



Corporación
de Estudios
Tecnológicos
del Norte del Valle

INVESTIGACIÓN

FORMATO RAE

Código:	005-F-37
Versión:	2
Fecha:	2014-04-08
Página:	1 de 9

Ciudad y fecha:	Cartago, Valle del Cauca-5 de Octubre del 2023
Institución:	Sor María Juliana
Título:	Efectos Psico-Sociales de los Videojuegos en Jóvenes: Un Estudio en una Institución Educativa Sor María Juliana, Cartago, Valle del Cauca
Autores:	Emanuel Chaves Gómez; Jairo Esteban Quiñones Londoño; Juan José Botello Valencia; Juan Esteban Agudelo Delgado
Asesores del proyecto:	Sonia Godoy Hortua Marlene Rocío Moscoso Quiceno German Castaño
Línea de Investigación:	Ciencias Sociales.
Pregunta de Investigación:	¿Cuáles son los efectos psico-sociales de los videojuegos en los jóvenes de 13-17 años en la institución educativa Sor María Juliana de la ciudad de Cartago?
Resumen del proyecto:	<p>El presente proyecto se enfoca en explorar los efectos psico-sociales de los videojuegos en adolescentes de entre 13 y 17 años dentro del entorno educativo de las instituciones de secundaria. A medida que los videojuegos se han vuelto una forma de entretenimiento muy común en la sociedad contemporánea, su influencia en el desarrollo psicológico y social de los jóvenes ha generado creciente interés y preocupación. El objetivo principal de esta investigación es analizar cómo el uso de videojuegos impacta en la salud mental, el rendimiento académico y las relaciones sociales de los adolescentes, identificando tanto los aspectos positivos como negativos asociados con su práctica frecuente.</p> <p>A través de una revisión de la literatura existente, se busca comprender la relación entre el tiempo dedicado a los videojuegos y los indicadores de bienestar psicológico, así como el impacto en la dinámica social dentro de las instituciones educativas. Además, se explorarán posibles estrategias de intervención y prevención dirigidas a mitigar los efectos adversos del uso excesivo de videojuegos en la población estudiantil.</p> <p>Se emplearán métodos de investigación cualitativos y cuantitativos para recopilar datos, incluyendo encuestas, y análisis de contenido. Los resultados de este estudio proporcionarán información valiosa para educadores, padres y profesionales de la salud mental, con el fin de desarrollar programas de intervención efectivos y promover un uso saludable de los videojuegos entre los jóvenes.</p>

Nota: Este formato fue tomado de una de las convocatorias de Colciencias y adaptado de acuerdo a las necesidades del contexto. Los derechos de su uso pertenecen a dicha entidad.



INVESTIGACIÓN

FORMATO RAE

Código:	005-F-37
Versión:	2
Fecha:	2014-04-08
Página:	2 de 9

A lo largo de las últimas décadas, los videojuegos han emergido como una forma de entretenimiento significativa en la sociedad, generando tanto debates como una creciente normalización en su uso. Si bien representan una opción válida para el tiempo libre, su consumo excesivo puede conducir a la adicción, afectando negativamente las relaciones sociales y el desempeño académico de los individuos. Conforme aumenta la frecuencia de uso, también aumenta el riesgo de enfrentar problemas graves que pueden tener repercusiones tanto en la salud mental como física de los jóvenes a un ritmo acelerado. En este contexto, es crucial comprender a fondo cómo los videojuegos impactan en la psicología y el bienestar social de los adolescentes en edad escolar, identificando tanto los beneficios como los riesgos asociados con su consumo.

El problema:

Esta problemática también se ha extendido a las instituciones educativas, donde los estudiantes enfrentan dificultades para mantenerse concentrados en sus labores académicas debido a la distracción y el deseo constante de estar conectados y jugando. Este comportamiento puede resultar en una disminución en el rendimiento académico, así como en la falta de participación activa en actividades escolares. Además, el uso excesivo de videojuegos puede afectar negativamente las relaciones sociales dentro del entorno escolar, ya que los jóvenes pueden preferir interactuar virtualmente en lugar de establecer conexiones cara a cara con sus compañeros. Estas dinámicas pueden generar tensiones tanto en el ámbito educativo como en el social, impactando en el desarrollo integral de los estudiantes y en el ambiente escolar en general.

General:

Determinar los efectos psico-sociales de los videojuegos en los jóvenes de 13-17 años en las diferentes instituciones de la ciudad de Cartago.

Objetivos:

Específicos

- Identificar los tipos de videojuegos que practican la población juvenil de las instituciones vinculadas.
- Categorizar los problemas que producen los videojuegos en los jóvenes de 13 a 17 años



INVESTIGACIÓN

FORMATO RAE

Código:	005-F-37
Versión:	2
Fecha:	2014-04-08
Página:	3 de 9

Metodología de Investigación:

- Proponer recomendaciones para un uso equilibrado y saludable de los videojuegos entre los jóvenes, tanto en el hogar como en el entorno educativo.

Tipo: descriptivo ya que se busca identificar los problemas causados por el uso excesivo de videojuegos.

Enfoque mixto: ya que por un lado utiliza la encuesta para determinar estadísticamente las causas y efectos de los videojuegos en los jóvenes. Y por la parte cualitativa pretende describir las características de la población encuestada

Muestra: 305 estudiantes de grado 6,7, 8 y 9 de la IE Sor María Juliana

La encuesta aplicada a los jóvenes revela una diversidad de preferencias en cuanto a géneros y diversidad de videojuegos. Los videojuegos de deportes dominan las preferencias con un 25% de los encuestados, seguido de los videojuegos de tipo "Battle Royale", donde un gran número de jugadores compiten por la supervivencia, se posicionan como la segunda opción más popular (19%). Esto destaca la atracción por la emoción, la estrategia y la adrenalina que este tipo de juegos ofrece.

Resultados

En cuanto a los videojuegos de disparos ("Shooter") ocupan el tercer lugar con un 14% de las preferencias, lo que indica que la acción y la precisión requerida en estos juegos parecen captar la atención de un segmento significativo de los encuestados. Por otra parte, los videojuegos de terror ("Terror") alcanzan un 10% de las preferencias. Esto indica que la emoción y el suspenso que estos juegos generan atraen a un público específico. Los videojuegos de supervivencia ("Survival"), donde los jugadores deben enfrentar desafíos y peligros para sobrevivir, alcanzan un 9% de las preferencias. Esto sugiere que la sensación de logro y la capacidad de superar obstáculos atraen a algunos jugadores. Finalmente los videojuegos de rol ("ROL" o "RPG"), donde los jugadores asumen roles ficticios y desarrollan historias, ocupan el último lugar con un 8% de las preferencias. Esto indica que interactuar en mundos fantásticos y la creación de personajes personalizados solo les gusta a muy pocos.

Dentro de los resultados encontrados sobre los efectos de los videojuegos, se puede decir que el efecto negativo más frecuente es sentirse mal, enfadado o nervioso cuando no se puede jugar con un (37%). Esto sugiere que algunos estudiantes pueden desarrollar una dependencia emocional de los videojuegos.

Conclusiones:

A lo largo de las encuestas se ha observado que los juegos deportivos son muy populares entre los jóvenes debido a la sana competencia, el trabajo en equipo y la simulación de actividades físicas. Otras categorías de juegos como "battle royal", "acción", "shooter", "terror" y "survivalL"



INVESTIGACIÓN

FORMATO RAE

Código:	005-F-37
Versión:	2
Fecha:	2014-04-08
Página:	4 de 9

son conocidas por su alta dosis de adrenalina, emoción y desafíos a superar. Estos géneros resultan atractivos para muchos jóvenes debido a la intensidad de la experiencia que ofrecen.

Es importante mencionar que el uso excesivo de los videojuegos puede llevar a la desatención de otras actividades importantes como el estudio, las responsabilidades familiares y las relaciones sociales. La exposición constante a la violencia o a situaciones extremas en los videojuegos podría afectar la capacidad de los jóvenes para tolerar la frustración o lidiar con situaciones difíciles en la vida real.

Los videojuegos pueden ser una forma de entretenimiento y diversión, pero su uso excesivo puede tener consecuencias negativas en el desarrollo integral de los jóvenes. Es fundamental promover un equilibrio entre el uso de videojuegos y otras actividades como el deporte, la lectura, la interacción social y el desarrollo de hobbies. Es responsabilidad de padre, educadores y sociedad guiar a los jóvenes hacia un uso responsable y positivo de la tecnología.

Arias Lapeyriere, Glory Ana, Unzueta, Carla. (2005). El sueño y sus trastornos: una perspectiva psiquiátrica y psicoanalítica. *Ajayu Órgano de Difusión Científica del Departamento de Psicología UC BSP*, 3(2), 1-18. Recuperado en 12 de abril de 2023, de Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura [Videogame addiction: An overview of the literature]. *Psicología Conductual: Revista Internacional de Psicología Clínica de la Salud*, 13(3), 445-462.

Bibliografía:

Lancheros Maldonado, M. J., Amaya Mancilla, M. A., & Baquero Buitrago, L. A. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG*, N°. 20 (Noviembre), ISSN-e 1885-527X.

Marco, C., & Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International journal of psychology and psychological therapy*, 13(3), 125-141.

Sans, DJ, (2019). ADOLESCENCIA Y CONSUMO DE VIDEOJUEGOS: UNA REVISIÓN NARRATIVA DEL ESTADO DEL ARTE. *Anuario de Investigaciones*, XXVI (), 171-176.

Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta psicológica peruana*, 2(2), 193-216.

Alianzas estratégicas:



Corporación
de Estudios
Tecnológicos
del Norte del Valle

INVESTIGACIÓN

FORMATO RAE

Código:	005-F-37
Versión:	2
Fecha:	2014-04-08
Página:	5 de 9

Observaciones:

ELABORÓ

APROBÓ

-

DIA _____ MES _____ AÑO _____

DIA _____ MES _____ AÑO _____

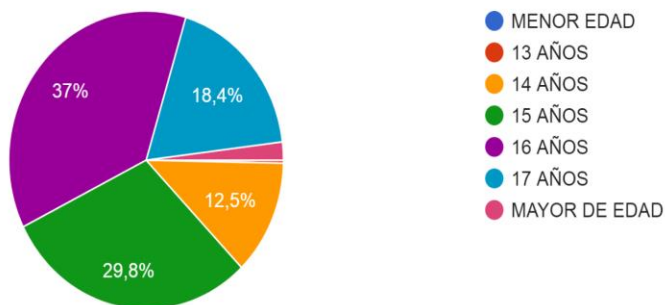


Código:	005-F-37
Versión:	2
Fecha:	2014-04-08
Página:	6 de 9

ANEXOS

¿Cuál es tu edad?

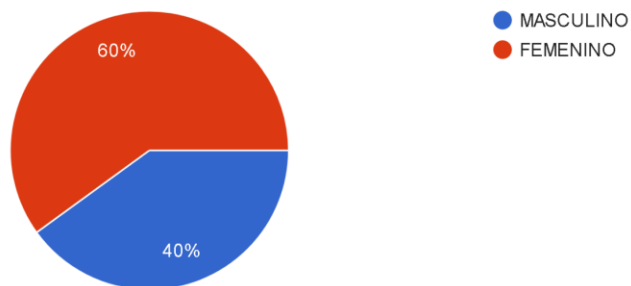
305 respuestas



En esta encuesta podemos descubrir que la moda de estos resultados es entre la edad de los 16 años, pudiendo suponer y afirmar que la gran mayoría de los jóvenes ya tienen en si un celular en el cual tienen la libertad de jugar.

GENERO

305 respuestas



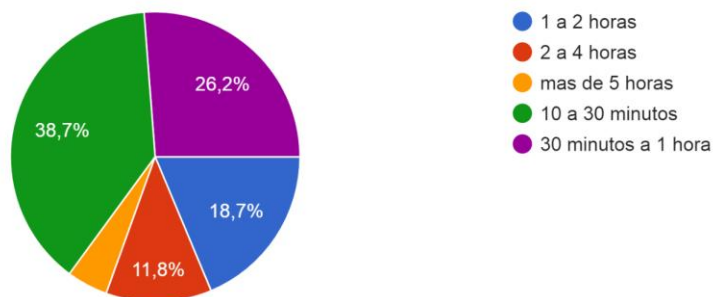
Los datos arrojados nos indican que la población femenina es la que más respondió el formulario y por ende es el que más juega a videojuegos



Código:	005-F-37
Versión:	2
Fecha:	2014-04-08
Página:	7 de 9

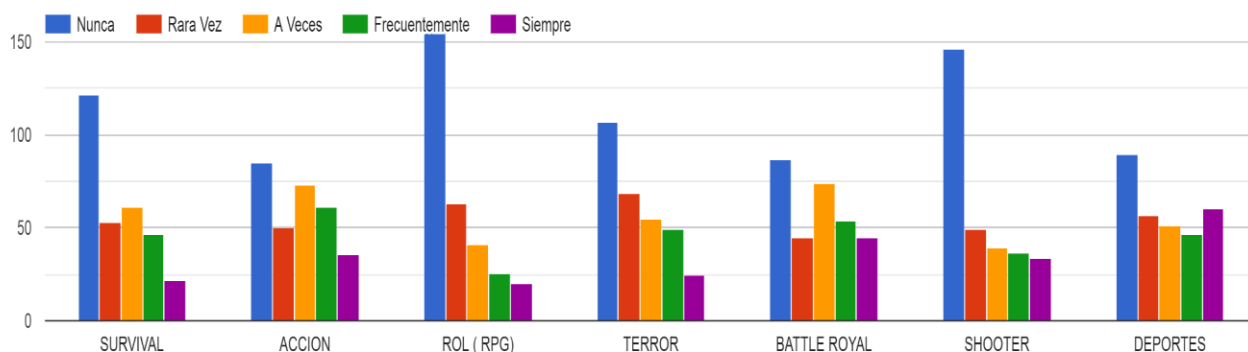
1. ¿Cuánto tiempo juegas?

305 respuestas



Acorde a los datos arrojados en la encuesta podemos suponer que el 38.7 por ciento juega de 10-30 minutos a diario. El 26,2% juega de 30 minutos a 1 hora y unos de los datos más importantes y arrojados por la encuesta es el porcentaje de 11.8% que representa las horas de 2-4 horas jugadas diarias

3. ¿Cuál es tu género de videojuegos preferido ?



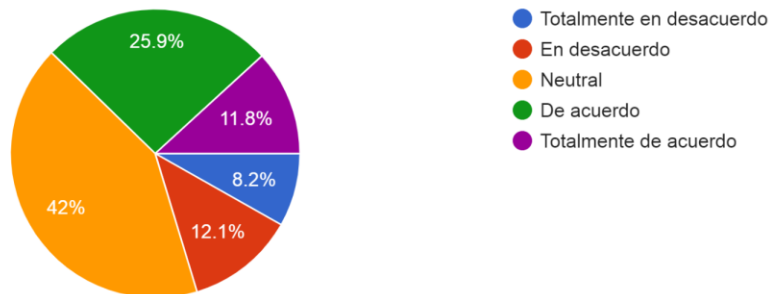
El menos jugado es rol (RPG), el género más jugado es el de deportes



Código:	005-F-37
Versión:	2
Fecha:	2014-04-08
Página:	8 de 9

12. ¿Crees que los videojuegos te han ayudado a desarrollar habilidades cognitivas, como la resolución de problemas o la toma de decisiones?

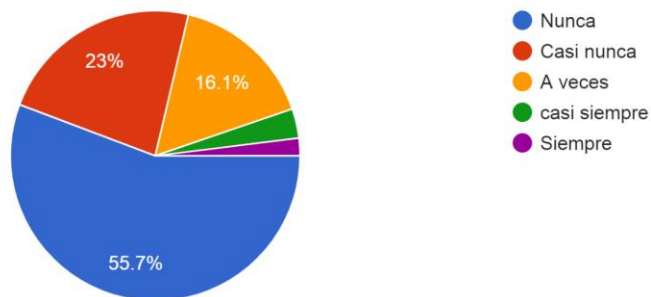
305 respuestas



En esta gráfica podemos ver que un 11.8% está totalmente de acuerdo con el desarrollo de habilidades y un 8.2% está totalmente en desacuerdo

13. ¿Te has sentido mal, enfadado, nervioso cuando no has podido jugar algún videojuego?

305 respuestas



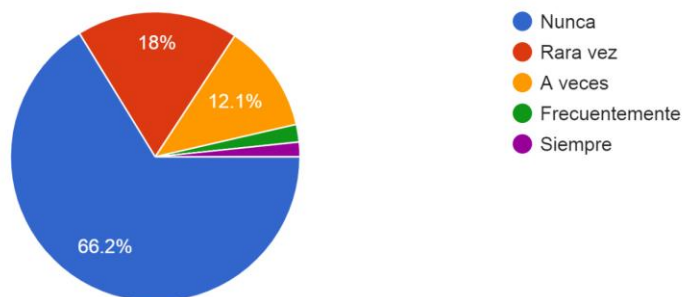
En esta gráfica podemos ver como un muy preocupante 16.1% se ha sentido mal, enfadado o nervioso al no poder jugar un juego y por su parte un 3.3% el cual siempre se enoja al no poder jugar



Código:	005-F-37
Versión:	2
Fecha:	2014-04-08
Página:	9 de 9

11. ¿Has sentido que los videojuegos afectan negativamente tus relaciones personales?

305 respuestas



En esta gráfica podemos ver cómo un 12.1% nos dice que siente que a veces sus relaciones personales se ven afectadas y un muy alarmante 1.6% el cual es muy poco pero no es 0% entonces nos llama la atención