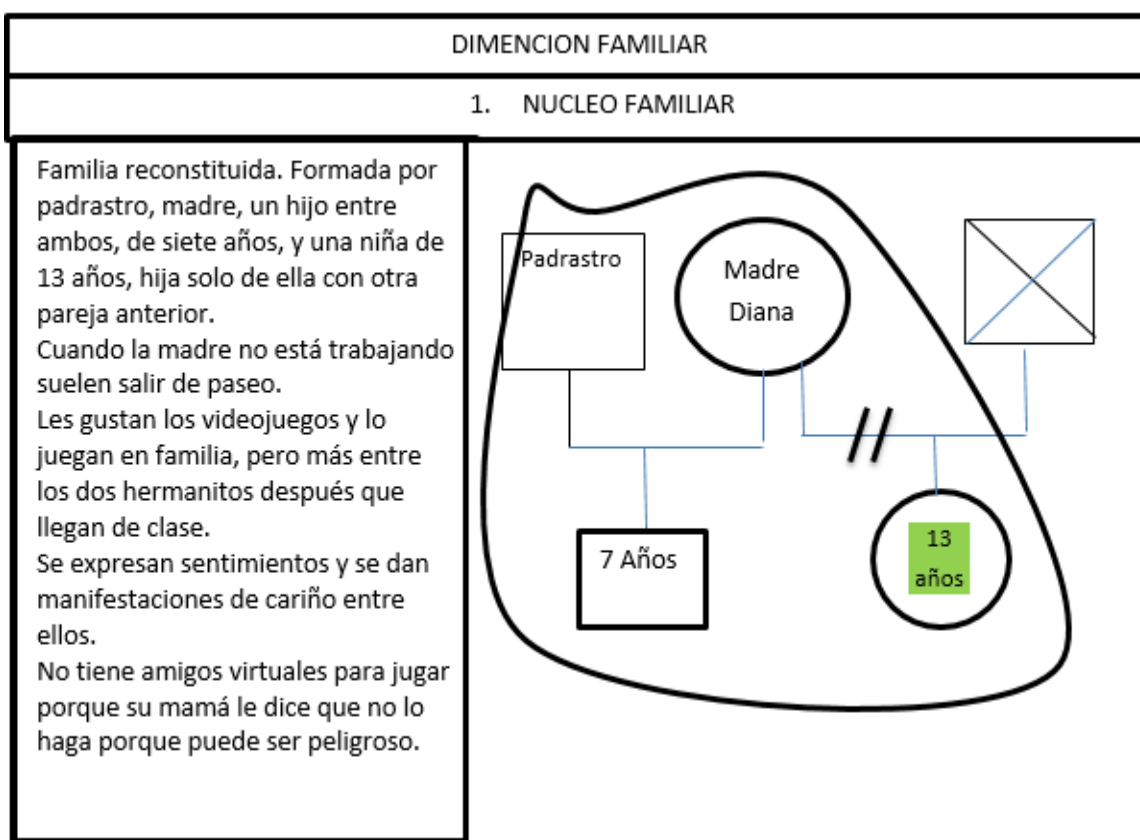
Gráfico No. 22. Jugar por presión.

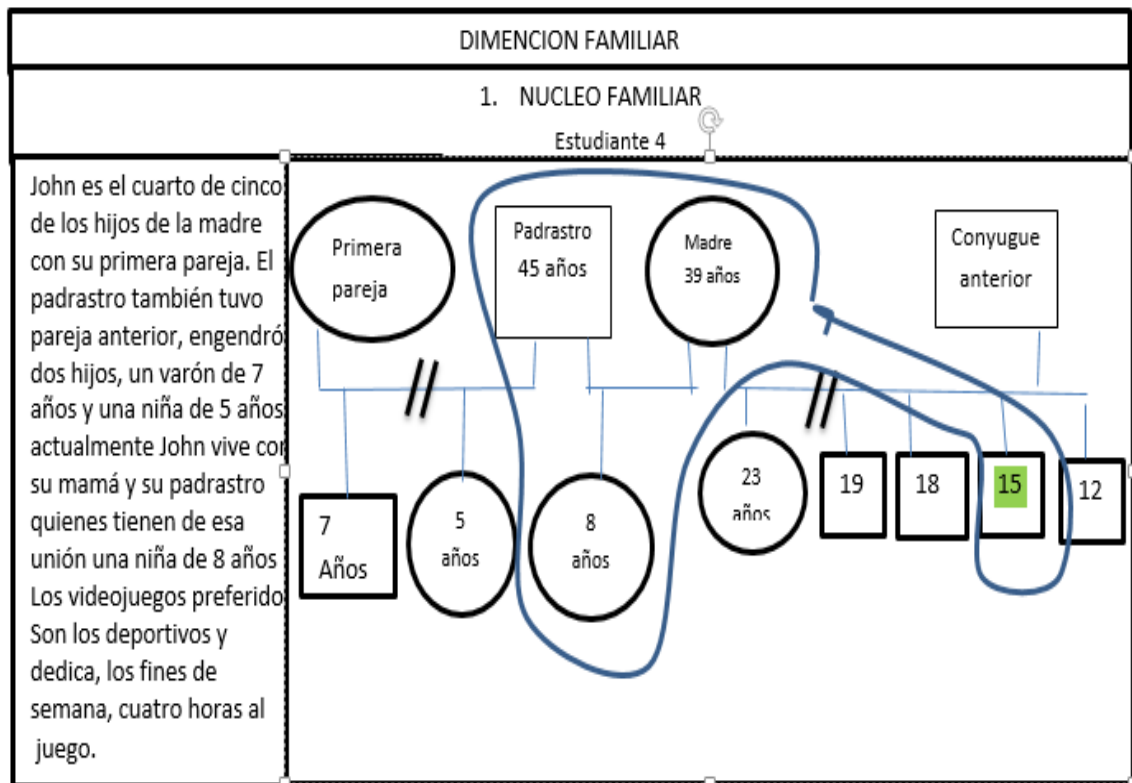
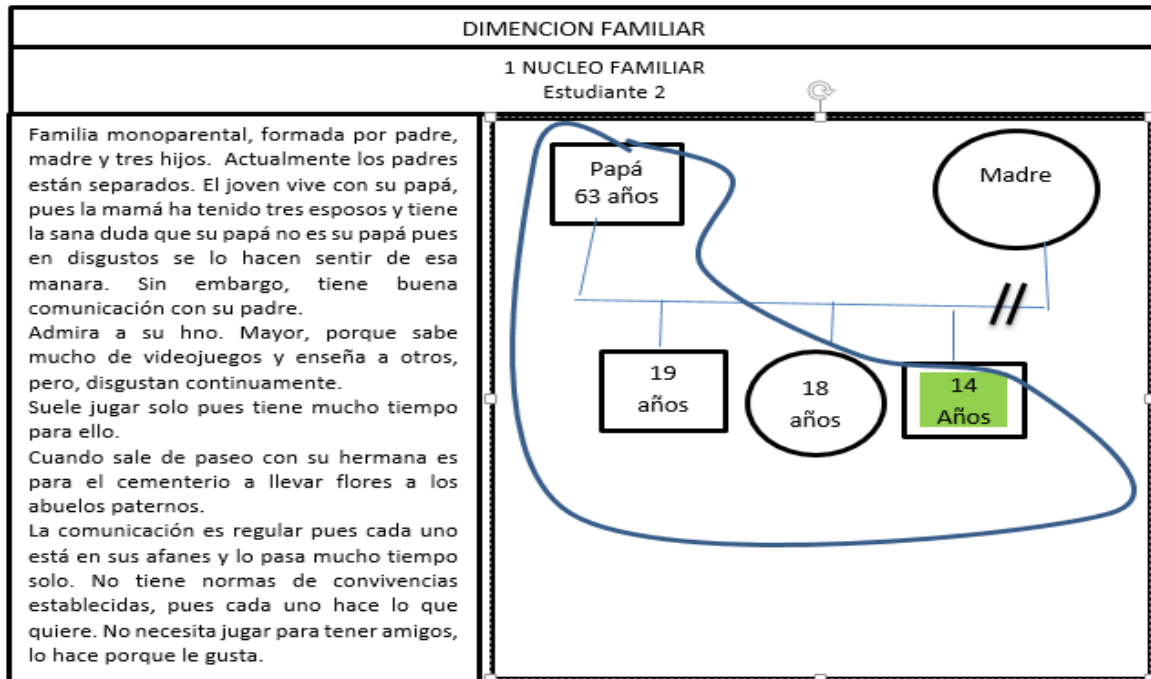


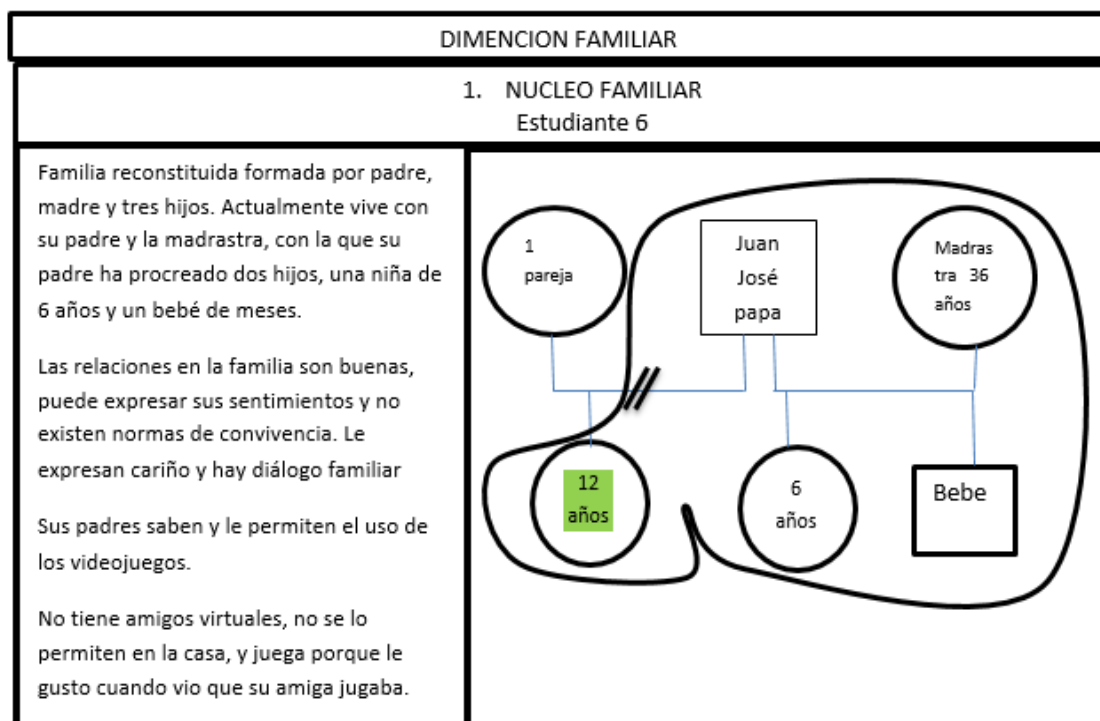
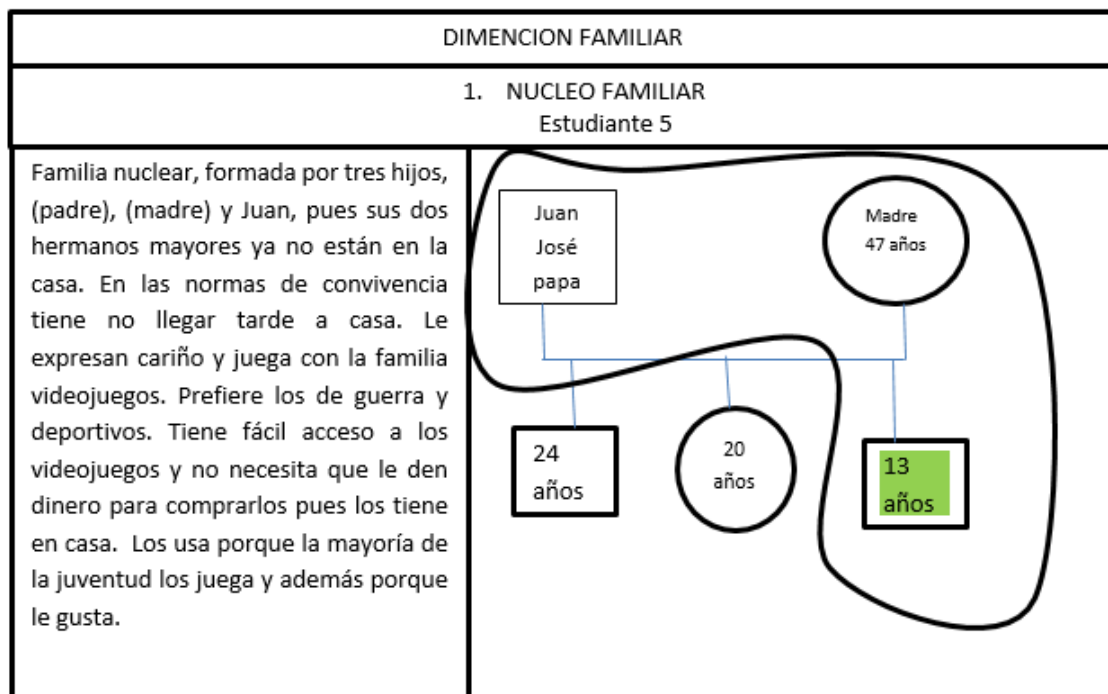
Categoría familiar

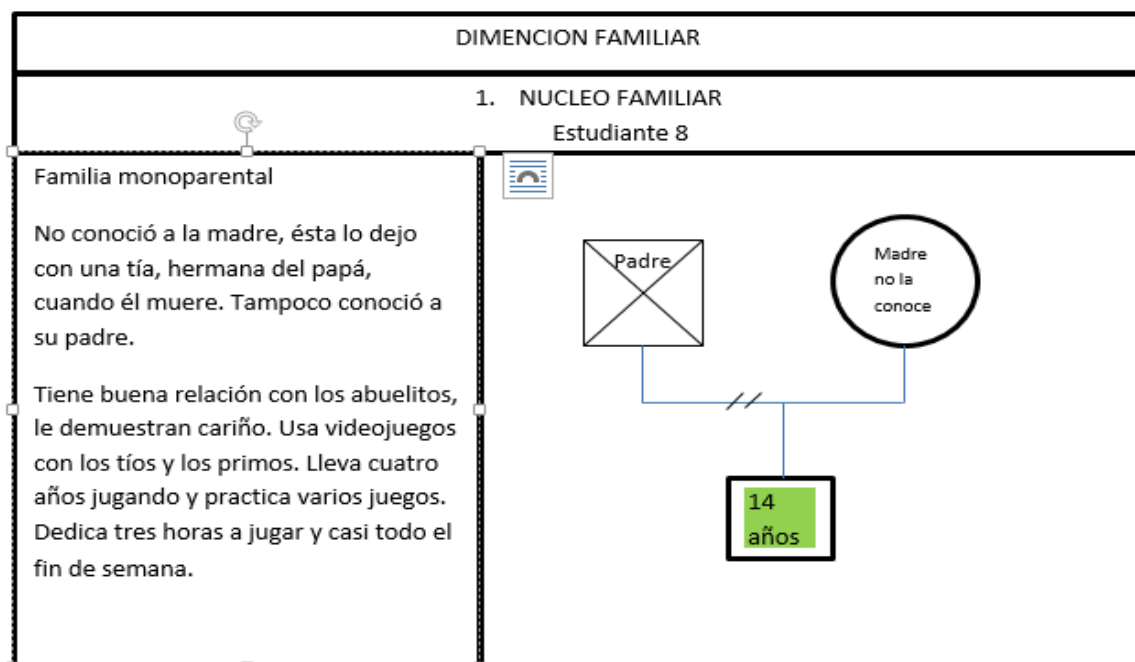
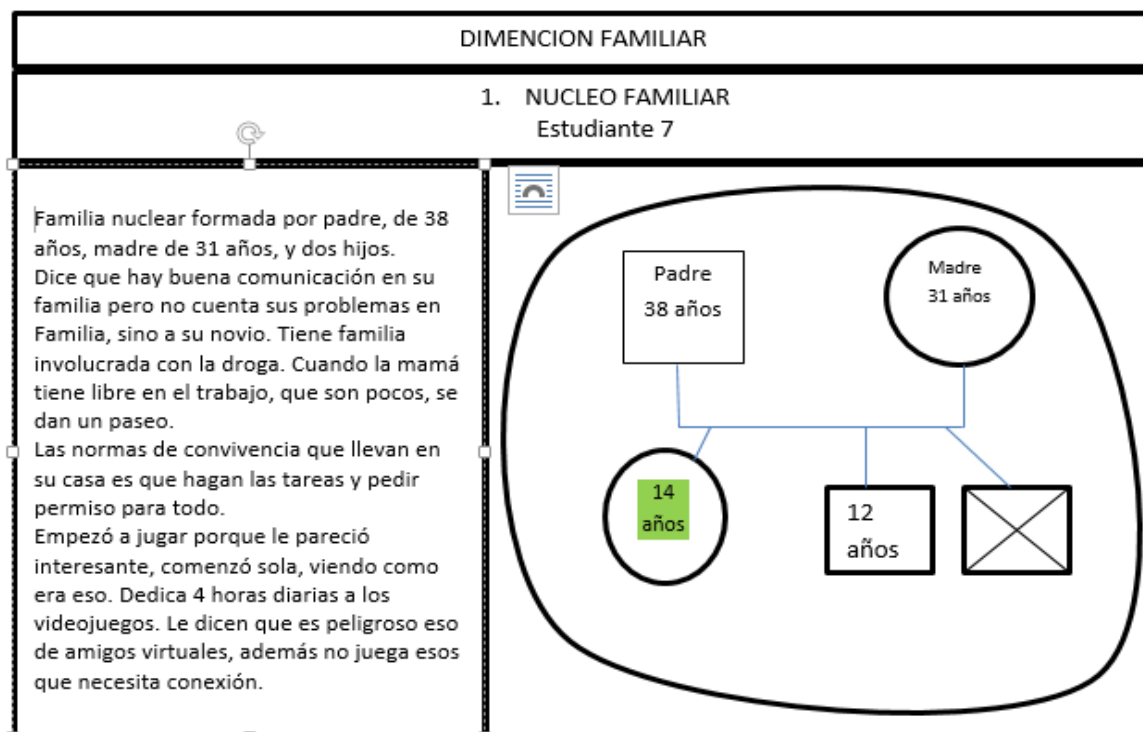
El Objetivo de esta entrevista es determinar si el núcleo familiar, la comunicación familiar y la estructura familiar, inciden en el adolescente al uso del video juegos. A continuación mostramos el resultado de los genogramas.

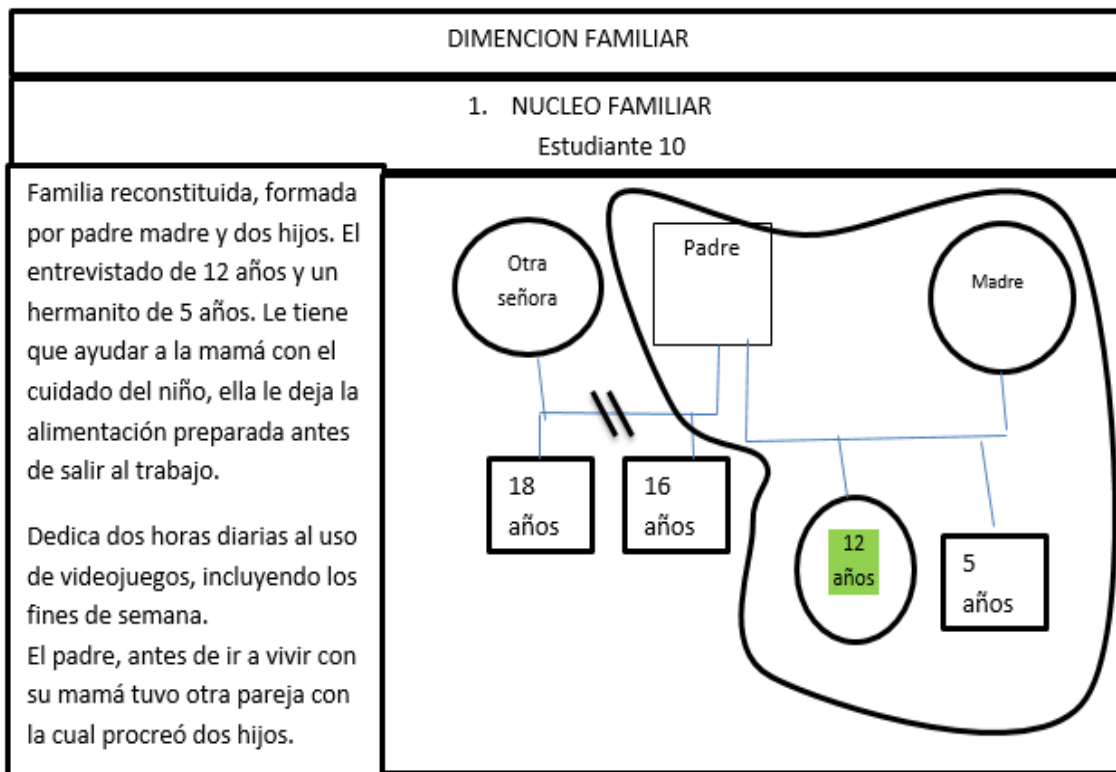
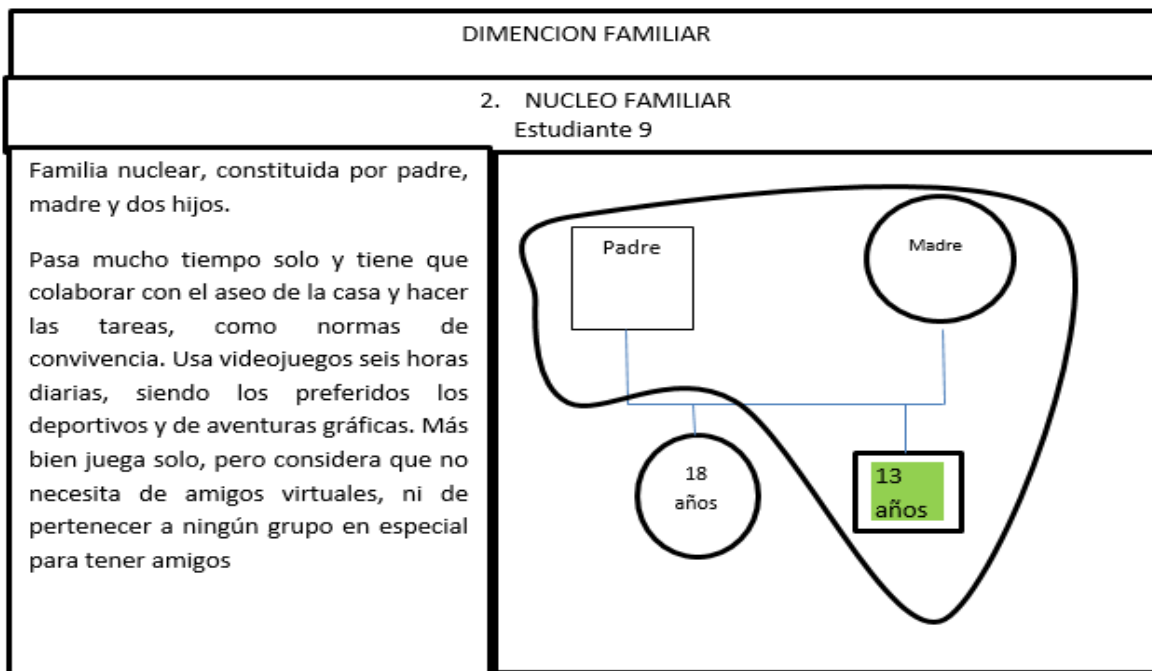
Gráfico No. 23. Conjunto de genogramas

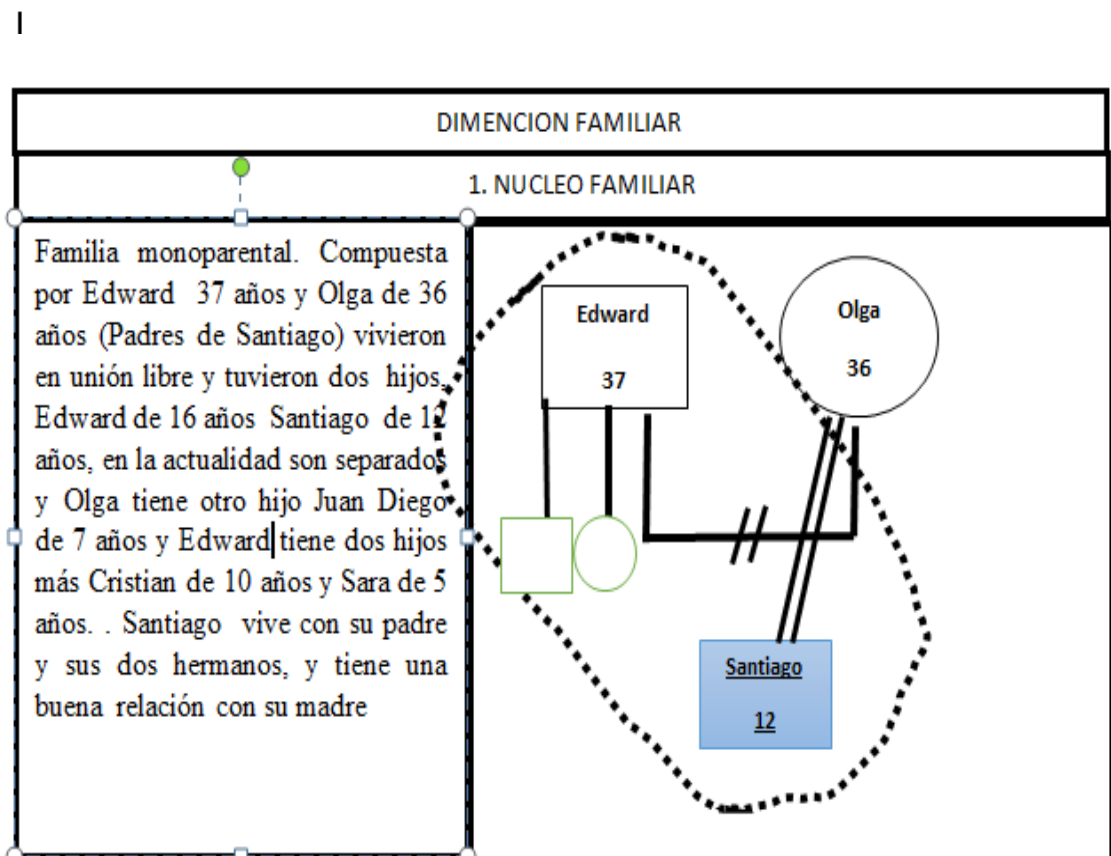
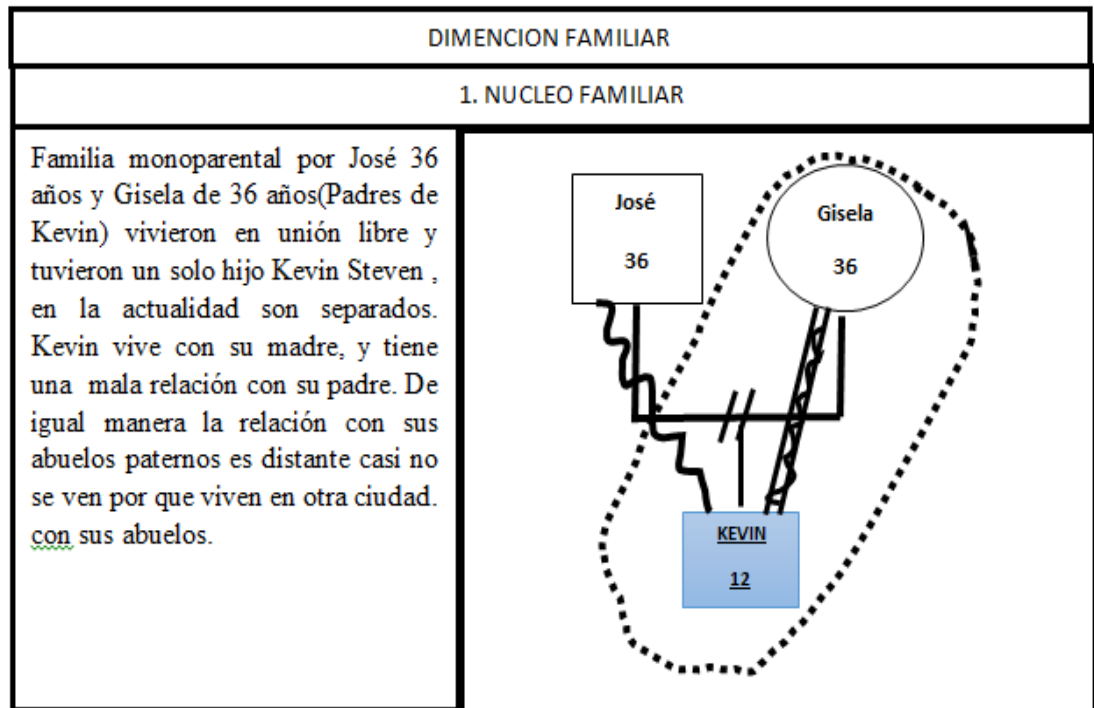


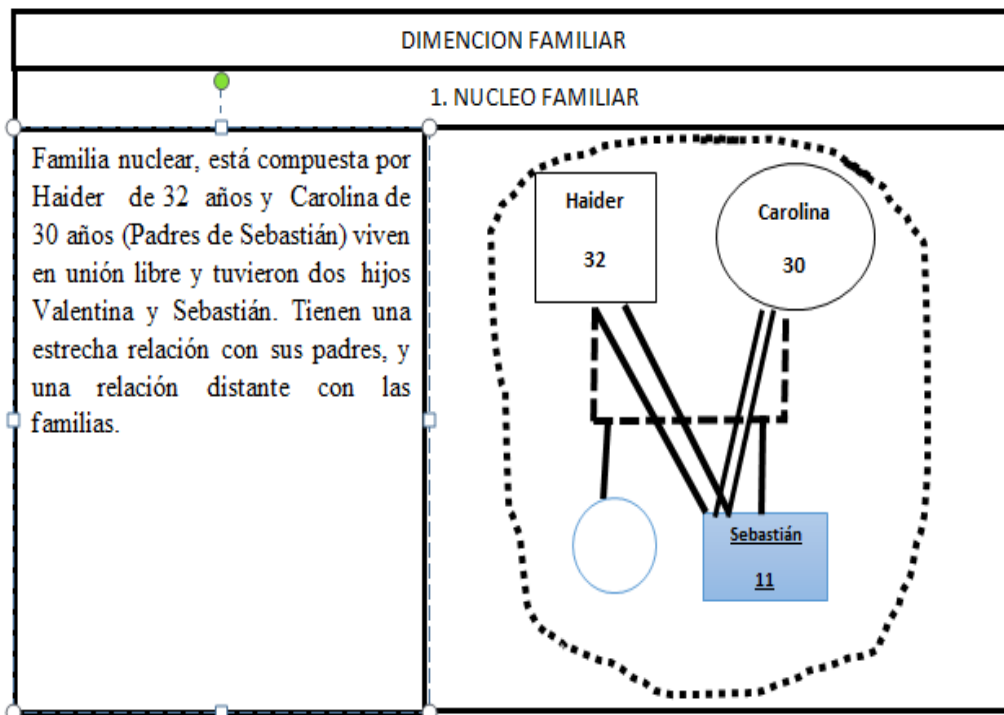
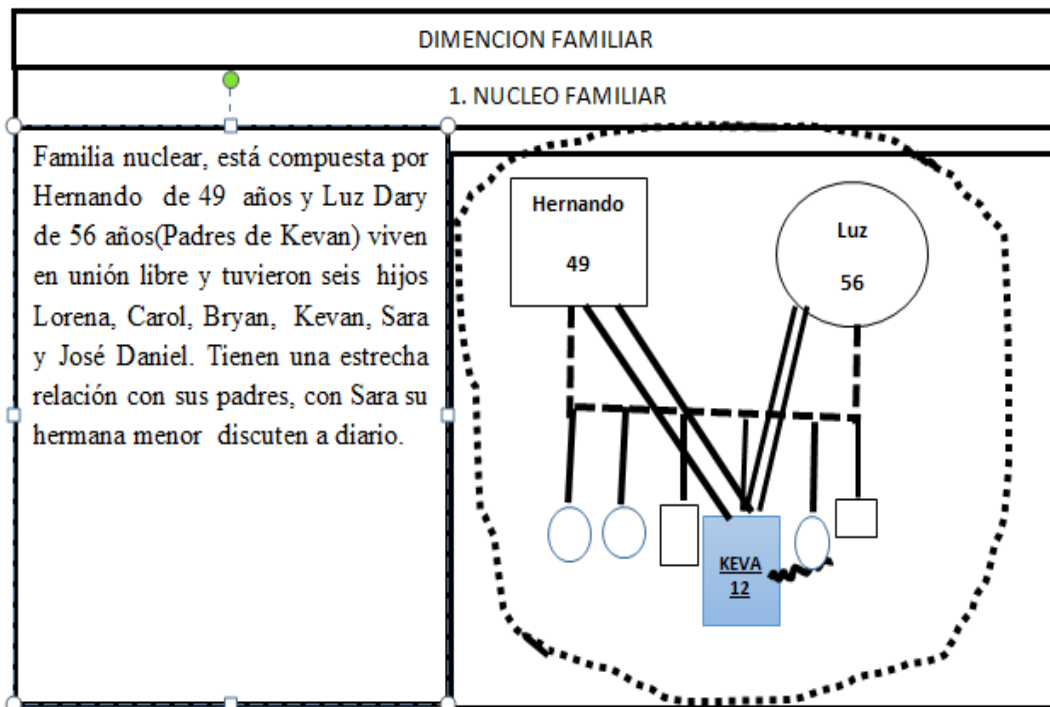


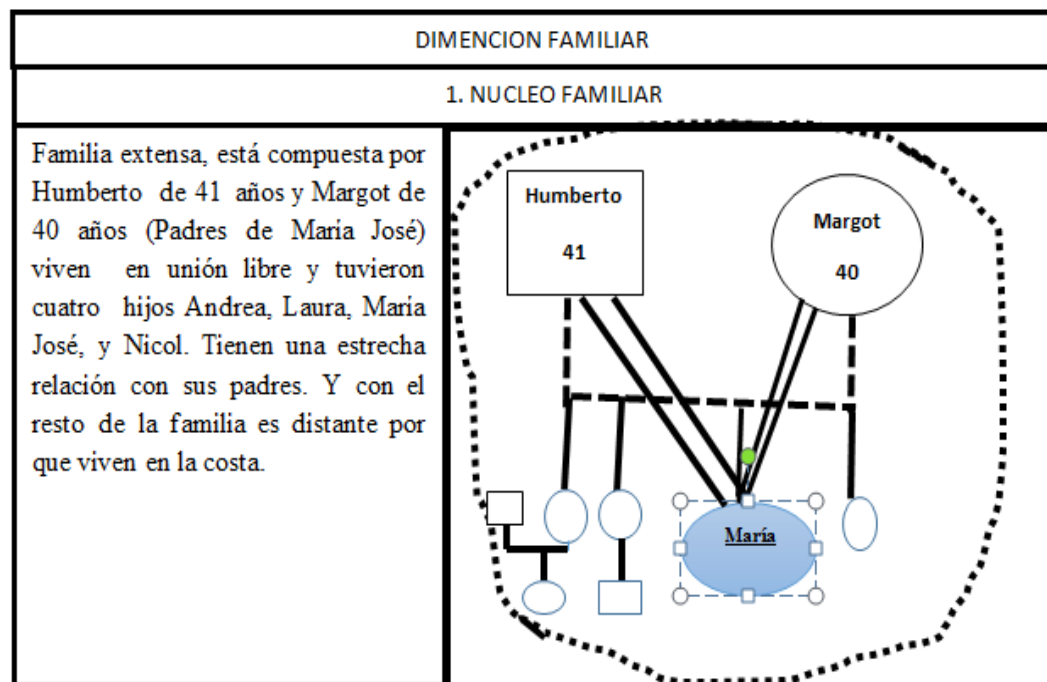
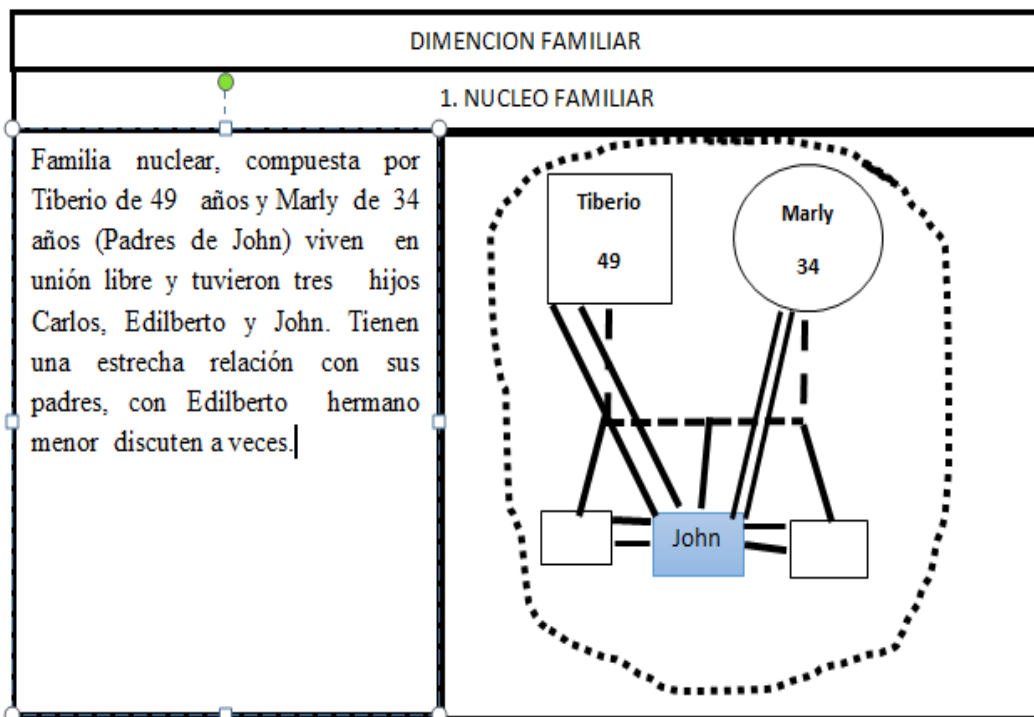


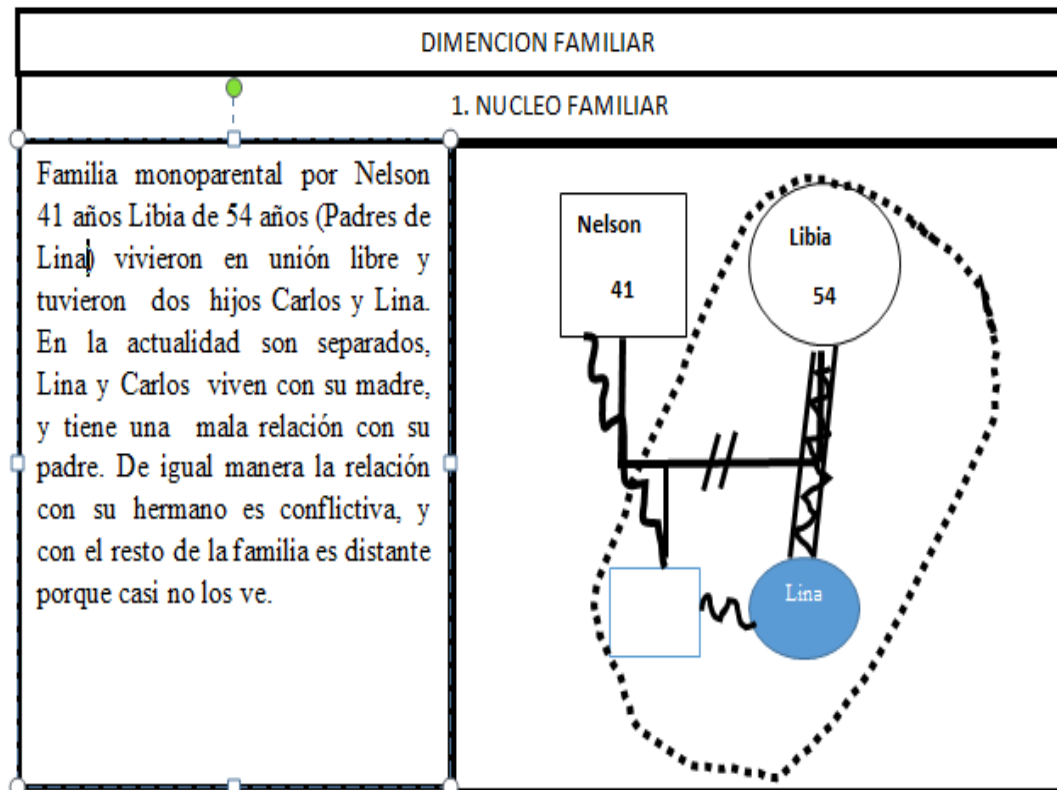
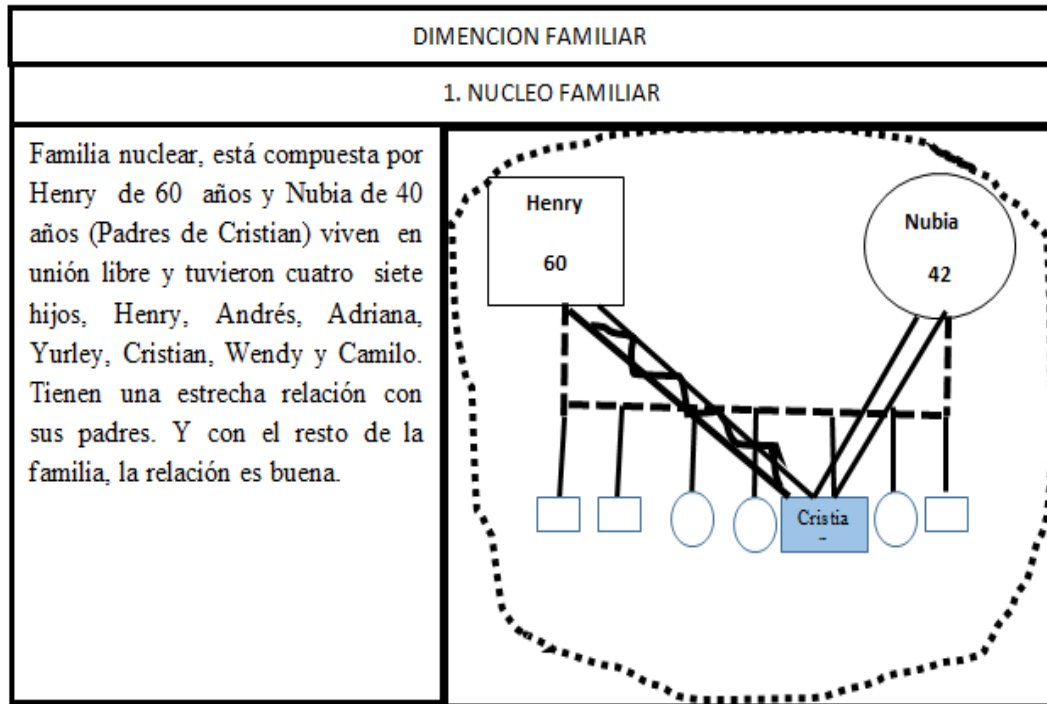












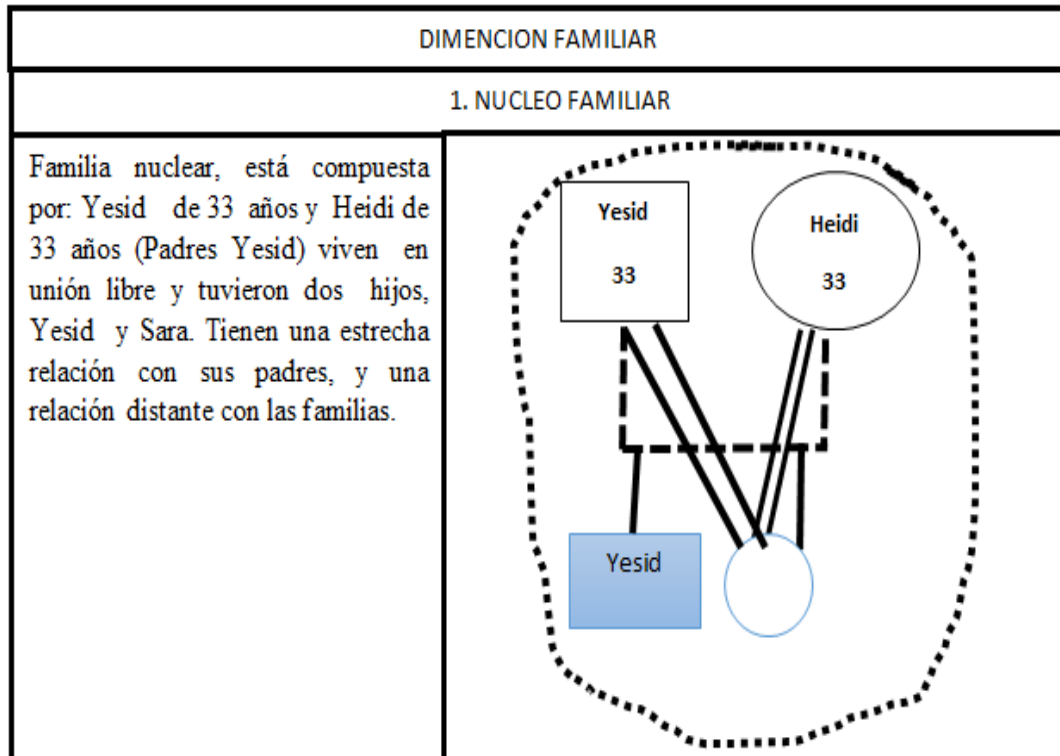
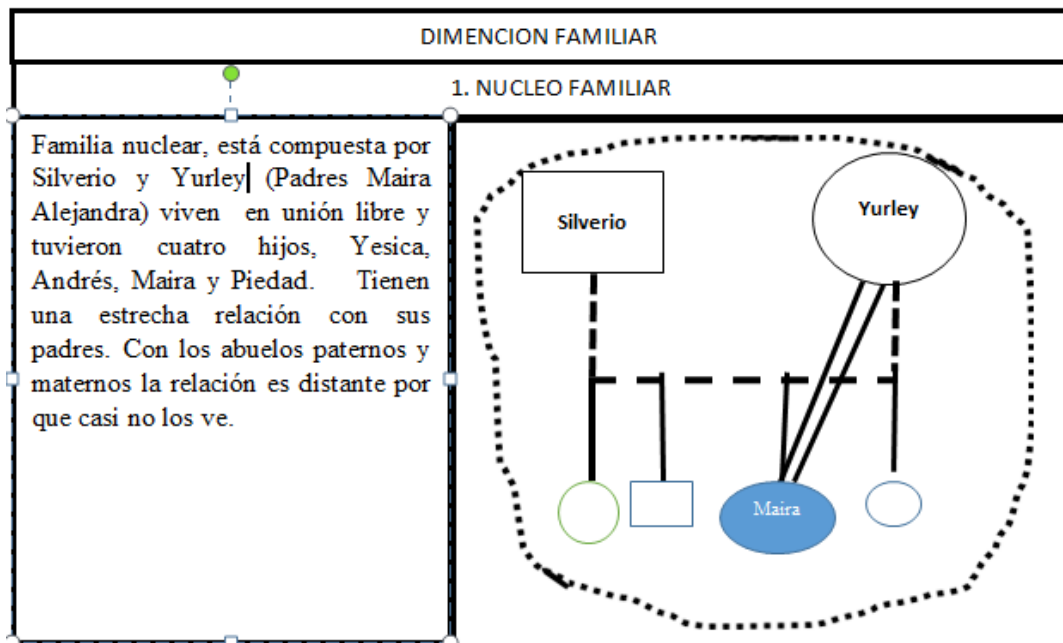


Gráfico No. 24. Autoridad en el hogar

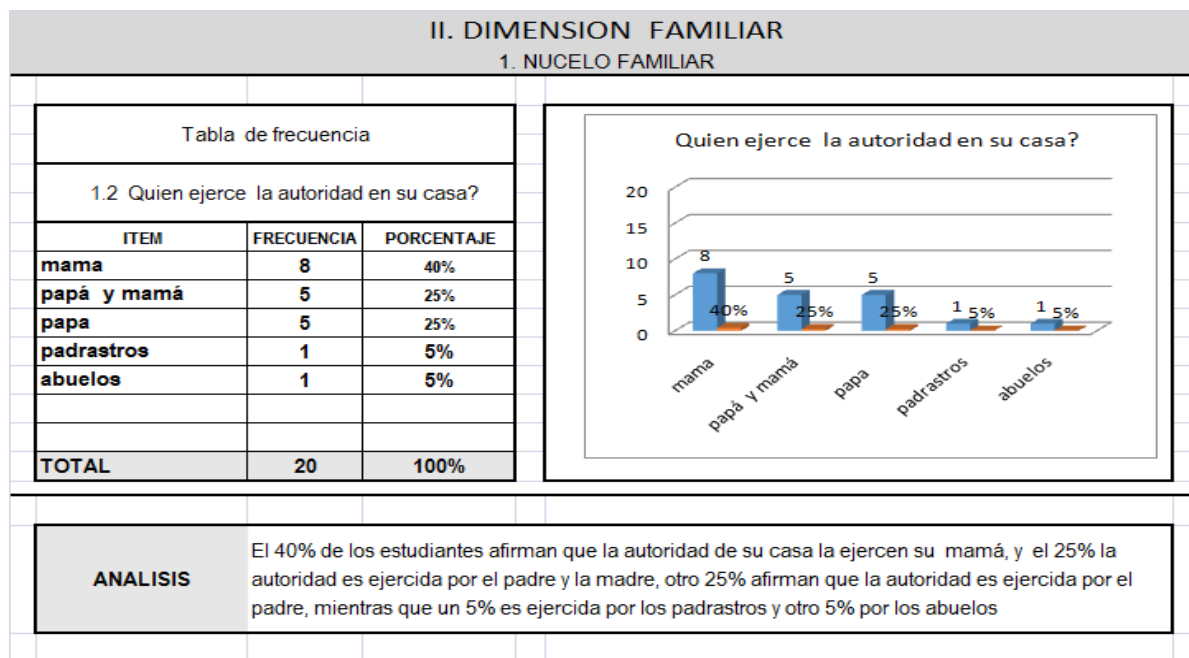


Gráfico No. 25. Comunicación en familia

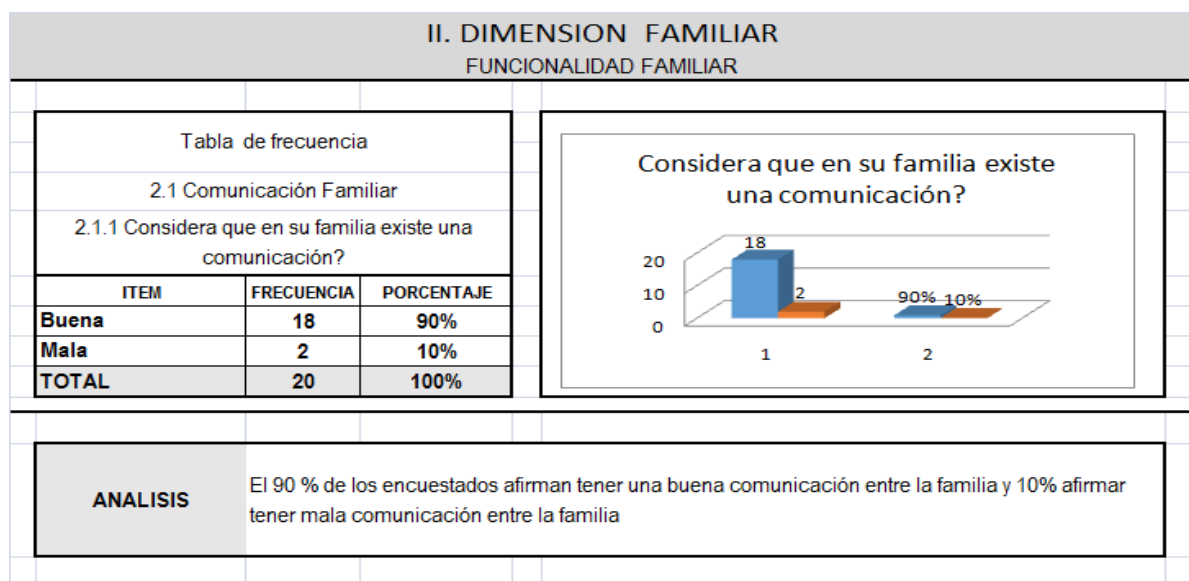


Gráfico No. 26. Clase de comunicación en familia

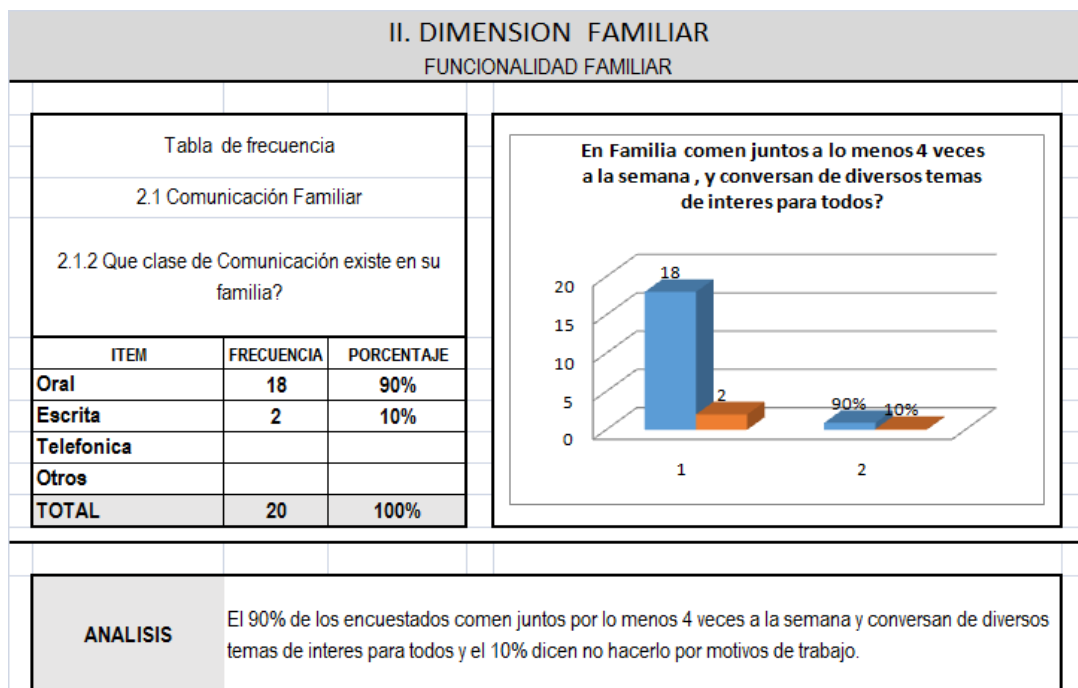


Gráfico No. 27. Padres conocen uso de videojuegos

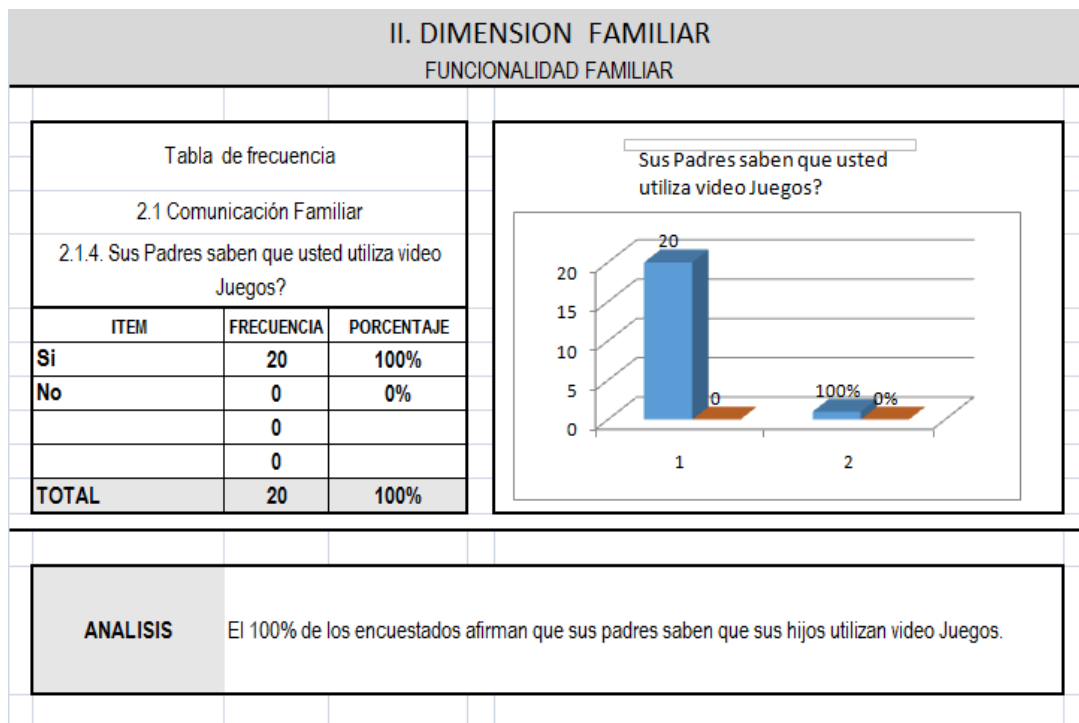


Gráfico No. 28. Con quien usa videojuegos

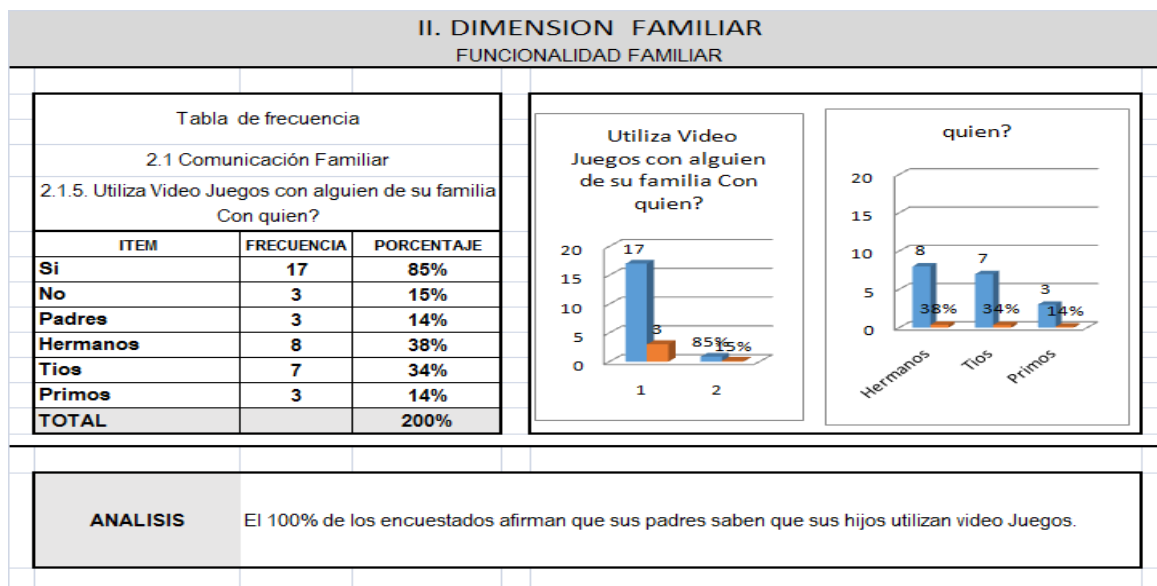


Gráfico No. 29. Aceptación de padres en el uso de videojuegos

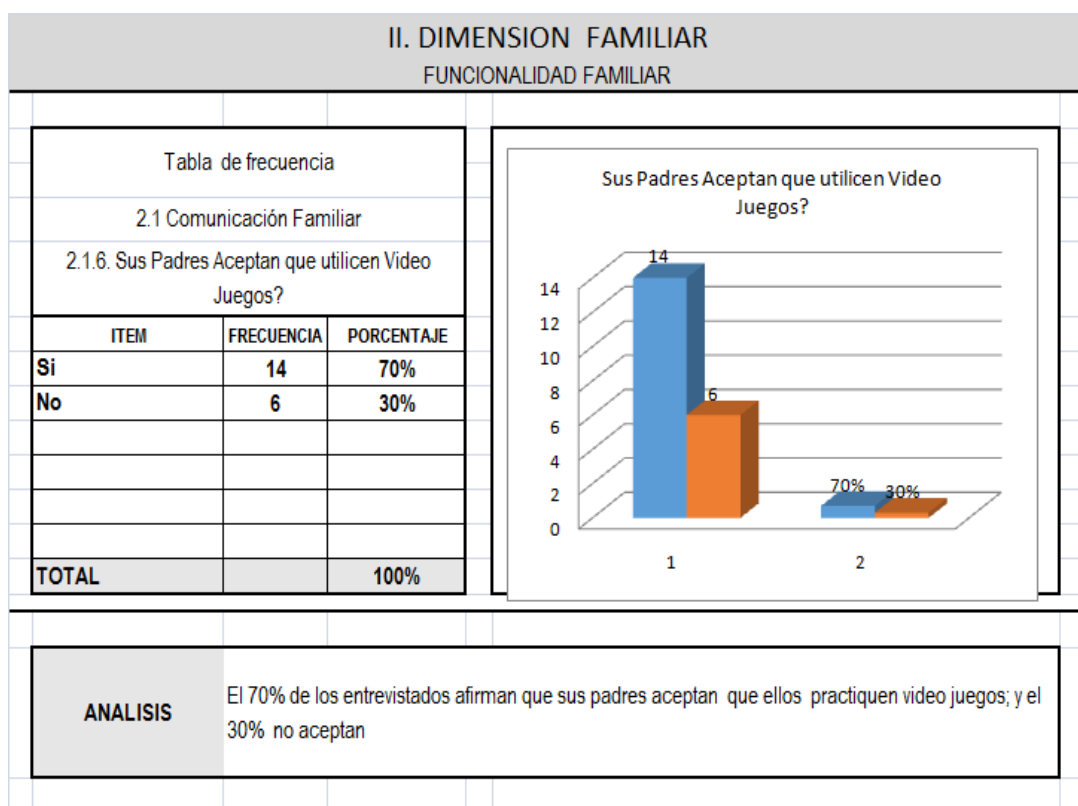
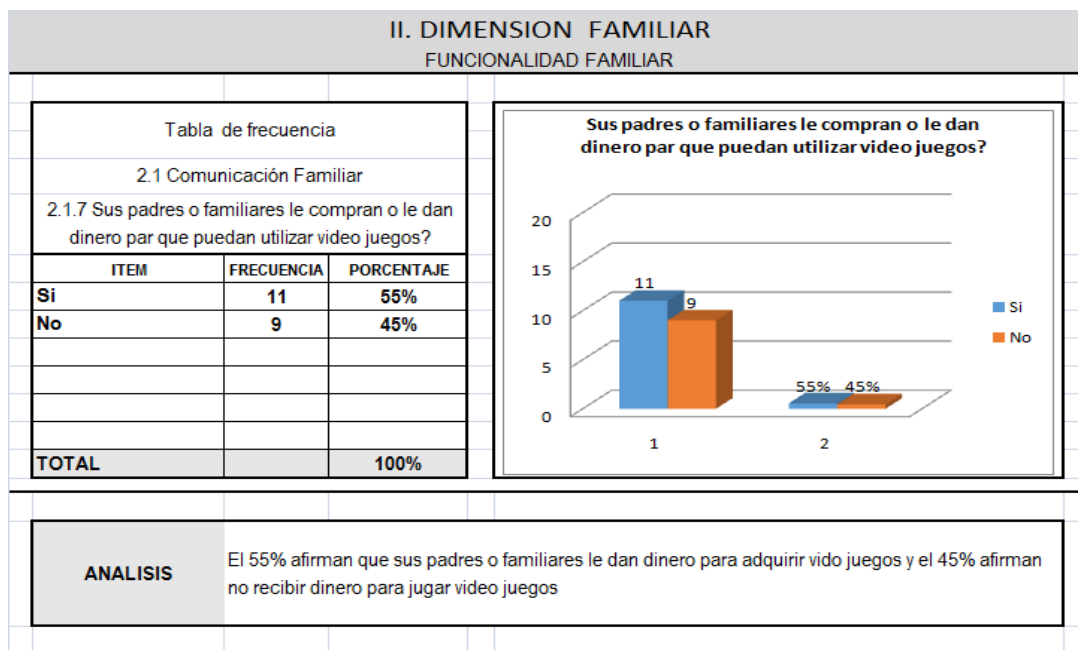
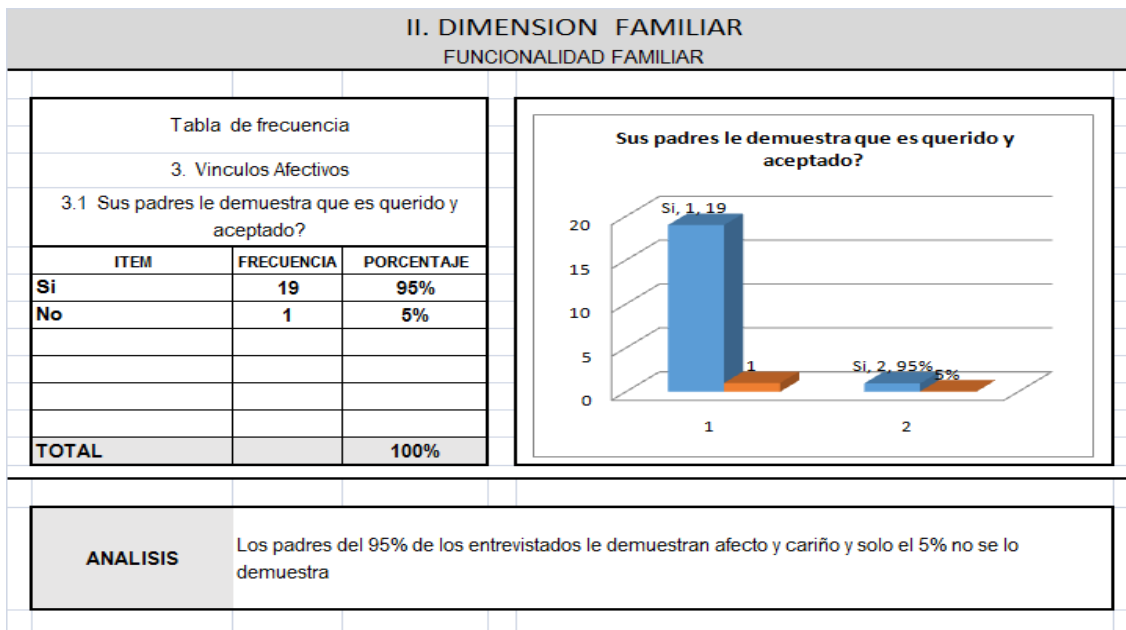


Gráfico No. 30. Recibe dinero de familiares para adquirir videojuegos

**ANALISIS**

El 55% afirman que sus padres o familiares le dan dinero para adquirir vido juegos y el 45% afirman no recibir dinero para jugar video juegos

Gráfico No. 31. Aceptado, querido por los padres

**ANALISIS**

Los padres del 95% de los entrevistados le demuestran afecto y cariño y solo el 5% no se lo demuestra

Gráfico No. 32. Vínculos afectivos

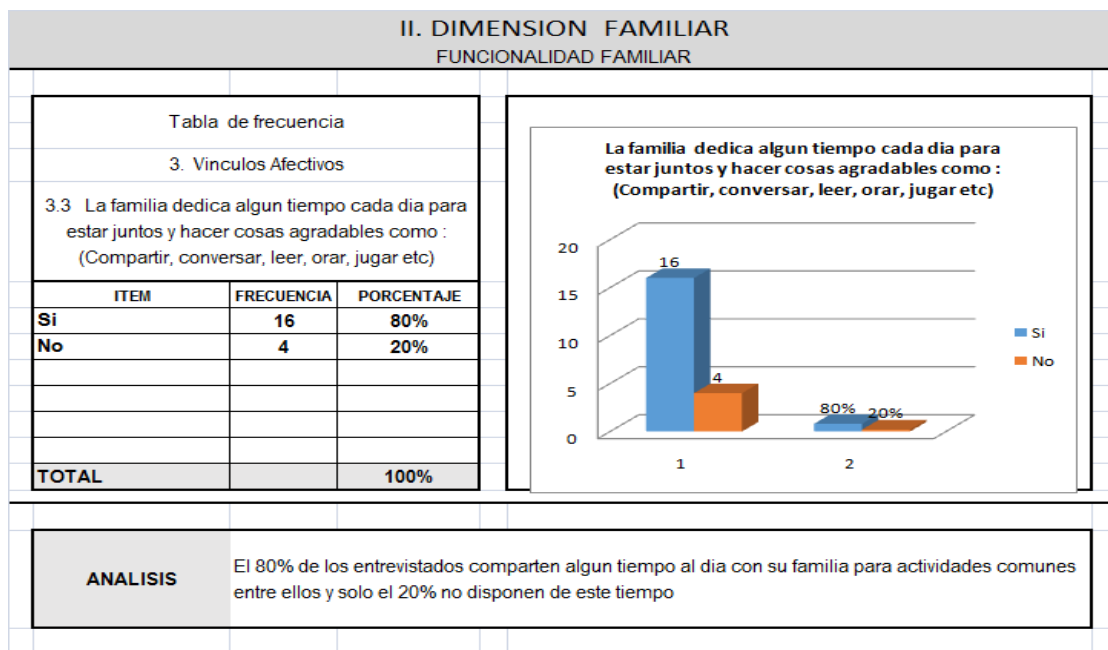


Gráfico No. 33. Los padres dedican tiempo a los hijos

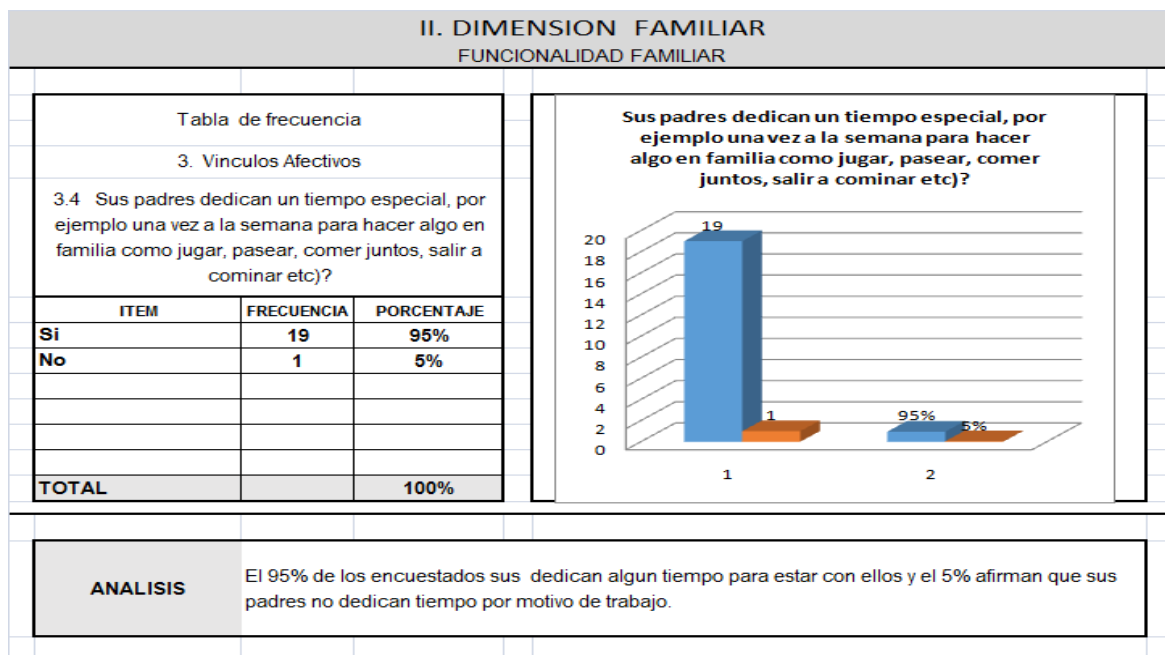


Gráfico No. 34. Hablar problemas en familia

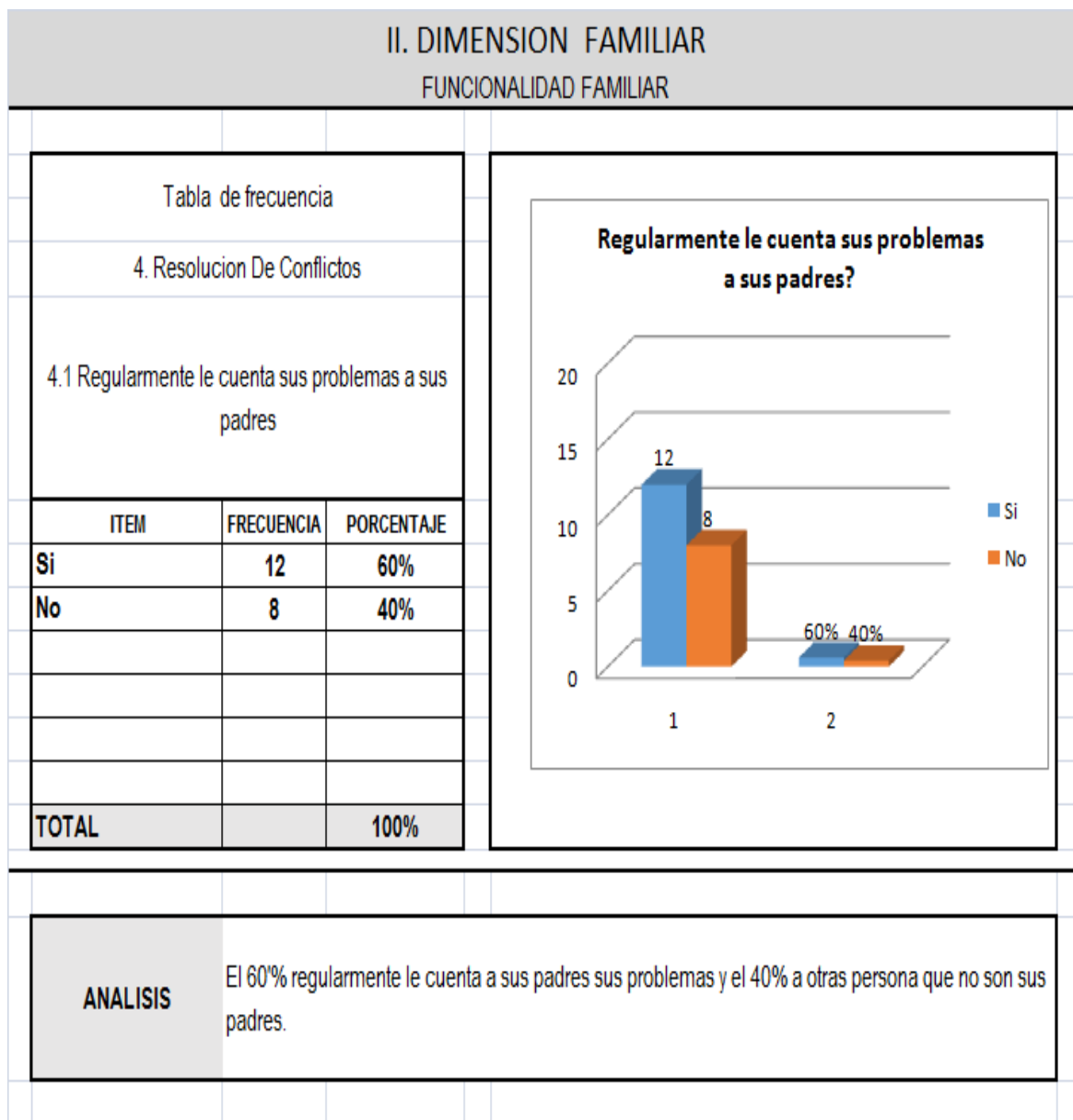


Gráfico No. 35. Solución de problemas

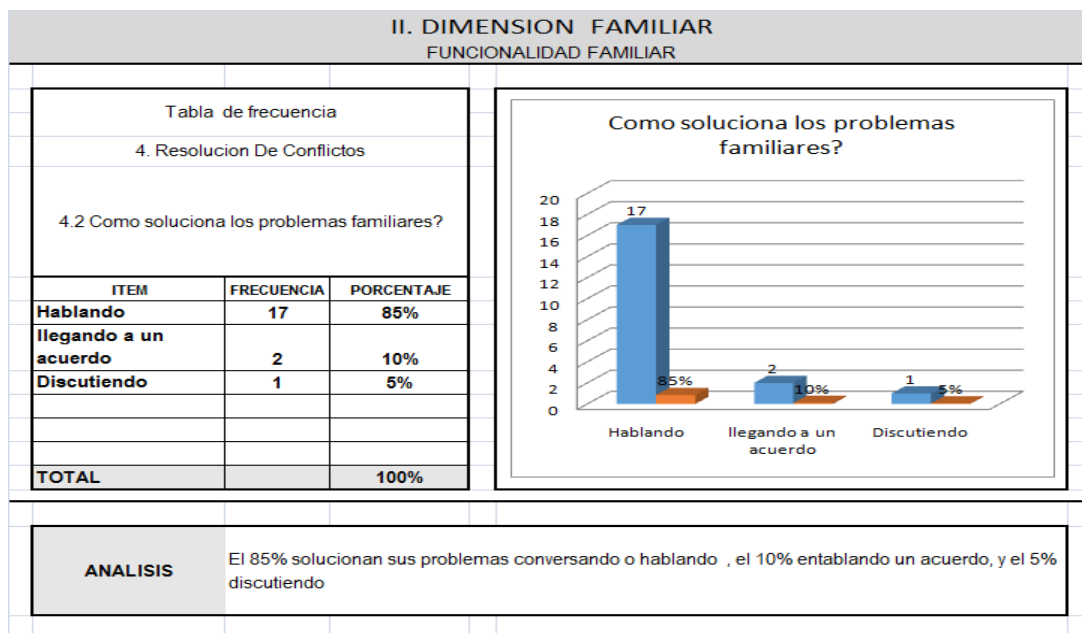
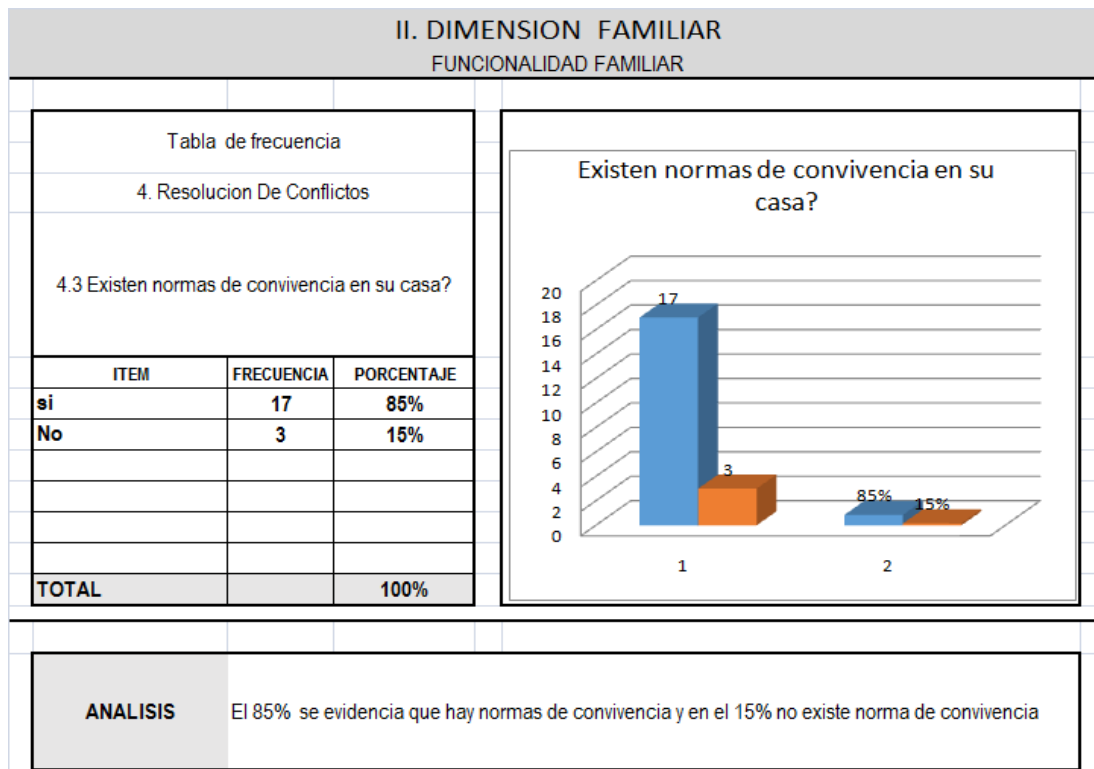


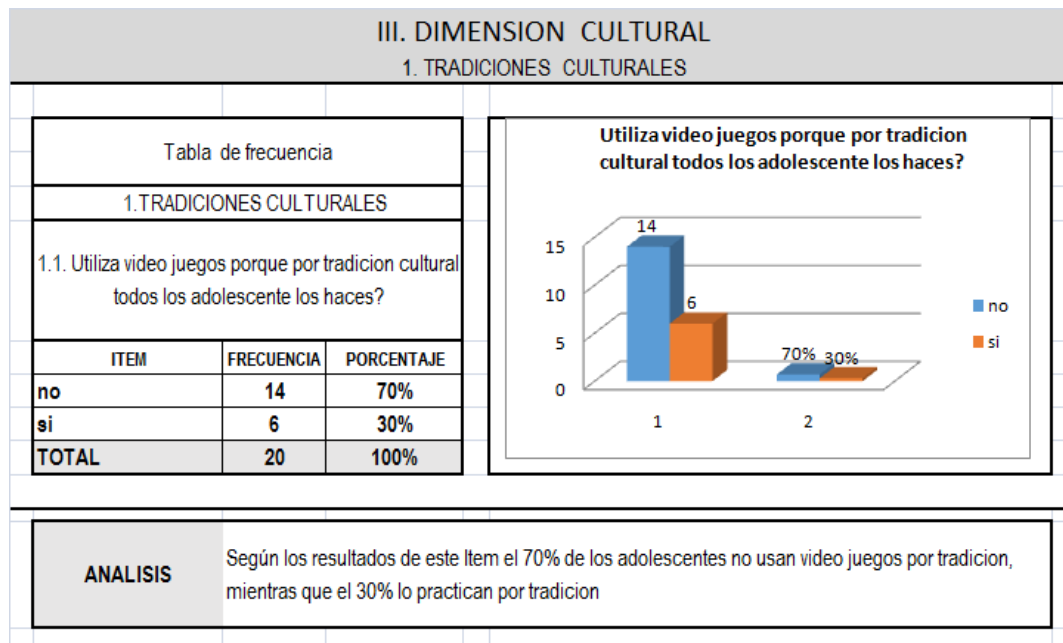
Gráfico No. 36. Normas de convivencia



Categoría cultural

El objetivo de esta entrevista es identificar si las tradiciones culturales y las prácticas sociales influyen en los adolescentes en el uso de los videos juegos.

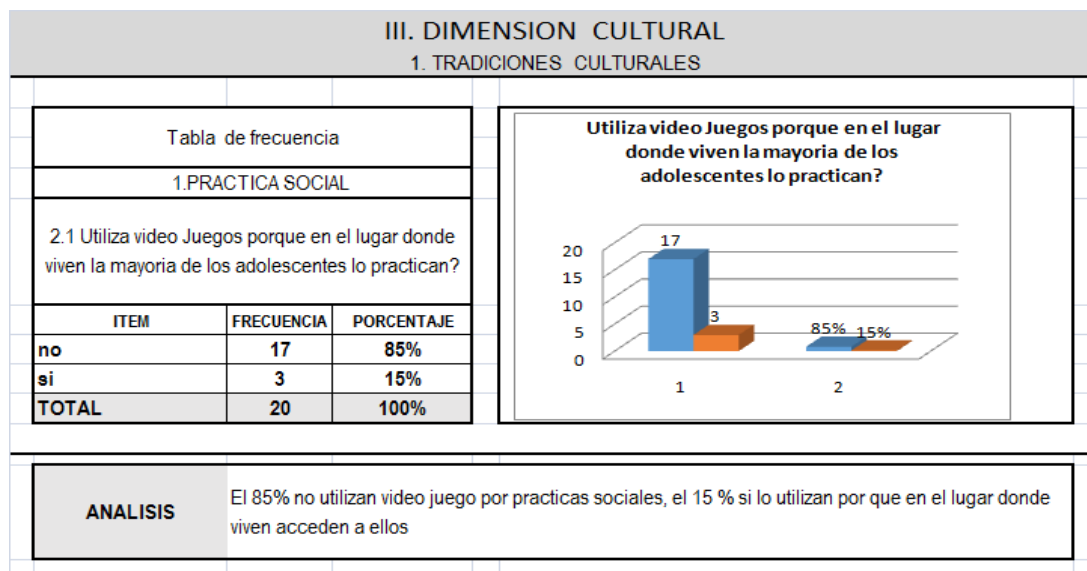
Gráfico No. 37. Uso de videojuegos por tradición cultural



ANALISIS

Según los resultados de este Item el 70% de los adolescentes no usan video juegos por tradicion, mientras que el 30% lo practican por tradicion

Gráfico No. 38. Uso de videojuegos porque otros lo usan



ANALISIS

El 85% no utilizan video juego por practicas sociales, el 15 % si lo utilizan por que en el lugar donde viven acceden a ellos

Matriz 5. Síntesis de los resultados

A través de la aplicación de la entrevista los resultados encontrados fueron:

DIMENSION	CATEGORIA	SUBCATEGORIA	ITEMS
DIMENSION SOCIAL	OCIO Y TIEMPO LIBRE	Uso de los videojuegos	<p>De los veinte participantes seleccionados el 75% son hombre y el 25% son niñas.</p> <p>La edad promedio de los adolescentes para iniciarse en el mundo de los videojuegos es 10 años que corresponde al 40% de los entrevistados.</p>
		Tiempo dedicado a jugar videojuegos	<p>Según los datos obtenidos el 60% utiliza los videojuegos todos los días y el 40% solo los fines de semana.</p> <p>El 70% utiliza videojuegos de 8 a 10 horas semanales, mientras que el 30% de 6 a 14 horas semanales.</p>
		Acceso a los videojuegos	<p>El 37% de los entrevistados adquieren los videojuegos comprados. De igual manera otro 37% los descargan de internet y el 16% los consiguen en salas de videojuegos o prestados.</p>
		Influencia para usar videojuegos	<p>El 100% de los entrevistados manifestaron tener una motivación diferente para acceder a los videojuegos. Sin embargo la respuesta de mayor coincidencia, fue que los utilizaban por no tener otra actividad en la cual ocupar su tiempo libre. Se puede concluir que este es uno de los factores incidentes para que los adolescentes utilicen videojuegos.</p>
		Lugar donde juegas	<p>El lugar de mayor predilección para los adolescentes utilizar videojuegos, es su casa, que corresponde al 45% de los entrevistados</p>
	Aceptación social	<p>El 80% de los encuestados manifiestan no pertenecer a ningún grupo en especial que utilice videojuegos, sin embargo el 20% refiere que si está vinculado a grupos de jugadores en red.</p> <p>Por otro lado el 65% considera que no han hecho más amigos a partir del uso de los videojuegos, mientras que el 35% si, y esto le ha permitido conocer</p>	

	NECESIDAD DE AFILIACION		<p>jugadores de otros países y vincularse a grupos de jugadores en línea.</p> <p>De igual manera el 80% refiere que utiliza videojuegos porque le gusta y manifiestan no tener ningún otro motivo por el cual los usen.</p>
		Necesidad de reconocimiento	<p>El 33% de los jugadores se sienten superiores a sus amigos porque demuestra mayor habilidad en el uso de los videojuegos. De igual manera un 33% sienten satisfacción y el 29% afirman sentirse respetado.</p>
		Necesidad de afecto	<p>El 90% de los encuestados afirman no necesitar de los video juegos para formar parte de un grupo, y el 10% al contrario manifiestan que sí.</p> <p>El 90% de los encuestados afirman no necesitar de los videojuegos para que los respeten y el 10 % al contrario manifiestan que si.</p>
	PRESION GRUPAL	Influencia social	<p>El 90% de los encuestados afirman no utilizar videojuegos por influencia de sus amigos y el 10 % al contrario manifiestan que sí.</p> <p>El 95% de los encuestados afirman no sentirse parte de un grupo de adolescente que se sienten diferente a los demás, y el 4% considera que los que juegan videojuegos son diferentes.</p>
FAMILIA	NUCLEO FAMILAR	Genograma	<p>En la categoría familiar, a través de la aplicación del Genograma, se encontró que el 60% de los entrevistados son familias monoparentales. El 40 % de las familias, son reconstruidas, padres o madres que han tenido una o dos parejas antes de la que tiene actualmente. Las relaciones familiares son distantes y en algunos casos son conflictivas. El 100% de estas saben que sus hijos utilizan videojuegos, sin embargo, el 70% están de acuerdo que sus hijos los usen y un 30% no lo están, (gráfica 16c).</p>

	FUNCIONALIDAD FAMILIAR	Comunicación familiar	El 90% refieren que existe una comunicación buena, a pesar de que el 40% de los padres trabajan pasan momentos con ellos compartiendo alguna actividad familiar. (gráfica 16a). De tal manera que, el 85% de los entrevistados afirman que a sus padres también les agrada jugar videojuegos, igualmente que lo juegan con, hermanos, tíos y primos. (gráfica 16e)
		Vínculos afectivos	Los padres del 95% de los entrevistados le demuestran afecto y cariño y solo el 5% no se lo demuestran. El 95% de los encuestados dedican tiempo para estar con ellos y el 5% afirman que sus padres no dedican tiempo por motivo de trabajo.
		Resolución de conflictos	El 60% regularmente le cuentan a sus padres los problemas y el 40% a otras personas que no son sus padres. El 85% solucionan sus problemas conversando o hablando, y el 10% entablando un acuerdo, y el 5% discutiendo. El 85% se evidencia que existen normas de convivencia y en el 15% no existen normas de convivencia.
LA CULTURA	TRADICIONES CULTURALES	Influencia de la cultura	Según los resultados de este ítem el 70% de los adolescentes no usan videojuegos por tradición, mientras que el 30% lo practican por tradición.
	PRACTICAS SOCIALES	Influencia de la sociedad	El 85% no utilizan videojuegos por prácticas sociales, el 15% si lo utilizan porque en el lugar donde viven acceden a ellos.

DISCUSIÓN

Luego de realizado un marco conceptual apoyado en las diferentes teorías y antecedentes de las mismas, los datos arrojados confrontados con las diferentes teorías son:

Desde el modelo ecológico planteado por Urie Bronfenbrenner (1934) y la "La Teoría Ecológica de los sistemas", destaca la importancia crucial que tiene el estudio de los ambientes en los que se desenvuelve el ser humano. Defiende el desarrollo como un cambio perdurable en el modo en el que la persona percibe el ambiente que le rodea, y en el modo en que se relaciona con él. Permitiendo así evaluar todas aquellas variables que inciden directa o indirectamente sobre el mismo; es por ello que este proyecto toma la dimensión social, desde el ámbito familiar y cultural, que son los que se desarrolla el individuo, la social, la familiar y la cultural, encontrando así que desde la dimensión social, y tomando la escala de las necesidades planteadas por Abraham Maslow, (1943), Necesidades de afiliación y afecto, la cual está relacionada con el desarrollo afectivo del individuo, con sus necesidades de: asociación, participación, aceptación, necesidad de relacionarse, ser parte de una comunidad, de agruparse en familias, con amistades o en organizaciones sociales, compartiendo valores como la amistad, el compañerismo, el afecto y el amor, se encontró también un 40% de los entrevistado se iniciaron en el mundo de los videojuegos porque un amigo les enseñó y a ellos le gusta sentir las emociones que dichos juegos pueden generar a la hora de utilizarlos, así mismo el 30% los empezaron a usar porque alguien de su familia lo hacía, y un 30% por que tiene mucho tiempo libre dado que no tiene otra actividad diferente al colegio.

Por otro lado en los datos obtenidos a través de la encuesta, revelaron que un 47% de los participantes juegan en su casa y un 37% que los videojuegos son comprados en la mayoría por sus padres o un familiar, y un 37% son adquiridos a través del internet. Así mismo, el 85% de los encuestados refieren que a pesar de que los adquieren a través del internet no pertenecen a ninguna red virtual de jugadores, y tampoco se relaciona con jugadores virtuales que no conocen porque no les agrada o porque sus padres no se lo permiten.

En este sentido desde la necesidad de afecto el 41% de los participantes refieren que les agrada sentirse reconocidos como buenos jugadores ante los demás, y un 10% utiliza videojuegos para ser tenido en cuenta por su grupo de amigos. En conclusión retomando los planteamientos de la teoría de Maslow (1945): necesidad de afiliación, se puede afirmar de que a pesar de que los entrevistados manifestaron tener alguna influencia para iniciarse en el mundo de los videojuegos, y que la mayoría les agrada sentir reconocimiento por los demás jugadores, no es un factor determinante para el uso de los mismos en los adolescentes.

De igual manera desde la dimensión familiar Alcaina y Badajoz(2004) han enmarcado las familias desde su operatividad en dos grandes tipos: La familia funcional, que se caracteriza por el cumplimiento eficaz de sus funciones; la presencia de un sistema de relaciones que permite el desarrollo de la identidad y la autonomía de sus miembros; flexibilidad en las reglas y roles para la solución de los conflictos; capacidad de adaptarse a los cambios y presenta una comunicación clara, coherente y afectiva que permite compartir y superar los problemas

Es así que desde esta dimensión y a través de la aplicación del Genograma se encontró que el 60% de los entrevistados son familias monoparentales, las relaciones

familiares son distantes y en algunas son conflictivas, el 100% de estas saben que sus hijos utilizan videojuegos, sin embargo el 70% están de acuerdo y un 30% no lo están. Por otro lado el 40% la autoridad en sus casas es ejercida por la madre, y un 20% por ambos padres. El 90% refieren que existe una comunicación buena, a pesar de que el 40% de los padres trabajan. De igual manera el 85% de los entrevistados afirman que aparte de sus padres, hermanos, tíos primos también les agrada usar videojuegos.

A través de la información recolectada por la entrevista se logra analizar que uno de los factores por los cuales los adolescentes ingresan al mundo de los video juegos es la falta de alternar actividades que ocupen su tiempo libre, de igual manera que las familias compartan más tiempo con sus hijos en actividades familiares, con esto se estrecharían el vínculo familiar dado que un 70% de las familias tienen relaciones afectivas distantes.

Por ultimo desde la dimensión cultural, (Shweder, 2011) afirma que "La psicología cultural es el estudio de la manera en que las tradiciones culturales y las prácticas sociales regulan, expresan y transforman la mente humana". Es decir como la persona se constituye en una constante relación con los sistemas culturales que regulan las prácticas de una sociedad en un tiempo y espacio determinados.

CONCLUSIONES

❖ Los videojuegos desde su aparición han generado gran controversia en la sociedad, algunos investigadores se han inclinado por los aspectos positivos que estos pueden generar en los adolescentes, por el contrario otros los han tildado de generadores de conductas inadecuadas en los mismo, en conclusión a través de la investigación se logró evidenciar que la problemática no son los videojuegos, es el uso que cada individuo le dé, y de igual manera le tiempo, que se le dedique.

❖ En la aplicación del proyecto hemos podido lograr los objetivos planteados y analizar dichos resultados que se han plasmado en el trabajo y que serán de beneficio para futuras investigaciones sobre el tema.

❖ Otro aspecto que concluimos a través de los antecedentes fue que desde nuestra región y país no se han realizado investigaciones que avalen por qué los adolescentes usan los videojuegos; estas investigaciones toman más los aspectos psicológicos.

❖ Dentro de los aspectos que consideramos importantes en el proyecto, ha sido el aspecto familiar, pues se confirma que los padres al tener que trabajar hasta los días festivos, incluso, los adolescentes pasan mucho tiempo solos, sin monitoreo del tiempo y de organización de actividades que fortalezcan su proceso de crecimiento.

❖ Otra de las conclusiones importantes que se rescata es, que los aspectos culturales tomados en la investigación no resultaron elementos de fuerza para que los adolescentes lleguen al uso de los videojuegos.

❖ .En la introducción del proyecto de investigación se dejaba claro que se enfocaría sobre los factores sociales que inciden en los adolescentes al uso de los videojuegos, revisar si los aspectos de ocio y tiempo libre, las relaciones familiares y culturales, llevan al uso de los videojuegos; se concluye que los adolescentes entre 12 y 14 años se inician desde la niñez en el uso de los videojuegos, constatando que el 50% de ellos llevan entre 6 y 10 años usándolos.

RECOMENDACIONES

Los padres deben seleccionar y valorar adecuadamente la idoneidad de los videojuegos en función de la edad recomendada, tipo y contenido del juego así como con los gustos y potencialidades del niño, supervisando siempre el tipo de videojuego que se va a adquirir e informándose sobre el contenido del mismo.

Conocer y exigir el código PEGI será de gran ayuda para saber elegir y evitar aquellos videojuegos con marcado carácter violento, sexista o discriminatorio que puedan influir negativamente en el desarrollo y maduración del niño.

Son los adultos quienes deben controlar y limitar el tiempo de uso de los videojuegos, sin abusar del tiempo que se les dedica, a la vez que ofreciendo alternativas de otro tipo de ocio, (actividades al aire libre, cine, deporte, juegos de mesa...).

Lo ideal es encontrar un equilibrio entre el tiempo dedicado al estudio y a las tareas escolares con la realización de las tareas encomendadas dentro de la organización familiar y las actividades lúdicas y de ocio (colectivo o individual como puede ser el videojuego). El establecer a nivel familiar cuáles son los límites y las normas que rigen sobre el uso y disfrute de los videojuegos previene posibles conflictos y favorece la convivencia familiar.

Los padres y adultos deberían compartir con los niños y jóvenes parte del tiempo que éstos dedican a los videojuegos así como animarles a participar en juegos y

actividades con otros niños y jóvenes promoviendo las relaciones interpersonales entre iguales y con amigos.

A la hora de adquirir un videojuego, es necesario comprobar que el etiquetado y las instrucciones del juego vengan en el idioma del que se tenga dominio suficiente para poder obtener sin dificultad la información relativa al contenido así como sobre las instrucciones prácticas para su funcionamiento. Resulta conveniente escoger juegos donde puedan participar más de dos jugadores, para que esta actividad también pueda favorecer la sociabilidad del niño. Se debe intentar que la videoconsola u ordenador con la que juegan los menores esté situada en un lugar común de la casa en vez de en su propia habitación. De esta forma podrá estar más al tanto del tiempo que pasa jugando con ellos y del tipo de videojuegos que utiliza así como comprobar que se cumplen las normas establecidas

REFERENCIAS

(s.f.).

Alcaina, B. y. (2004). El rol de la comunicación en la dinámica familiar. *Psicología desde el Caribe*.

Aragon, C. (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos.

Bronfenbrenner, U. (1934). *Teoría Ecológica*. Módulo Comunidad, Sociedad y cultura. UNAD.

Capa, M. V. (2010). *Videojuegos: adicción y factores predictores*. Lima.

DE, D. (09 de 07 de 2014). https://www.google.com.co/?gws_rd=ssl#q=conducta. . Obtenido de

Definicion DE: https://www.google.com.co/?gws_rd=ssl#q=conducta

digital, G. d. (2009). Los videojuegos dentro del proceso de socialización. *cibersociedad.net*.

Española, D. M. (9 de 07 de 2014). <http://es.thefreedictionary.com/social>. Obtenido de

<http://es.thefreedictionary.com/social>: <http://es.thefreedictionary.com/social>

futuro, e. p. (s.f.). <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>.

Recuperado el 2014, de <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

G. Matorrel, O. J. ((2005)). El rol de la figura femenina en las portadas de distintos videojuegos.

Garrido, A. (2011). Los videojuegos y los efectos psicológicos en los adolescentes.

EFDeportes.com, Revista Digital año 16, No. 161.

Generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a videojuegos... (2010). *Anagramas*,

10.

google. (21 de abril de 2015). google.com/=genograma=definición. Obtenido de

google.com/=genograma=definición

google.com. (s.f.).

- google.com. (20 de 08 de 2014). <https://www.google.com.co>. Obtenido de https://www.google.com.co/?gws_rd=ssl#q=cultura+definicion&revid=98283928
- Ibañez y López, A. y. (1986). El proceso de la entrevista. En A. A. M., *El proceso de la entrevista* (pág. 10). LIMUSA.
- infantil.net, d. (15 de 5 de 2010). <http://www.desarrollo infantil.ne>. Recuperado el 24 de 03 de 2015, de <http://www.desarrollo infantil.net>: <http://www.desarrollo infantil.net>
- injuve. (sin fecha). *La adolescencia y su interrelación con el entorno*. Madrid: Edición © Instituto de la Juventud.
- José Moncada Jiménez, Y. C. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Dialnet* , 43-49.
- LEVIS, D. (2003). *Video Juegos en Red : Espacios simbolicos de juego y encuentro*. Madrid: UNAD - Madrid.
- Martinez, B. y. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar.... *Ciencias sociales*.
- Maslow, A. (1943). A Teory of Human Motivation. En A. Maslow, *Motivation and personality*.
- Maslow, A. (1943). A Theory of Human Motivación. En A. Maslow, *Motivation and Personality*.
- Medina, M. I. (2011). Enfoque cualitativo. En M. I. Medina, *Políticas en salud y su impacto en el seguro* (pág. Recuperado de internet 23 de abril de 2015). Mexico: edumet.
- Pedagogico, L. (15 de 5 de 2010). <https://site.google.com/site/e518tecnofilosofia/-que-entendemos> -por-*factores sociales*. Obtenido de tecnología de la gestion Filosofica: <https://site.google.com/site/e518tecnofilosofia/-que-entendemos> -por-*factores sociales*
- Piaget, J. (2010). teorías sobre el desarrollo del adolescente. *Herramientas para el desarrollo emocional*, 12-15.

PLAZAS, E. A. (2006). B. F. SKINNER: LA BÚSQUEDA DE ORDEN EN LA CONDUCTA VOLUNTARIA.

Universitas Psychologica, Univ. Psychol. vol.5 no.2 Bogotá Jan./May 2006.

Posada, S. L. (2009). *TECNICAS DE INVESTIGACIÓN*. Bogota: UNAD.

press, E. (20 de Enero de sin fecha). *El uso inadecuado de los videojuegos puede afectar "la socialización" de los niños*. Madrid: Agencia de información Europa Press.

riuma. (2 de 05 de 2010).

<http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4576/17TYHV.pdf?sequence=1>.

Obtenido de

<http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4576/17TYHV.pdf?sequence=1>:

<http://riuma.uma.es>

Provenzo. (1997). Rol de figura femenina en los videojuegos. *Eduotec*.

Puente, H. ((2001)). Las relaciones sociales de los videojuegos en red.

Sandoval, R. y. (2011).

Sandoval, R. y. (2011). Efecto de los videojuegos. *Suma Psicológica*.

Serrano. (2003). Videojuegos y comunicación.

Shweder, R. (2011). Psicología cultural. *Psicología cultural*, 4.

slideshare. (09 de 07 de 2014). <http://es.slideshare.net/grupo1352b/entorno-familiar> .

Obtenido de <http://es.slideshare.net/grupo1352b/entorno-familiar>

Sullivan, H. S. (2009). La historia de la personalidad (...) es la historia del desarrollo de las relaciones interpersonales". *Ceir*, 31.

thefreedictionary. (05 de 2010 de 2010). <http://www.thefreedictionary.com/video+juegos>.

Obtenido de <http://www.thefreedictionary.com/video+juegos>:

<http://www.thefreedictionary.com/video+juegos>

universidad Nacional San Luis Argentina. (2008). Hacia una Psicología cultural. Orígen, desarrollo, perspectivas. En M. E. Guitar, *Hacia una Psicología cultural. Orígen, desarrollo, perspectivas* (pág. 7/23). Argentina.

Valenzuela, N. D. (s.f.). *Academia.edu*. Obtenido de Texto Familia y Comunicación: www.academia.edu/6834718/1_2_Texto_familia_y_comunicación

wikipedia. (09 de 07 de 2014). <http://es.wikipedia.org/wiki/Adolescencia>. Obtenido de .
<http://es.wikipedia.org>: . <http://es.wikipedia.org/wiki/Adolescencia>

Apéndice No 1. Formato Encuesta Dimensión Social

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “FACTORES SOCIALES QUE INCIDEN
EN EL USO DE VIDEO-JUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOAQUIN PARIS DE LA CIUDAD DE IBAGUE -
TOLIMA – 2014

Fecha: _____
Nombre: _____
Edad: _____

OBJETIVO

El objetivo de este cuestionario es lograr determinar desde la dimensión social, familiar y cultural, cuales son los factores que incide en los adolescentes en el uso de los videojuegos.

1.- CATEGORIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE

1.1 Uso de videojuegos

1.1.1 ¿Utiliza videojuegos? Sí ___ No ___

1.1.2 ¿A qué edad comenzó a usar los videojuegos?

1.1.3 1.1.3 ¿Cuántos años lleva usando los videojuegos?

1.2 Tiempo dedicado a jugar videojuegos

1.2.1 ¿Con qué frecuencia usa los videojuegos?

Los fines de semana: sí _____ No _____ ¿Cuántas horas? _____

Todos los días: Si _____ No _____ ¿Cuántas horas? _____

1.2.2 ¿Cuántas horas al día dedica al uso de videojuego? _____

1.3 Tipo de videojuegos

1.3.1 ¿Qué tipo de videojuego usa habitualmente?

a. *Juegos Árcades:*

Acción laberintos deportivos dispara y olvida

Aventura carreras

¿Otro? Sí__ No__ ¿Cuál? _____

b. Juegos de Simulación:

Instrumentales Situacionales Deportivos

¿Otro? Sí_ NO __ Cuál?_____

c. Juegos de Estrategia:

Aventuras gráficas juegos de rol juegos de guerra

¿Otro? SI__ No__ ¿Cuál?_____

d. Juegos de Mesa:

Cartas culturales

¿Otro? Sí__ No__ Cuál?_____

1.4 Acceso a los videojuegos

1.4.1 Normalmente cuando usa videojuegos, ¿cómo suele conseguirlos?

Prestados De Internet sala de videojuegos comprados

De que otra manera?_____

1.5 Influencia para usar videojuegos

1.5.1 ¿Qué le motivó para empezar a usar los videojuegos? _____

1.6 Lugar donde juega

1.6.1 ¿Dónde juega normalmente los videojuegos?

En su propia casa En la casa de sus amigos Sala de videojuegos Colegio

¿Otro lugar? (especificar)_____

2.- CATEGORIA: NECESIDAD DE AFILIACION

2.1 Aceptación social

2.2.1 Pertenece a algún grupo en especial, que utilicen videojuegos?

Sí__ No____ ¿cuál?_____

2.1.2 ¿Te relacionas con jugadores virtuales que no conoces personalmente?

Sí ____ No ____ ¿porque? _____

2.1.3 ¿Utilizas videojuegos porque eso le permite?:

Hacer parte de un grupo: _____

Sentir que pertenece a un grupo: _____

Sentirse identificado dentro de un grupo: _____

Otros _____ ¿cuál? _____

2.1.4 ¿Cuando juegas videojuegos te sientes más aceptado por los amigos?

Sí ____ No ____ ¿por qué? _____

2.1.5 ¿Pertenece algún grupo de amigos virtuales, que no conoce por que esto le permite?:

Hacer parte de un grupo: _____

Sentir que pertenece a un grupo: _____

Sentirse identificado dentro de un grupo: _____

Otros _____ ¿cuál? _____

2.1.6 Es una de las metas del grupo de amigos utilizar videojuegos?

Sí ____ No ____ Por qué? _____

2.1.7 Consideras que tienes más amigos a partir del uso de los videojuegos?

Sí ____ No ____ Por qué? _____

2.2 Necesidad de reconocimiento

2.2.1 ¿Qué espera que otros jugadores hagan o digan de Ud. cuando triunfa en los videojuegos?

Que Ud. es exitoso ____ Que Ud. es inteligente _Que nadie le gana ____ Todos anteriores ____ Otro ¿Cuál? _____

2.2.2 ¿Qué siente cuando demuestra a sus amigos que tiene mayor habilidad en el uso de los videojuegos?

Superioridad_____

Satisfacción_____

Mayor reputación _____

Autoridad dentro del grupo _____

Respeto_____

Otra_____ ¿Cuál?_____

2.3. Necesidad de afecto

2.3.1 ¿Utiliza videojuegos por sentirse apreciado dentro de un grupo de amigos?

Sí___ No___ Por qué_____

2.3.2 ¿Considera que si no utiliza videojuegos los demás jugadores no le tendrán respeto?

Sí___ No___ Por qué_____

2.3.3 ¿Necesariamente debe utilizar videojuegos para ser tenido en cuenta dentro del grupo de amigos?

Sí___ No___ Por qué_____

3.- CATEGORIA: PRESION GRUPAL

3.1.- Influencia social

3.1.1 ¿Utiliza videojuegos por influencia de sus amigos?

SI_____ NO_____ ¿por qué?_____

3.1.2 ¿Utiliza videojuegos por sentirse parte de un grupo de adolescente que su comportamiento es diferente a los demás?

SI_____ NO_____ ¿porque?_____

3.1.3 ¿Se ha sentido presionado por alguien para usar videojuegos?

SI_____ NO_____ ¿De qué manera?_____

Gracias!

Apéndice No 2. Formato Encuesta Dimensión Familiar

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “FACTORES SOCIALES QUE INCIDEN
EN EL USO DE VIDEO-JUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOAQUIN PARIS DE LA CIUDAD DE IBAGUE -
TOLIMA – 2014

Fecha: _____

Nombre: _____

Edad: _____

OBJETIVO

El objetivo de esta entrevista es lograr determinar si el núcleo familiar, la comunicación familiar y la estructura familiar, inciden en los adolescentes en el uso de los videojuegos.

II.- CATEGORIA: NUCLEO FAMILIAR

1.1 Genograma



Papá: _____

Mamá: _____

Abuelos _____

2.3 ¿Quién controla las actividades que realiza en el tiempo libre?

Papa: _____

Mama: _____

Abuelos _____

1.4 ¿Qué clases de actividades realiza con su familia?

Ver televisión _____ jugar videojuegos _____

Salir a la parque _____ Otra _____ ¿Cuál? _____

Salir de paseo _____

2. CATEGORIA: _FUNCIONALIDAD FAMILIAR

2.1 Comunicación familiar

2.1.1 ¿Considera que en su familia existe una comunicación?

Buena _____

Mala _____

2.1.2 ¿Qué clase de comunicación existe en su familia?

Oral _____

Telefónica _____

Escrita _____

Otra _____ ¿Cuál? _____

2.1.3 ¿En familia comen juntos a lo menos 4 veces a la semana, y conversan de diversos temas de interés para todos?

SI _____ NO _____ ¿Por qué? _____

2.1.4 ¿Sus padres saben que utiliza videojuegos?

SI _____ NO _____ ¿por qué? _____

2.1.5 ¿Utiliza videojuegos con alguien de su familia? Quienes?

SI _____ NO _____ Quienes: Padres _____ Hermanos _____ Tíos _____ Primos _____

2.1.6 ¿Sus padres aceptan que utilice videojuegos?

Sí _____ No _____

2.1.7 ¿Sus padres o familiares le compran o le dan dinero para que pueda utilizar

Videojuegos? Sí _____ No _____

3. Vínculos afectivos

- 3.1 ¿Sus padres le demuestran que es querido y aceptado?
Sí_____ No_____ ¿Por qué?_____
- 3.2 ¿Puede expresar sentimientos como tristeza, alegría o enojo con su familia?
Sí__ No__ ¿Por qué?_____
- 3.3. ¿La familia dedica algún tiempo cada día para estar juntos y hacer cosas agradables como: (conversar, compartir, leer, orar, jugar, otros)
Sí__ No__ ¿Por qué?_____
- 3.4 ¿ Sus padres dedican un tiempo especial, por ejemplo, una vez a la semana para hacer algo en familia como (jugar, pasear, comer algo juntos, salir a caminar)
Sí__ No__ ¿Por qué?_____
4. Resolución de conflictos
- 4.1 ¿Regularmente le cuenta sus problemas a sus padres?
Sí__ No__ ¿Por qué?_____
- 4.2 ¿Cómo solucionan los problemas familiares?
- Hablando_____
- Discutiendo_____
- Entablando en común acuerdo reglas_____
- 4.2 ¿Existen normas de convivencia en su casa?
Sí__ No__ ¿Por qué?_____

Gracias!

Apéndice No 3. Formato Encuesta categoría Cultural

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “FACTORES SOCIALES QUE INCIDEN
EN EL USO DE VIDEO-JUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOAQUIN PARIS DE LA CIUDAD DE IBAGUE -
TOLIMA – 2014

Fecha: _____

Nombre: _____

Edad: _____

III.- CATEGORÍA CULTURAL

OBJETIVO.

El objetivo de esta entrevista es identificar si las tradiciones culturales y las prácticas sociales influyen en los adolescentes en el uso de los videojuegos.

1.- CATEGORIA: TRADICIONES CULTURALES

1.1. Utiliza videojuegos porque por tradición cultural todos los adolescentes lo hacen?

Sí___ No___ ¿Por qué?_____

2.- CATEGORIA: PRACTICAS SOCIALES

2.1. Utiliza videojuegos porque en el lugar donde vive, la mayoría de los adolescentes lo practican?

Sí___ No___ ¿Por qué?_____

Gracias