

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE SALUD
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA
TESIS DE GRADO



**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL USO
EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

Presentado por:

Erika Daniela Carreño Guerrero

Diana Isabel Luna García

San José de Cúcuta, Norte de Santander, Colombia

2020

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE SALUD
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA
TESIS DE GRADO



**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL USO
EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

Director:

Ps. Darwin Quintero Basto
Mg en Salud Mental It. Clínica Social

Presentado por:

Erika Daniela Carreño Guerrero

Diana Isabel Luna García

San José de Cúcuta, Norte de Santander, Colombia

2020

Agradecimientos

En primer lugar, agradecer a la población participante, los adolescentes del barrio San Gregorio de Villa del Rosario, por los cuales fue posible llevar a cabo esta investigación, ya que tuvieron la disposición para compartir con los investigadores sus experiencias con respecto al tiempo que emplean en videojuegos.

Por otra parte, agradecer a la primera directora de tesis por su guía y recomendaciones desde el inicio para el desarrollo de la presente investigación; de igual manera, al director final de la tesis quien dio orientaciones precisas para su culminación.

Por último, un agradecimiento a cada una de las personas, compañeros de programa y familiares que de una u otra manera aportaron para la finalización de este proyecto de grado.

Tabla de Contenido

Agradecimientos	4
Resumen.....	2
Abstract	3
Introducción	4
Problema de investigación	5
Formulación del problema.	5
Planteamiento del problema.	5
Descripción del problema.	6
Justificación	8
Objetivos	11
Objetivo general.	11
Objetivos específicos.....	11
Estado del Arte.....	12
Internacional.....	12
Nacional.	14
Regional.	18
Marco Teórico.....	21
Capítulo I: Factores de riesgo Psicosociales.....	21
Capítulo II: Adicción.....	23
Adicción a la tecnología.	25
La adicción pasiva.	25
La adicción activa.....	25
Signos y síntomas de la adicción.....	26
Capítulo III: Videojuegos.....	27

Capítulo IV: Adolescencia.....	28
Adolescencia y las nuevas tecnologías.....	28
Marco contextual.....	30
Marco legal.....	31
Ley 1098 de 2006, la protección integral.....	31
Título i. Disposiciones generales.....	31
Capítulo i. Principios y definiciones.....	31
Metodología.....	33
Enfoque.....	33
Diseño.....	33
Población.....	33
Muestra.....	33
Categorías de análisis.....	34
Riesgos psicosociales.....	34
Adicción.....	34
Adolescencia.....	34
Subcategorías.....	35
Habilidades sociales.....	35
Aislamiento.....	35
Dependencia.....	35
Tecnología.....	36
Pensamiento abstracto.....	36
Proceso de intervención.....	37
Fase I:.....	37
Fase II:.....	37

Fase III:.....	37
Fase IV:	37
Instrumentos.....	37
Entrevista semiestructurada:.....	37
Grupo Focal:.....	38
Observación no participante:.....	38
Resultados.....	39
Discusión.....	51
Conclusiones.....	55
Recomendaciones.....	57
Referencias Bibliográficas.....	58
Apéndices.....	58
Anexos.....	96

Lista de tablas

Tabla 1, Matriz de análisis de resultados.....	50
--	----

Lista de Apéndices

Apéndice A: Asentimiento Informado	66
Apéndice B: Consentimiento Informado.....	67
Apéndice C: Validación de expertos.....	68
Apéndice D: Formato de Entrevista semiestructurada para adolescentes.....	92
Apéndice E: Formato de grupo focal para adolescentes.....	94
Apéndice F: Cronograma	95

Lista de anexos

Anexo 1. Entrevista semiestructurada a adolescentes.....	96
Anexo 2. Entrevista semiestructurada a adolescente D.G.....	98
Anexo 3. Entrevista semiestructurada a adolescente E.....	101
Anexo 4. Entrevista semiestructurada a adolescente E.C.....	104
Anexo 5. Entrevista semiestructurada a adolescente N.R.....	107
Anexo 6. Entrevista semiestructurada a adolescente G.P.....	110
Anexo 7. Entrevista semiestructurada a adolescente S.L.....	114
Anexo 8. Grupo Focal.....	117
Anexo 9. Grupo Focal D.G.....	117
Anexo 10. Grupo Focal E.....	118
Anexo 11. Grupo Focal E.C.....	119
Anexo 12. Grupo Focal N.R.....	120
Anexo 13. Grupo Focal G.P.....	121
Anexo 14. Grupo Focal S.L.....	122
Anexo 15. Observación no participante D.G.....	123
Anexo 16. Observación no participante E.....	123
Anexo 17. Observación no participante E.C.....	124
Anexo 18. Observación no participante N.R.....	125
Anexo 19. Observación no participante G.P.....	125
Anexo 20. Observación no participante S.L.....	126

Resumen

La adolescencia es un periodo que trae consigo múltiples cambios físicos, psicológicos y sociales, estos cambios pueden verse influenciados por el ambiente, tal es el caso de la tecnología, la cual acompaña a los jóvenes desde las primeras etapas de su vida, es por esto, que el objetivo de este trabajo es identificar los factores de riesgos Psicosociales que se presentan a causa del uso excesivo de los videojuegos, con el fin de describir estas características encontradas en los adolescentes de Villa del Rosario. La presente investigación es de tipo cualitativo, con un diseño descriptivo teniendo en cuenta tres instrumentos para la recolección de información, los cuales son la entrevista semiestructurada, grupo focal y observación no participante, donde por medio del análisis de contenido por categorías, se obtiene que el uso excesivo de videojuegos si representa para el adolescente la adquisición de riesgos psicosociales, afectando de esta manera sus habilidades y relaciones sociales y familiares, el buen desarrollo de su personalidad y por último, múltiples consecuencias físicas debido a la poca implementación de hábitos de vida saludables.

PALABRAS CLAVE: Videojuegos, adolescentes, riesgos, psicosociales, excesivo.

Abstract

The adolescence is a period that brings with it multiple physical, psychological and social changes, these changes can be influenced by the environment, such is the case of technology, which accompanies young people from the first stages of their life, that is why, that the objective of this work is to identify the psychosocial risk factors that occur due to the excessive use of video games, in order to describe these characteristics found in the adolescents of Villa del Rosario. This research is qualitative, with a descriptive design taking into account three instruments for collecting information, which are the semi-structured interview, focus group and non-participant observation, where through content analysis by categories, it is obtained that The excessive use of video games does represent for the adolescent the acquisition of psychosocial risks, thus affecting their abilities and social and family relationships, the good development of their personality and finally, multiple physical consequences due to the little implementation of healthy habits of lifetime.

KEYWORDS: Video games, adolescents, risk, psychosocial, excessive.

Introducción

Los videojuegos actualmente se encuentran en auge debido al fácil acceso que tienen, esta situación puede guiar a los adolescentes a tener un uso excesivo de los mismo, llevándolos a cambiar actividades necesarias y productivas por hábitos poco saludables e improductivos, por lo tanto, este proyecto se realiza en adolescentes del barrio San Gregorio de Villa del Rosario, en el que se describen los factores de riesgo psicosociales que adquieren debido a esta práctica.

La adolescencia es un periodo en el que se presentan constantes cambios y se da el desarrollo de la personalidad, donde el joven busca y consolida su identidad, siendo vulnerable ya que se adapta a diversos escenarios virtuales con facilidad, teniendo pensamientos únicos y diversos los cuales pueden llegar a influenciar y crear un hábito, para llevar a una posterior adicción.

Este proyecto se centra en la búsqueda y descripción de factores de riesgo psicosociales en adolescentes a través del análisis de la información recolectada por medio de la entrevista semiestructurada, grupo focal y observación no participante, donde se pretende conocer las características del uso de los jóvenes frente a los videojuegos

Los problemas psicosociales que se presentan principalmente son, actividad de juego compulsivo sin relaciones reales, falta de adaptación en escenarios familiares, sociales o escolares, disminución en los hábitos saludables y de cuidado personal, sueño, educación, socialización, tiempo con la pareja, amigos o familia; además, disociación de la personalidad, disminución del bienestar psicosocial y aumento de la soledad. (Kuss & Griffiths, 2012). También, pueden presentarse afecciones físicas como trastornos musculoesqueléticos, disminución en la visión, túnel del carpo, entre otros.

Problema de investigación

Formulación del problema.

¿Qué factores de riesgos Psicosociales se presentan en los adolescentes que tienen un uso excesivo de los videojuegos?

Planteamiento del problema.

En la actualidad se observa a los adolescentes inmersos de manera excesiva en los videojuegos y actividades similares, consumiendo gran parte de su tiempo, dejando de lado el resto de las actividades diarias tales como el área académica, social y familiar. Esta situación es causada por el fácil acceso que les dan los padres a sus hijos de adquirir este tipo de elementos electrónicos, por diversos motivos como el exceso de ocupaciones o escasez de actividades productivas en los adolescentes, los padres suelen ser permisivos en cuanto al tiempo de uso de estos dispositivos, siendo los adolescentes los que ponen el límite.

Como todo aquello que se realiza con frecuencia, este exceso se convierte en hábito y más adelante en una adicción, la cual reemplaza el desarrollo de actividades sociales y/o académicas, minimiza la comunicación con las personas de su entorno tales como familiares, compañeros y amigos; el área personal también es afectada, ya que se presenta el abandono del aseo personal, buena presentación y hábitos saludables. (Menéndez, 2018). Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2010), la adicción es una enfermedad física y psicoemocional, la cual, crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia o actividad, se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales.

Así mismo, se presentan factores de riesgos psicológicos entre estos la ansiedad, depresión, aislamiento y dependencia a los videojuegos, los cuales se dan al no tener un control sobre esta actividad, por lo que son diversas las consecuencias tanto físicas como psicológicas y emocionales que se presentan en adolescentes. Según la OMS, citado por Sahuquillo (2019), Los problemas de salud asociados con el comportamiento del juego no se limitan al trastorno del juego, sino que también incluyen otros aspectos de la salud (por ejemplo, actividad física insuficiente, dieta poco

saludable, problemas con la vista o la audición, problemas musculoesqueléticos, falta de sueño, comportamiento agresivo y depresión) y funcionamiento psicosocial.

Aun así, los primeros que representan al 44% de la totalidad, son los que juegan para pasar el tiempo; los Apasionados son solo el 11% de los Gamers y declaran que los videojuegos hacen parte de su vida social y sus hobbies; mientras que los Reservados, que son el 24% de la totalidad, creen que los videojuegos son una especie de desconexión del mundo real; por último, los Mobile/sociales, que representan el 21%. En Colombia hubo 4.000 millones de vistas sobre contenidos de videojuegos en esa plataforma en el 2017, expone La revista Dinero (2018, Mayo 05). En base a lo anterior, este proyecto está encaminado a reconocer los riesgos psicosociales que presenta el adolescente al no tener un adecuado uso de dispositivos electrónico, afectando notalmente su desarrollo óptimo.

Descripción del problema.

La adolescencia es el periodo donde el individuo se desarrolla hacia la adquisición de la madurez psicológica a partir de construir su identidad personal. Según Castellana (2005), citado por Rosell, Sánchez, Jordana & Fargues (2007). Es así como estas características convierten a la adolescencia en un periodo sumamente susceptible de sufrir conductas adictivas u otros trastornos psicológicos relacionados con el uso de alguna de las aplicaciones de las TIC.

Según Arana & Butron (2016). El área emocional se ve afectada por estas adicciones ya que se desarrolla en ellos una personalidad introvertida, evitando la compañía y apoyándose en ellos mismos al cohibirse de expresar emociones, sentimientos, gustos y opiniones. Específicamente en el país, la mitad de los internautas colombianos juegan activamente en su celular o consola, así lo reveló el primer estudio sobre los ‘gamers’ colombianos, realizado por Google en Colombia. El reporte indica que la mayor parte de las personas que hacen uso de sus juegos en dispositivos móviles y consolas, específicamente el 62,7% de ellos, lo hacen para pasar el tiempo o cuando están desocupados. El 89% de los encuestados juegan cuando están en casa, el 23% en el transporte, el 22% en casa de amigos y el 11% en el trabajo.

Por consiguiente, el proyecto de investigación, busca describir los factores de riesgo psicosociales, siendo estos un conjunto de circunstancias o hechos personales, familiares o sociales

cuya principal característica es la alta probabilidad de daño, relevantes sobre este fenómeno en la población del barrio San Gregorio de Villa del Rosario, ya que estos videojuegos desempeñan un papel importante en el desarrollo del adolescente, causando una serie de beneficios y perjuicios en el desarrollo cognitivo, social y conductual de los adolescentes.

Justificación

El presente trabajo se enfoca en conocer los factores de riesgo psicosociales que pueden presentar los adolescentes por el uso excesivo de los videojuegos. Por esto, se centra la mirada en esta problemática que cada día se hace más común, puesto que los jóvenes son la población más vulnerable debido a la poca ocupación que tienen en su diario vivir, por lo cual el análisis se centra en conocer cómo esta actividad está relacionada con los diferentes factores de riesgo psicosociales en los que pueden incurrir, tales como la pérdida de habilidades comunicativas, comportamientos disruptivos, dependencia, ansiedad, frustración, entre otros; de esta manera infundir el uso responsable de los videojuegos y demás aparatos tecnológicos.

Por otro lado, influyendo en el rendimiento escolar, la inteligencia emocional y las relaciones familiares, afectando diversas áreas de la vida, causando graves consecuencias. La Asociación Española de Pediatría citada por Olivare (2014), recomienda menos de dos horas de videojuegos al día y nunca antes de ir a dormir. La salud mental también se deteriora por el uso desmedido de este tipo de tecnología, pues, si no existen unos límites, puede intensificarse la posibilidad de que los adolescentes se enfrenten a un mayor aislamiento social. Así mismo la ansiedad, la irritabilidad y la ira son otros de los síntomas que señalan una posible adicción al uso de los videojuegos.

Debido a este aumento, en los últimos años, son numerosas las investigaciones que se han centrado en los posibles efectos psicosociales derivados de este tipo de juegos, sin embargo, pocas de ellas se han elaborado en el Departamento Norte de Santander, este tema es de gran relevancia, puesto que, los jóvenes pasan la mayor parte de su tiempo en casa, siendo allí donde tienen mayor acceso a estos juegos usándolos a diario, es por esto que se hace necesaria esta investigación, con el fin de tener datos relevantes sobre este fenómeno en la población del barrio San Gregorio de Villa del Rosario, ya que estos videojuegos desempeñan un papel importante en el desarrollo del adolescente, causando una serie de beneficios y perjuicios en el desarrollo cognitivo, social y conductual de los adolescentes. Esto se lleva a cabo por medio de la entrevista semiestructurada, grupo focal y observación no participante para realizar dicho análisis. Así mismo se busca describir

a la población los resultados de la investigación, haciendo un llamado al uso consiente y limitado de los videojuegos.

Por consiguiente, el problema aparece cuando el uso de este modo de entretenimiento resulta excesivo, el cual puede llegar a ser adictivo y es allí, cuando empiezan a surgir los problemas, ya que los videojuegos se asocian con la aparición de problemas atencionales, los cuales se extienden hasta la adultez temprana, debido a una mayor exposición a hormonas del estrés como son la norepinefrina y el cortisol. Es por esto que, según Tovar (2017), el uso de estas tecnologías podría estar relacionado, entre otras cosas, con el aumento de jóvenes con Trastorno de Atención e Hiperactividad (TDAH).

La Organización Mundial de la Salud (OMS), citado por Ingrassia (2017), considera por primera vez que el trastorno por videojuegos es una enfermedad mental. Este trastorno se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego continuo o recurrente, la OMS lo vincula a tres condiciones negativas producidas por el abuso de los juegos digitales, las cuales son, en primer lugar, la pérdida de control de la conducta en cuanto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto en que se juega; en segundo lugar, produce un aumento de la prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses vitales y actividades diarias; finalmente, el tercer aspecto tiene relación con el sostenimiento de esta conducta, pese a la ocurrencia de las otras dos consecuencias negativas.

Es por esto que las computadoras, consolas, teléfonos celulares o dispositivos tecnológicos son válidos para que adolescentes se sientan atraídos por los videojuegos, sin embargo, el simple pasatiempo puede producir un problema cuando el adolescente es capaz de dejar de lado sus estudios, actividades sociales o familiares para no interrumpir su juego. Las respuestas neuroquímicas y psicológicas son equivalentes en otros tipos de conductas que se terminan transformando en adicciones, está comprobada la sensación placentera por la liberación de dopamina en el cerebro y la reducción de ansiedad ante la posibilidad de jugar, ambas respuestas están presentes en todas las adicciones. Horvat, citado por Ingrassia (2017).

Otros estudios como el de Cummings y Vandewater (2007), citado por Tovar (2017) han demostrado que los usuarios de videojuegos leen un 30 % menos que los niños que no lo son, así

como que los primeros dedican un 34 % menos de tiempo a hacer sus deberes que los segundos. Dicho rendimiento escolar también se relaciona con una mayor conducta antisocial. Más del 85 % de los videojuegos son de temática violenta, observándose cada vez una mayor tolerancia a los mismos, por ende, una promoción de la violencia a edades tempranas.

En conclusión, este proyecto busca fijar la atención en los adolescentes que hacen un uso frecuente de los videojuegos, dejando de lado responsabilidades y adquiriendo hábitos perjudiciales a corto y largo plazo, para de esta manera conocer dichos factores de riesgo Psicosociales, esto con el fin de hacer un llamado a la población sobre el uso consiente y limitado de los videojuegos, el cual contribuya con el desarrollo de jóvenes integrales, capaces de establecer prioridades y fomentar hábitos de vida saludables.

Objetivos

Objetivo general.

Identificar los factores de riesgo Psicosociales que se presentan a causa del uso excesivo de los videojuegos, mediante la entrevista semiestructurada, grupo focal y observación no participante en los adolescentes del barrio San Gregorio de Villa del Rosario, y así describir que implicaciones traen estas conductas en su desarrollo.

Objetivos específicos.

Determinar el tiempo empleado en videojuegos, por medio de la entrevista semiestructurada, conociendo así, si se presenta un uso excesivo por parte de los adolescentes del barrio San Gregorio de Villa del Rosario.

Reconocer los factores de riesgo psicosociales, a través del grupo focal y observación no participante, identificando aquellos que se presentan en los adolescentes que tienen un excesivo uso de los videojuegos.

Analizar los factores de riesgos encontrados en la población, mediante la aplicación de las matrices de análisis de contenido por categorías, con el fin determinar si el tiempo excesivo empleado en videojuegos trae resultados negativos en el desarrollo de los adolescentes del barrio San Gregorio de Villa del Rosario.

Estado del Arte

Internacional.

Autor.

Gonzálvez, Espada & Tejeiro (2016).

Título.

El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes

Metodología.

Una muestra de adolescentes (N = 380). El diseño utilizado es de tipo cuantitativo, concretamente, es un estudio correlacional. El instrumento utilizado es el “Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos”, diseñado y validado por López Becerra (2012). El instrumento utilizado para el análisis de cada videojuego ha sido el listado de valores de Schwartz.

Descripción.

El uso problemático de los videojuegos es una conducta de riesgo cada vez más frecuente. La alta exposición de los adolescentes a los videojuegos se ha relacionado con una variedad de trastornos, pero se desconoce la relación entre el uso problemático de videojuegos y el bienestar emocional. El objetivo del estudio es analizar el uso problemático de videojuegos en una muestra de adolescentes y determinar si existen diferencias entre jugadores online y offline, además de examinar su correlación con sintomatología ansiosa y depresiva.

Conclusión.

Se ha comprobado que existen diferencias de uso de videojuegos entre la población adolescente masculina y femenina, aunque no ha sido posible confirmar esas diferencias según la edad. Así mismo, se ha verificado que los videojuegos son, efectivamente, transmisores de valores.

Autor.

Ameneiros & Ricoy (2015).

Título.

Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas

Metodología.

El estudio se encuadra en la metodología cuantitativa. De este modo el instrumento utilizado en la recogida de datos ha sido un cuestionario elaborado ad-hoc. La muestra acaparó a 124 alumnos/as (62 mujeres y 62 hombres) de un colegio de educación secundaria de la provincia de Pontevedra.

Descripción.

El presente trabajo trata de analizar el uso de los videojuegos por los/as adolescentes, así como los lugares asociados a sus prácticas. Asimismo, se pretende desvelar la opinión que tiene el colectivo en relación a su posible repercusión cotidiana, fundamentalmente a nivel personal y social.

Conclusión.

La frecuencia de juego a videojuegos no destaca por su amplitud. Únicamente un 6,5% de adolescentes juega con estos dispositivos digitales a diario. La mayoría (60,5%) disfrutan de esta actividad durante los fines de semana, pero también predominan los/as que juegan varios días a la semana (23,4%). Sin embargo, al igual que los que juegan todos los días, son pocos los adolescentes que casi nunca juegan (9,6%).

Autor.

Ricoy (2016).

Título.

Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género

Metodología.

El presente trabajo se encuadra en un enfoque metodológico cuantitativo-cualitativo, a partir de la recogida de datos con un cuestionario y la técnica del grupo de discusión. En el estudio han participado un total de 151 adolescentes, 124 a partir de la aplicación de un cuestionario cerrado

(62) hombres y 62 mujeres) y 27 a través de la realización de 6 grupos de discusión (17 hombres y 10 mujeres).

Descripción.

Entre las actividades de ocio de los/as jóvenes, cabe mencionar las asociadas con los videojuegos. Por ello, la finalidad central de este estudio es analizar las preferencias del colectivo de adolescentes con los videojuegos, así como conocer su dedicación y problemáticas que generan, teniendo en cuenta principalmente la variable de género.

Conclusión.

La existencia diferenciada en el uso de los videojuegos en función de la edad y por razón de género. A su vez, las mujeres muestran una responsabilidad mayor en esta actividad, tanto en el tiempo de dedicación como en la elección. Los chicos destinan una gran cantidad de tiempo a los videojuegos de contenido violento, mientras las chicas prefieren los de estrategia. En general, el juego con videojuegos no genera problemáticas sustanciales y controversias, aunque algunos participantes reflejan manifestaciones de mal humor. Por último, cabe indicar que las prácticas con los videojuegos en la adolescencia se ciñen al mero hecho de divertirse, desperdiciando las posibilidades educativas que esta actividad ofrece.

Las investigaciones internacionales mencionadas anteriormente, han obtenido como resultados que los videojuegos sí influyen en la actitud y conducta de los adolescentes, ya que, a pesar de no presentarse un uso excesivo de videojuegos, estos han logrado generar mal humor y problemas conductuales, esto debido a que los jugadores prefieren juegos relacionados con violencia, esto se relaciona con el objetivo del presente trabajo de investigación, el cual busca conocer los factores de riesgo psicosociales que adquieren los adolescentes a raíz del uso continuo de videojuegos.

Nacional.

Autor.

Ruíz & Plata (2015).

Título.

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 Ibagué – Tolima

Metodología.

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 20 participantes.

Descripción.

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 París, 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.

Conclusión.

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.

Autor.

Cadavid & Restrepo (2019).

Título.

Los videojuegos como herramienta psicoeducativa alternativa, al servicio del desarrollo del aprendizaje en los adolescentes

Metodología.

Se implementó la monografía de compilación (también llamada investigación bibliográfica o Estado del arte) como metodología de investigación La población que se decidió registrar en esta monografía corresponde a individuos situados en el rango de edad entre los 13 y los 18 años.

Descripción.

Los avances tecnológicos y la propagación masiva de videojuegos han generado gran interés en la comunidad científica, propiciando así nuevas investigaciones desde la Medicina, la Educación, la Psicología y Sociología. Además, se han generado grandes debates en cuanto al beneficio o perjuicio que los videojuegos pueden causar a sus usuarios. Gran parte de las investigaciones sobre los videojuegos apuntan a la preocupación por los posibles efectos negativos que causa el uso de videojuegos; sin embargo, existen otros estudios que, incluso, proponen la implementación de estos dentro de las aulas de clase, ya que se demuestra, a través del uso de los mismos, un aumento significativo en las capacidades cognitivas de los usuarios, dejando claro que aquellos pueden ser una herramienta potencial para el desarrollo del aprendizaje.

Conclusión.

Aunque la mayoría de los estudios sobre el aprendizaje basado en videojuegos que fueron consultados parecen apuntar hacia el valor de estos como herramientas educativas, enfatizando su utilidad pedagógica en el aula, la falta de cohesión en los artículos revisados, en cuanto a un consenso sobre la determinación de sus aspectos benéficos y perjudiciales, genera dudas acerca de si realmente los videojuegos permiten el adecuado desarrollo del aprendizaje en quienes son sus usuarios.

Existen muchos videojuegos que, aun sin haber sido diseñados con ese propósito, resultan interesantes para la educación, pero la evidencia de su impacto en el rendimiento estudiantil no se ha establecido claramente. Al mejorar la forma en que la comunidad educativa se apropie colectivamente de los videojuegos como herramientas de aprendizaje e instrucción, la industria podrá crear videojuegos mucho más sólidos y enfocados hacia ese propósito, que procurarán la mejora de la experiencia del juego de los jóvenes usuarios con ese valor agregado.

Autor.

Ariza (2017).

Título.

Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la policía nacional en la ciudad de Bogotá D.C.

Metodología.

Metodología de investigación cuantitativa, mediante el método hipotético deductivo orientado a dar conclusiones mediante los parámetros de validez, confiabilidad y objetividad. En Bogotá se encuentran tres colegios de la Policía Nacional, los cuales en la actualidad educan a 2293 estudiantes, entre el grado sexto a once de la educación básica bachillerato. La muestra se seleccionó por conveniencia o por selección intencionada. Se diseñó el instrumento tipo encuesta mediante el software Google Drive.

Descripción.

El uso constante a los videojuegos por parte de los jóvenes de los colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá, está dejando de ser un pasatiempo para transformarse mayormente en una conducta con visos clínicos de un comportamiento adictivo. Pese a las dificultades de relación e interacción con el entorno que el uso de las nuevas herramientas tecnológicas trae consigo, identificar la conducta adictiva no es fácilmente reconocible, ya que se encuentra validada socialmente, así como la investigación sobre esta forma de adicción no ha permitido establecer patrones comportamentales identificables con la adicción a la misma entre el lego del común.

Conclusión.

La adicción a los videojuegos es considerada como una forma de adicción cultural no clasificable, que la OMS, define en el nivel de consumo para diferenciarla de las características de la adicción a las drogas y otras sustancias. La adicción a los videojuegos, es el resultado de la exposición cultural, personal, constante a las personas a experiencias de juego a través de dispositivos móviles, consolas cuya evolución tecnológica permite cada vez el acercamiento al protagonismo en el juego.

La adolescencia se encuentra demarcada por varios cambios en todas las dimensiones de la persona, lo que ha permitido que se le asocie, con una etapa de transición, en la que se estructura la identidad. La descripción de los resultados sugiere que existe una relación directamente proporcional entre la manifestación de la adolescencia y la tendencia a la adicción a los videojuegos en niveles medios y altos.

Con base en las investigaciones nacionales, se concluye que los videojuegos llegan a ser perjudiciales para los adolescentes al usarlos de manera excesiva y que esto depende de la cultura

y el propio usuario; en relación al presente trabajo de investigación, al tratarse de referencias nacionales, estos resultados basados en la cultura son propios de este proyecto.

Regional.

Autor.

Maldonado, Mancilla & Buitrago (2014).

Título.

Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática

Metodología.

Los criterios de búsqueda se determinan por 50 articulo encontrados en la base de datos, a los cuales se le aplico que cumplieran con los criterios de inclusión tales como edad de 12 a 18 años y adicción, a cada artículo encontrado se le aplico la lista de chequeo basada en CONSOLF para articulo originales e iniciativa PRISMA para revisión sistemática. Se estableció como nivel de clasificación los artículos que cumplieran con el 80% de los ítems verificados.

Descripción.

Realizar un estudio sistemático sobre los videojuegos en la ciudad de Cúcuta, teniendo como horizonte teórico el concepto de adicción, implica asumir un estudio sobre temáticas de actualidad que dan principio de racionalidad a dicho fenómeno. Sin embargo, aunque se han realizado diversas investigaciones sobre las causas y efectos del tema de la adicción a los videojuegos, pocas de ellas han versado o se han enfocado en la sinterización y reducción del horizonte de posibilidades que embarga dicho fenómeno.

Conclusión.

Cabe resaltar que cada 8 de 10 niños hacen uso de los videojuegos. Juegan más los valores que las mujeres. Los fines de semana juegan un 42.7 % del tiempo y entre semana un 22.3 %. 7 de cada 10 adolescentes abusan el uso de los videojuegos.

Autor.

Londoño, Vergel & Alba (2019).

Título.

Desarrollo de un videojuego para inglés que permita medir su nivel de aceptación, en los alumnos del grado cuarto de la sede Marabel del Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez”

Metodología.

Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo. La población de esta investigación se encuentra representada por los estudiantes del grado cuarto, que es su totalidad son 85 estudiantes. Por motivo, de que la población es un número pequeños de individuos se toma para la muestra toda la población contando así con 75 niños para aplicarle los instrumentos de investigación, como instrumento se usará la encuesta.

Descripción.

Esta propuesta tiene como fin investigar el nivel de aceptación de un videojuego educativo con temática de inglés en los estudiantes de cuarto grado de la sede Marabel del Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” del municipio de Ocaña, con respecto al resto de videojuegos ajenos a las temáticas educativa. Si se desea la implementación a gran escala de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en los procesos de educación como lo dice “MinTIC” (Las TIC hoy en día han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y es necesario proporcionar una educación que tenga que cuenta esta realidad. El conocimiento y uso deben ser consideradas primordiales en el proceso enseñanza-aprendizaje. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática).

Conclusiones.

El nivel de aceptación de este tipo de videojuegos educativos si es óptimo, lo que da campo abierto a que se puedan empezar a implementar este tipo de tecnologías en esta población. Por otra parte, pudimos conocer gracias al videojuegos que nuestra población objeto de estudio dedica en promedio 1 hora al día, entre 3 a 4 días a la semana a un videojuego, un dato clave a resaltar es que gran parte de este tiempo que ellos invierten es por decisión propia pues ingresaban y jugaban desde sus casas.

Autor.

Chahín & Briñez, (2018).

Título.

Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes.

Metodología.

La muestra para este estudio fue no probabilística y estuvo compuesta por 354 preadolescentes y adolescentes, pertenecientes a dos colegios de Bucaramanga. Elaborado a partir del cuestionario CAGE para detectar abuso de alcohol Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (AQ) (Chahín-Pinzón, Lorenzo-Seva, & Vigil-Colet, 2012).

Descripción.

Actualmente, las nuevas tecnologías son herramientas muy útiles en la vida cotidiana de los adolescentes. No obstante, la excesiva utilización del internet y los videojuegos ha generado numerosos problemas de diferente índole, y se ha convertido en un tema de gran interés para la comunidad científica mundial. Si bien hasta la fecha, no se encuentran tipificados como trastornos por el Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders ([DSM-5]; American Psychiatric Association, 2013) debido a su carácter de adicción no farmacológica, está documentado que el abuso de estas tecnologías en menores de edad se encuentra asociado con diversos trastornos, tanto psicológicos como conductuales, este estudio se llevó a cabo en la Ciudad de Bucaramanga.

Conclusión.

El presente estudio examinó la estructura factorial y las propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y Videojuegos para Adolescentes (CAIVA). En lo referente a la consistencia interna, el CAIVA mostró que la escala total posee coeficientes adecuados para todos los grupos de edad. Pero en el grupo de 11 a 12 años, las escalas AI y AV presentan coeficientes relativamente bajos. Al analizar las diferencias en los grupos de acuerdo al género, en la escala AI, los varones obtuvieron mayor puntaje que las mujeres, pero no se presentaron diferencias significativas. Este resultado concuerda con Estévez (2013), quien con adolescentes y utilizando la misma escala, obtuvo mayores valores en varones, sin diferencias estadísticamente significativas. En relación con el presente trabajo de investigación, los videojuegos en la región no son usados de forma excesiva por los adolescentes.

Marco Teórico

El presente proyecto de investigación busca describir los factores de riesgo psicosociales que pueden presentarse en los adolescentes por el uso desmedido de los videojuegos, siendo este un fenómeno común en la actualidad, a la que tienen un fácil acceso convirtiéndose en la tarea principal de estos adolescentes, lo cual trae consigo múltiples consecuencias negativas que son abordadas en el presente marco teórico.

Capítulo I: Factores de riesgo Psicosociales.

Los primeros estudios científicos sobre los efectos psicosociales de los videojuegos comenzaron a publicarse a principios de la década de los 80, abarcando áreas como la personalidad, la salud o la coordinación óculo-manual. (Anderson, Gentile & Buckley, 2007), citado por González, et. al. (2017). Son temas que a nivel mundial tienen un auge, siendo el uso de videojuegos una de las causas que afecta a los adolescentes en su área psicosocial.

Por otra parte Herman, Sabiston, Mathieu, Tremblay y Paradis (2014), afirman que actualmente, pasar demasiadas horas frente a las pantallas digitales disminuye el tiempo destinado a la práctica de ocio, actividad física y relaciones sociales. Es así como el adolescente cambia una actividad productiva por un hábito poco saludable o no productivo, reemplazándolos por videojuegos.

En este sentido, el uso problemático de videojuegos o las horas frente a las pantallas, según Salguero, et al. (2016), citado por González, et al. (2017) se encuentran ligados con factores psicosociales y la calidad de vida, ya que es evidente que tienen un gran potencial adictivo, incitan a conductas violentas y agresivas entre los jóvenes, convierten a las personas en seres socialmente aislados y producen efectos negativos sobre el rendimiento escolar.

Según Ruiz, Lucena, Pino & Herruzo (2010), citado por Burga & Lluén (2017), puntualizan que los varones son más propensos a desarrollar adicción, datos que concuerdan con Puerta & Carbonell (2014) quienes encuentran que un 9.7% de jóvenes muestra uso problemático especialmente en varones, es por ello que Sánchez, Beranuy, Castellana, Chamarro & Oberst (2008) han mencionado que son adolescentes y jóvenes los más afectados, además, la adicción a

internet se relaciona con deterioro de las habilidades sociales la impulsividad y depresión. (Gámez & Villa, 2015).

Es por ello que, este fenómeno afecta a toda la población adolescente en todas sus áreas, causando graves consecuencias, se han encontrado diferencias claras entre hombres y mujeres en el patrón de uso de videojuegos, siendo los varones los más afectados debido a que existe evidencia que presentan mayores niveles de factores de riesgo ante conductas problemáticas, juegan con más frecuencia, durante más horas y emplean juegos de contenido no apropiado más que las chicas, mostrando así un patrón de riesgo más pronunciado.

Así mismo, como afirman Rosell, Sánchez, Jordana & Fargues (2007) las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) generan profundos cambios en nuestra sociedad, como esta influencia es especialmente notable en los adolescentes, ya que es una etapa que merece una atención especial con respecto a sus relaciones, es un elemento esencial de nuestra vida cotidiana; se hace imprescindible describir posibles desadaptaciones para evaluar el impacto en el desarrollo psicosocial, concretamente en el proceso de socialización y adquisición de la identidad personal. Es un tema que cada vez cobra más importancia debido al incremento que ha tenido en los últimos años el uso de la nueva tecnología, causando en los adolescentes cambios significativos en su relación con los demás.

En cuanto a los adolescentes, se ha encontrado que aquellos entre 14 y 19 años de edad que pasan más tiempo frente a una pantalla (ordenador, T.V., celularo videojuegos), son menos sociables y unidos a sus padres y personas de edades similares. (McGee, Williams, Welch, & Hancox, 2010). Se han descrito algunos de los efectos sociales negativos del uso de videojuegos, como, por ejemplo, una relación afectiva débil con los padres y personas de su misma edad, o incluso el reforzamiento de estereotipos sociales de tipo racial o sexual. Otro aspecto negativo es que estos videojuegos podrían promover el aislamiento social de los usuarios. (Dickerman, Christensen, & Kerl-McClain, 2008), citado por (Jiménez & Araya, 2012).

De igual modo la adicción al juego en línea puede conducir a una amplia variedad de consecuencias negativas, como se han mencionado anteriormente, estos incluyen, problemas psicosociales principalmente, actividad de juego compulsivo sin relaciones reales, falta de adaptación, un sacrificio de ocio, sueño, trabajo, educación, socialización, tiempo con la pareja o

familia, así como problemas asociados, disociación de la personalidad, disminución del bienestar psicosocial y aumento de la soledad. (Kuss & Griffiths, 2012)

Capítulo II: Adicción.

Según la Organización Mundial de la Salud OMS (2010), la adicción es una enfermedad física y psicoemocional, la cual, crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales. Esta, es una enfermedad progresiva y fatal, caracterizada por episodios continuos de descontrol, distorsiones del pensamiento y negación ante la enfermedad.

Por ende, la intensidad, es entendida como el número de horas invertidas en jugar, es otra variable que suele acompañar a la frecuencia de juego en los estudios sobre el uso patológico de videojuegos (Chóliz y Marco, 2011; Lemmens et al., 2011; Lloret et al., 2013). Sin embargo, no deben tomarse únicamente frecuencia e intensidad como indicadores del uso problemático de videojuegos. Griffiths (2010) sostiene que la adicción a videojuegos debería ser examinada basándose en el contexto y consecuencias de la conducta, así como en las características estructurales de los videojuegos (Griffiths y Nuyens, 2017).

Es por esto que, la adicción o uso problemático de videojuegos, compulsivo y persistente, provoca interferencia y deterioro en diferentes áreas como la emocional y/o la social, y, que a pesar de ello el jugador no es capaz de regular su conducta, generando una dependencia psicológica (Carbonell, 2014), citado por (López, 2019). Por otro lado, el concepto de adicciones conductuales (no químicas), se introdujo hace casi tres décadas. El sistema DSM, como el CIE, han evitado durante mucho tiempo el término "adicción" a favor del constructo de "dependencia de sustancias", sin embargo, el DSM-5 incluye el trastorno del juego en su capítulo sobre los trastornos relacionados con sustancias y adicción, y proporciona criterios para el trastorno del juego en internet, considerándolo una entidad que requiere estudios adicionales y destacando sus similitudes con los trastornos por uso de sustancias.

Ahora bien, en el borrador de CIE-11, la Organización Mundial de la Salud citado por Kuss & Griffiths (2012), introdujo el concepto de "trastornos debidos a conductas adictivas" para incluir los trastornos relacionados con el juego. Estos trastornos se caracterizan por un control deficiente

sobre el compromiso en el comportamiento adictivo; esta conducta ocupa un papel central en la vida de la persona y un compromiso continuo en el comportamiento a pesar de las consecuencias adversas, con angustia asociada o deterioro significativo en el ámbito personal, familiar, social y otros.

Según el CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad (2019), el trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juegos digitales" o "videojuegos"), que puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera de línea, requiere que se manifieste: Un control deteriorado sobre el juego, que incluye el inicio, frecuencia, intensidad, terminación y contexto de este; un aumento de la prioridad dada al uso de videojuegos hasta superar otros intereses.

Esto nos lleva a, un patrón de comportamiento lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes de funcionamiento, el cual, puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque, este tiempo podría acortarse de cumplir todos los síntomas y/o ser muy graves.

Según Berrio (2020), menciona que se han encontrado correlatos neuropsicológicos, afirmando que, a través de los estudios de imagen por resonancia magnética funcional, las investigaciones biológicas han mostrado que los adictos a los videojuegos muestran procesos neuronales similares e incrementos en la actividad cerebral en las áreas asociadas a las adicciones a sustancias y otras adicciones conductuales. Dado que, las adicciones sin sustancias se refieren a la presencia de desajustes compulsivos de la conducta, sin la mediación de sustancias, también son conocidas como adicciones comportamentales o conductuales.

Porque se produce una liberación importante de dopamina, la cual es un neurotransmisor principal en el sistema de recompensa, siendo la encargada de establecer y regular las sinapsis que componen el circuito. Por esto, una situación normal, la llegada de un estímulo placentero supone la liberación de dopamina al espacio presináptico, estimulando así los receptores postsinápticos. (Becoña & Cortés, 2016).

Adicción a la tecnología.

Según Rodríguez, Gallego, Rodríguez & López (2012), la adicción a las nuevas tecnologías se caracteriza por un consumo abusivo de las nuevas tecnologías, ordenador, internet, móvil, videojuegos y redes sociales. Por ende, las adicciones pueden afectar a todas las edades, pero, suelen darse principalmente en los jóvenes y en los adolescentes. Es así, como la adicción a internet se puede definir como un uso abusivo de las nuevas tecnologías que afecta a todas las áreas de la vida del sujeto.

También es cierto que, la OMS (Organización Mundial de la Salud), citado por Rodríguez, Gallego, Rodríguez & López (2012), señala que una de cada cuatro personas, sufre trastornos relacionados con las nuevas adicciones. En España, se estima que entre el 6 y 9% de los usuarios de internet podrían haber desarrollado el trastorno adictivo. Según sea la participación del sujeto, tenemos dos clases de adicción a las nuevas tecnologías: activa y pasiva.

La adicción pasiva.

Los videojuegos pasivos involucran básicamente el uso de la coordinación óculo manual para interactuar con el dispositivo electrónico, puesto que estos juegos generalmente se utilizan en una posición pasiva (la persona sentada en un sillón) y con pocos movimientos del cuerpo. Por esta razón, aísla al sujeto, éste pospone o abandona otros contactos sociales y se deja influir por sus contenidos.

La adicción activa.

Por otro lado, los videojuegos activos, son juegos electrónicos que les permiten a los jugadores interactuar físicamente utilizando sus manos, brazos, piernas o el cuerpo completo, con imágenes que aparecen en una pantalla o dispositivo de salida. Por ende, es la más grave porque produce aislamiento social, problemas de autoestima, económicos y diferentes afecciones al equilibrio psicológico del sujeto. Estas adicciones están principalmente causadas por internet y más en concreto se basa en la adicción al sexo, juego, uso de chats o a las compras. Por consiguiente, es innegable que produce un desorden en el individuo que le provoca ciertos efectos negativos a nivel fisiológico, psicológico y social.

La evolución tecnológica según Rosell, Sánchez, Jordana & Fargues (2007), plantea un periodo de adaptación a las nuevas formas de adquirir información y comunicación que pueden generar

trastornos o desadaptaciones psicológicas más o menos permanentes. Según Griffiths (1997), entiende por adicciones tecnológicas aquellas que involucran la interacción hombre-máquina, y las divide entre pasivas (como la televisión) y activas (Internet, móvil y videojuegos).

Es así como, el diagnóstico de la adicción a las TIC parte del mismo principio que las adicciones a sustancias. Se señalan tres síntomas nucleares (Echeburúa, 1999; Griffiths, 2000; Washton y Boundy, 1991), el primero de ellos, incapacidad de control e impotencia; aquí, la conducta se realiza pese al intento de controlarla y/o no se puede detener una vez iniciada. Por otro lado, el segundo síntoma es dependencia psicológica, la cual incluye el deseo, ansia o pulsión irresistible (craving) y la polarización o focalización atencional (la actividad se convierte en la más importante al dominar pensamientos y sentimientos); por último, efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos para la persona (conflicto intrapersonal: Experimentación subjetiva de malestar) y/o su ámbito familiar y social (conflicto interpersonal: Trabajo, estudio, ocio, relaciones sociales, etc.).

Signos y síntomas de la adicción.

Es así como, algunas de las adicciones a las nuevas tecnologías más destacables son: El uso del móvil que en adolescentes se ha incrementado considerablemente en los últimos años, que se usa como un instrumento de ocio y entretenimiento, pero de forma incorrecta puede traer graves consecuencias. Según Zaragoza, & López (2009), debido a esto, la prevalencia estimada de esta adicción es de dos por mil usuarios, de esta manera, trae graves consecuencias en los adolescentes al no tener un uso correcto de esto, presentando algunos signos y síntomas.

En este orden, los sujetos que muestran una adicción a las nuevas tecnologías como es a internet, móvil, videojuegos, entre otros; muestran un comportamiento anormal en diferentes entornos como son, en el hogar cuando se resisten a dejar su hábito y no cooperan en las actividades familiares y se observa una falta de honestidad en ellos sobre la cantidad de tiempo que lo realiza; en el ámbito escolar como resultado de un bajo rendimiento académico reflejado en sus calificaciones.

De igual manera, según Labrador (2010), citado por Rodríguez, et al. (2012), a nivel psicológico también se observa en el sujeto una euforia excesiva e incapacidad para dejar su uso abusivo e incluso para mantener relaciones interpersonales con la familia y sus amistades. Por esto, cuando se priva de su comportamiento adictivo se siente vacío, con un estado depresivo e irritado. Sin

embargo, cuando está manteniendo su comportamiento tiene un sentimiento placentero parecido a cualquier adicción. Son notables los cambios que se observan en los adolescentes debido al uso excesivo de video juegos, como dependencia y satisfacción a estos.

Es así como, otros efectos negativos de la adicción a las nuevas tecnologías también son el empobrecimiento afectivo, agresividad, confusión entre el mundo real-imaginario, infantilismo social, inmadurez, fantasía extrema y falta de habilidades de afrontamiento. Por último, se deben mencionar las consecuencias psicosociales o sociales como el aislamiento social, conflictos familiares, escolares o laborales e incumplimiento de las actividades de la vida rutinaria.

Capítulo III: Videojuegos.

Es común que en la actualidad la mayoría de personas cuenten con herramientas tecnológicas, tal es el caso de los adolescentes, los cuales basan su entretenimiento en el uso de videojuegos, ya que estos pueden adquirirse fácilmente, ya sea por medio de un celular, computador o consola. Según Roncancio, Ortiz, Llano & Bocanegra (2017), un videojuego es una construcción de mundos virtuales donde se encuentran variedades de problemas, que, para su solución, se basan en reglas que ofrecen a los jugadores diferentes medios para resolverlos con un sistema preciso de retroalimentación y recompensa.

Los adolescentes, desde su infancia, se han relacionado con las tecnologías, lo cual ha desarrollado en ellos un lenguaje digital, esto debido a que, al ser personas que han crecido rodeadas de celulares, computadores, consolas, parlantes, entre otros elementos tecnológicos, ya presentan una predisposición hacia la tecnología, de esta manera poseen destrezas y competencias digitales que les facilitan la resolución de problemas presentados en los videojuegos, de esta manera se mantienen en esa conectividad y búsqueda de nuevas experiencias que los lleven a mejorar en estas habilidades. (Martínez, 2019).

Por otra parte, Gross (1998) citado por García (2009) afirma que todo videojuego se sirve de la tecnología informática, lo cual permite la interacción en tiempo real del jugador con otros jugadores o, directamente con la máquina, y en el que la acción se desarrolla soportada en medios audiovisuales (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor, celular o cualquier otro soporte semejante).

Capítulo IV: Adolescencia.

Según la Organización Mundial de la Salud, citado por Borrás (2014), la adolescencia es el periodo comprendido entre 10 y 19 años, es una etapa compleja de la vida, marca la transición de la infancia al estado adulto, con ella se producen cambios físicos, psicológicos, biológicos, intelectuales y sociales. Se clasifica en primera adolescencia, precoz o temprana de 10 a 14 años y la segunda o tardía que comprende entre 15 y 19 años de edad.

Según Vicente (2018), afirma las etapas de la adolescencia en, preadolescencia abarca de los 8 a los 11 años, en la cual, se están preparando para la transición de niños a adolescentes; seguido a esto, los niños empiezan a experimentar importantes cambios físicos como el crecimiento óseo, también verán en el espejo algunos cambios en su cara; además, modificarán también su modo de ver el mundo y de pensar; evolucionarán en el pensamiento abstracto y entrarán en una época de mayor reflexión.

Por consiguiente, la adolescencia temprana, va de los 11 a los 15 años, en este momento es donde ocurren los cambios hormonales más importantes. En esta etapa, los órganos sexuales se desarrollarán y a las niñas les llegará la menstruación; de esta manera, aparecerá el famoso acné. También, el cuerpo se tornará más atlético y musculado; además, es el momento en el que los amigos empiezan a ser la cosa más importante en su vida. Aquí, quieren sentirse parte del grupo y buscar formas de ver el mundo distintas a las que tenían dentro de la familia. Es una etapa de autoconocimiento, egocentrismo y de trabajo de la autoestima. Por último, la adolescencia tardía, la cual, va desde los 15 a los 19 años. En este punto, los cambios de humor son comunes de la adolescencia y parece que la convivencia vuelve a ser más llevadera, empiezan a pensar como individuos que pertenecen a una sociedad y a preocuparse por lo social.

Adolescencia y las nuevas tecnologías.

Prosiguiendo con el tema, según Castellana (2008), citado por Rosell, et al. (2007), la adolescencia es el periodo donde el individuo se desarrolla hacia la adquisición de la madurez psicológica a partir de construir su identidad personal. Es así como estas características convierten a la adolescencia en un periodo sumamente susceptible de sufrir conductas adictivas u otros trastornos psicológicos relacionados con el uso de alguna de las aplicaciones de las TIC. Por lo

general, el uso que el adolescente hace de internet puede ser problemático cuando el número de horas de conexión afecta al correcto desarrollo de la vida cotidiana, causándole estados de somnolencia, alteración del estado de ánimo, reducción de las horas dedicadas al estudio o a sus obligaciones.

Finalmente, el riesgo de adicción a internet en la adolescencia está directamente relacionado con el grado de relación social de cada aplicación, la naturaleza de la relación que el jugador establece con otros internautas, la dimensión para explorar, la incertidumbre y la posibilidad de alcanzar un estatus que le diferencie de los demás.

Marco contextual

La presente investigación se desarrolla en el barrio San Gregorio, del municipio de Villa del Rosario, zona metropolitana de Cúcuta y frontera directa con Venezuela.

Villa del Rosario, es un municipio de aproximadamente noventa mil habitantes, tanto de la parte urbana como rural; el barrio San Gregorio posee alrededor de mil habitantes, pertenecientes al casco urbano del municipio; allí los habitantes presentan un estrato social que oscila entre estrato 1 y estrato 3, donde se pueden llegar a denotar condiciones de pobreza.

La población participante de la investigación son adolescentes pertenecientes a este barrio, de los cuales, están en edad escolar desde grado sexto de bachillerado hasta el primer año en educación superior universitaria, lo cual supone diferentes contextos lo cual beneficia la investigación por las diferentes características sociales que pueden presentar.

Marco legal

Ley 1098 de 2006, la protección integral.

Título i. Disposiciones generales.

Capítulo i. Principios y definiciones.

ARTÍCULO 1o. FINALIDAD. Este código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.

ARTÍCULO 2o. OBJETO. El presente código tiene por objeto establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado.

ARTÍCULO 3o. SUJETOS TITULARES DE DERECHOS. Para todos los efectos de esta ley son sujetos titulares de derechos todas las personas menores de 18 años. Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 34 del Código Civil, se entiende por niño o niña las personas entre los 0 y los 12 años, y por adolescente las personas entre 12 y 18 años de edad.

ARTÍCULO 7o. PROTECCIÓN INTEGRAL. Se entiende por protección integral de los niños, niñas y adolescentes el reconocimiento como sujetos de derechos, la garantía y cumplimiento de los mismos, la prevención de su amenaza o vulneración y la seguridad de su restablecimiento inmediato en desarrollo del principio del interés superior.

ARTÍCULO 10. CORRESPONSABILIDAD. Para los efectos de este código, se entiende por corresponsabilidad, la concurrencia de actores y acciones conducentes a garantizar el ejercicio de los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes. La familia, la sociedad y el Estado son corresponsables en su atención, cuidado y protección.

ARTÍCULO 14. LA RESPONSABILIDAD PARENTAL. La responsabilidad parental es un complemento de la patria potestad establecida en la legislación civil. Es además, la obligación inherente a la orientación, cuidado, acompañamiento y crianza de los niños, las niñas y los adolescentes durante su proceso de formación. Esto incluye la responsabilidad compartida y solidaria del padre y la madre de asegurarse que los niños, las niñas y los adolescentes puedan lograr el máximo nivel de satisfacción de sus derechos.

ARTÍCULO 17. DERECHO A LA VIDA Y A LA CALIDAD DE VIDA Y A UN AMBIENTE SANO. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a la vida, a una buena calidad de vida y a un ambiente sano en condiciones de dignidad y goce de todos sus derechos en forma prevalente.

La calidad de vida es esencial para su desarrollo integral acorde con la dignidad de ser humano. Este derecho supone la generación de condiciones que les aseguren desde la concepción cuidado, protección, alimentación nutritiva y equilibrada, acceso a los servicios de salud, educación, vestuario adecuado, recreación y vivienda segura dotada de servicios públicos esenciales en un ambiente sano.

ARTÍCULO 18. DERECHO A LA INTEGRIDAD PERSONAL. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a ser protegidos contra todas las acciones o conductas que causen muerte, daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico. En especial, tienen derecho a la protección contra el maltrato y los abusos de toda índole por parte de sus padres, de sus representantes legales, de las personas responsables de su cuidado y de los miembros de su grupo familiar, escolar y comunitario.

ARTÍCULO 27. DERECHO A LA SALUD. Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la salud integral. La salud es un estado de bienestar físico, psíquico y fisiológico y no solo la ausencia de enfermedad. Ningún Hospital, Clínica, Centro de Salud y demás entidades dedicadas a la prestación del servicio de salud, sean públicas o privadas, podrán abstenerse de atender a un niño, niña que requiera atención en salud.

Metodología

Enfoque.

La presente investigación tiene un enfoque metodológico cualitativo, dado que produce datos descriptivos, es decir, parte de las propias palabras habladas o escritas de los participantes, estudiándolos desde su contexto natural, de esta manera, interpreta los fenómenos desde la realidad de acuerdo con los objetos implicados. Esto, con el objetivo de identificar y describir los factores de riesgo psicosociales que adquieren los adolescentes al dar un uso inadecuado de los videojuegos. (Ortega, 2018).

Diseño.

El tipo de estudio abordado es descriptivo, el cual tiene como característica principal el presentar una interpretación correcta. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. (Pérez, Lagos, Mardones & Sáez, 2017). Se elige este diseño por considerarlo oportuno para el tipo de investigación a realizar, teniendo en cuenta que se busca describir los factores psicosociales debido al tiempo excesivo en el uso de los videojuegos en el área psicosocial de los adolescentes.

Población.

La población está conformada por adolescentes del municipio de Villa del Rosario barrio San Gregorio, Norte de Santander.

Muestra.

Se utiliza el muestreo no probabilístico por conveniencia, es decir, los participantes entre 10 y 19 años de Villa del Rosario, fueron seleccionados debido a que presentan las características de interés y se cuenta con su disponibilidad, en este caso, se seleccionan aquellos participantes que usan videojuegos constantemente, 6 adolescentes de los cuales participan 5 hombres y una mujer. (Hernández, Fernández & Baptista, 2017)

Categorías de análisis.

Riesgos psicosociales.

El riesgo psicosocial se puede definir como un conjunto de circunstancias o hechos personales, familiares o sociales cuya principal característica es la alta probabilidad de daño, los cuales, se relacionan con un suceso directo como abandono, maltrato, violencia, adicción, entre otros, afectando de alguna manera el desarrollo integral de un individuo (Alianza para la protección y la prevención del riesgo psicosocial en niños, niñas y adolescentes, 2012).

Adicción.

Por lo general, el concepto de adicción presenta seis factores: Tolerancia, síndrome de abstinencia, daño objetivo, ansiedad, incapacidad de retirarse, demanda de la mayoría del tiempo y centrar sus relaciones sociales en torno al objeto o situación. (Puga González, 2013)

Adolescencia.

La adolescencia es un periodo de tránsito desde la infancia y hasta la edad adulta, este periodo inicia con intensos cambios físicos, psicológicos, emocionales y sociales; a esto se le llama pubertad (aspecto puramente orgánico), terminando alrededor de la segunda década de la vida, cuando se completa el crecimiento y desarrollo físico y la maduración psicosocial. (Güemes, Ceñal & Hidalgo, 2017).

La percepción del adolescente sobre los videojuegos está muy marcada por un estereotipo ambivalente, la creencia en sus beneficios (son expresión de la modernidad, propician el aprendizaje tecnológico y favorecen el desarrollo de capacidades) y la convicción de su peligrosidad (generan violencia, aíslan, ansiedad, entre otros), las expectativas y valores que tienen frente a ello pueden conceptualizarse como tendencias individuales estables, es decir, asociados a patrones de personalidad relacionados con la autopercepción y las creencias del individuo sobre sí mismo, implican una evaluación previa de la situación a la que el individuo se enfrenta en este caso el videojuego en términos de su competencia y su capacidad de adaptarse a ella, y preceden a la evaluación afectiva vinculada a las necesidades, valores o expectativas de la persona que pueden verse satisfechas. (González & Igartua, 2018).

Resulta de gran interés el constatar la existencia de una percepción teñida de subjetivismo al intentar cuantificar el tiempo invertido en el uso de este entretenimiento, en la medida en la que un usuario tenga una determinada percepción de sí mismo, por ejemplo, considerándose extrovertido, tenderá a inclinarse por videojuegos multijugador, con los que buscará dar respuesta a ciertas necesidades personales específicas como la interacción social.

Subcategorías.

Habilidades sociales.

Las habilidades sociales, según lo afirmado por Caballo (2005), citado por Lacunza & Gonzalez (2011). son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros. Es por esto que, su función principal es la resolución de situaciones interpersonales, lo que las torna necesarias para la adaptación al ambiente.

Aislamiento.

La soledad adolescente según Cohen, Caballer & Hormigo (2012) hace referencia al fracaso en la satisfacción de las necesidades de relación con los pares y de relaciones íntimas, también, un déficit en el sentimiento de pertenencia a una estructura social que lo sostenga, si bien ambos fenómenos pueden coexistir, no implica uno necesariamente al otro, a pesar de que el aislamiento puede predisponer la aparición de la experiencia de soledad. La adolescencia se asocia en general, a sociabilidad, durante este trayecto las relaciones con los pares toman un rol principal, no es infrecuente en la actualidad la emergencia de sentimientos de soledad, de conductas de aislamiento y retraimiento.

Dependencia.

La exposición continua a los videojuegos se manifiesta en sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos de un modo inadecuado a la situación, sin respetar la de los demás. Tejeiro, Pelegrina, y Gómez (2009), citado por Mamani, & Yupanqui (2018), señalan el peligro emocional y social que posee la excesiva dependencia a los videojuegos, en el caso de convertir al usuario en

un ser aislado, debido a que la actividad de juego suele ser solitaria. Así mismo Griffiths y Meredith (2009), consideran que jugar compulsivamente produce serios efectos negativos, como dejar de realizar actividades de la vida cotidiana, no atender a las relaciones sociales prioritarias, prefiriendo realizar sus actividades de manera solitaria y perdiendo la atención a su entorno social. Esto induce al individuo a reducir sus interacciones y poniendo en riesgo sus habilidades sociales.

Tecnología.

La generación actual de adolescentes está estrechamente ligada a la tecnología de una forma completamente natural, su capacidad de sorpresa tecnológica es poca, ya que los móviles, ordenadores de sobremesa y portátiles, consolas de videojuegos, entre otros, son parte de su día a día prácticamente desde que nacieron. Según Bunge (2017), la tecnología se muestra como una fusión entre el saber teórico de la ciencia, cuya finalidad es la búsqueda de la verdad y la técnica, cuya finalidad es la utilidad, es así como la finalidad de la tecnología sería la búsqueda de una verdad útil. Dentro de esa tecnología, los videojuegos son sencillamente un elemento más, pero especialmente importante en el mundo juvenil. Los adolescentes utilizan la tecnología como un medio social, como otro espacio en el que interactuar con los demás, y los videojuegos son un claro exponente de esto.

Pensamiento abstracto.

El pensamiento abstracto refiere, la manera en la que el cerebro absorbe ideas nuevas a través de la imaginación, es la capacidad de deducir, sintetizar, interpretar, analizar los fenómenos que nos afectan y nos permite la construcción del conocimiento teórico a través del proceso de formación del concepto. Es gobernado por la imaginación, se basa en esquemas formales permitiendo deducir, extrapolar lo aprendido a cualquier otra situación, comparar o extraer conclusiones, es más intuitivo, no se maneja con esquemas trazados y contribuye a resolver problemas lógicos y creativos sin necesidad de hacerlo con algo tangible y con esquemas establecidos (Naranjo & Peña, 2016). Este nos permite crear ideas originales o plantear situaciones que nos ayuden a antepoarnos a posibles escenarios.

Procedimiento de intervención.

Fase I:

Se inicia con la planeación de la metodología a llevar a cabo, la construcción de los instrumentos a aplicar para la recolección de información, los cuales, posteriormente son revisados por los expertos para su validación y aprobación correspondiente, (Apéndice C).

Fase II:

Se realiza el acercamiento a la población con el fin de identificar a los adolescentes que cumplan con las características requeridas para el proceso de investigación. Luego de la selección se solicitó a los participantes el diligenciamiento del Asentimiento informado para confirmar su aceptación con el trabajo de investigación, (Apéndice A). Al igual que se solicitó a los padres de familia el diligenciamiento del Consentimiento informado, (Apéndice B).

Fase III:

Se inicia con la aplicación de la entrevista semiestructurada a los adolescentes (Apéndice D) con el fin de recolectar información basada en las categorías anteriormente descritas, posteriormente, se procede, por último, en un próximo encuentro, se lleva a cabo la metodología el grupo focal (Apéndice E). Al finalizar se agradece la participación y se acuerda la fecha para la socialización de los resultados de la investigación.

Fase IV:

Se realiza la presentación de resultados y su correspondiente análisis de los datos obtenidos por medio de las entrevistas, grupo focal y observación no participante, a través de la aplicación de las matrices de análisis de contenido por categorías.

Al finalizar, una vez obtenidos los resultados, se sacan las conclusiones y se lleva a cabo la socialización con los participantes.

Instrumentos.

Entrevista semiestructurada:

En la entrevista semiestructurada se organiza con anterioridad el tipo de información sobre el cual se va a investigar, realizando un guion como base. Sin embargo, las preguntas se elaboran de

forma abierta para permitir recoger mayor cantidad de información. Para realizar esta entrevista se debe disponer de una actitud abierta y flexible, lo que permitirá incorporar nuevas preguntas según las respuestas que se vayan obteniendo. (Folgueiras, 2016). Se realizó la construcción de este formato donde se exponen tres categorías principales: adolescencia, los factores de riesgo psicosociales y la adicción a los videojuegos.

Grupo Focal:

Los grupos focales son una técnica para la recolección de información, donde se emplea la entrevista grupal semiestructurada, guiada por los investigadores, en este caso, comprendida por dos unidades de análisis: riesgo psicosocial y adicción; con el fin de obtener información para resolver las preguntas de investigación. (Bonilla & Escobar, 2017)

Observación no participante:

Se caracteriza por llevar a cabo el estudio de la materia u objeto estudiado sin participar con él. De este modo, se busca conseguir la mayor objetividad posible, ya que al no participar de forma activa con lo que se estudia, se puede observar en su estado natural sin que el investigador pueda alterar su naturaleza mediante el simple hecho de estudiarlo. (Universidad Internacional de Valencia, 2018).

Resultados

A continuación, se exponen los resultados obtenidos, los cuales se clasifican teniendo en cuenta el proceso de la aplicación de las matrices de análisis de contenido por categorías, haciendo un análisis de los tres instrumentos aplicados a la muestra de adolescentes seleccionada de la población de Villa del Rosario del barrio San Gregorio. Primero se inicia con la presentación de las tres categorías a analizar; seguidamente las subcategorías, por consiguiente, los instrumentos con su respectivo análisis y por último, el análisis general. Cada matriz busca explicar la interacción de las categorías según la experiencia subjetiva del adolescente y la teoría de la temática expuesta anteriormente.

Categorías	Subcategorías	Entrevista semiestructurada	Grupo focal	Observación no participante	Análisis general
Riesgos psicosociales	Habilidades sociales	Los adolescentes entrevistados manifestaron jugar con personas a través del juego en línea, muy frecuente con los demás de forma presencial, además, estos compañeros de juego suelen ser	En el grupo focal los adolescentes es manifestar on que en situacione s en las que pueden jugar, experimen tan sentimient os	Durante la observación no participante evidenció en la mayoría de los adolescentes un adecuado desarrollo dentro del contexto, presentando sus ideas, opiniones y sentimientos sin presentar dificultad alguna. Sin embargo,	La base para las habilidades sociales es la adecuada adaptación al ambiente, lo cual, con base en el análisis de la información, los adolescentes llegan a manifestar sus ideas,

personas extranjeras de cualquier edad. negativos tales como rabia y frustración las cuales traen consigo actitudes violentas o irrespetuosas hacia los demás miembros de sus familias; debido a esto se presentan discusiones frecuentes con sus familiares, en la mayoría de los casos con sus padres, los cuales les exigen

minoría de los participantes mostró incomodidad a la hora de expresar sus respuestas, limitando de esta manera sus opiniones por medio de respuestas cortas y sin argumentos.

pensamientos, sentimientos, opiniones, deseos y derechos con facilidad a través de medios virtuales como los juegos en línea, presentando esto un riesgo psicosocial ya que la relación se da en la mayoría de los casos con personas de las cuales se desconoce información.

Por otro lado, suelen presentarse situaciones problemáticas con los

dedicarles menor tiempo a los juegos para que cumplan con las prioridades tales como el estudio.

familiares debido al uso constante de los videojuegos, donde según Caballo (2005), citado por Lacunza y Gonzalez (2011), las habilidades sociales se manifiestan también en la resolución de conflictos para la adaptación al ambiente; sin embargo, los adolescentes ante estas situaciones presentan actitudes disruptivas que imposibilitan los acuerdos familiares

frente a estas conductas.

Por consiguiente, este tipo de circunstancias conllevan al fracaso en la satisfacción de las necesidades de relación con los pares y de relaciones íntimas, Cohen, Caballero, Mejail & Hormigo (2012), lo cual genera un déficit en el sentimiento de pertenencia a una estructura social, esto conlleva al adolescente a crear relaciones por

medios
virtuales, ya
que
manifiestan
sentir mayor
confianza y
seguridad
hablar con
personas que
no los ven
directamente.

Aisla miento	En cuanto a la relación familiar, los adolescentes manifestaron que esta es frecuente, ya que comparten en las horas de las comidas o realizan distintos juegos familiares con frecuencia, afirmando que prefieren pasar tiempo acompañados en	En cuanto a la relación familiar, los adolescentes manifestaron que esta es frecuente, ya que comparten en las horas de las comidas o realizan distintos juegos familiares con frecuencia, afirmando que prefieren pasar tiempo acompañados en	Afirma n que sienten mayor facilidad al interactuar con las personas a través de la pantalla, es decir, sus amistades suelen ser a través del juego en línea, siendo	Cuando se presentó la oportunidad para que los participantes interactuaran entre sí, algunos decidieron alejarse mostrando incomodidad al compartir con otros adolescentes en persona, por lo tanto, se aislaron para continuar siendo
-----------------	---	---	---	---

lugar de estar personas usando su
solos. totalmente celular.
desconoci
das.

Por
consiguien
te, cuando
deben
realizar
otras
actividade
s ya sean
familiares,
escolares o
de otra
índole, la
mayoría
manifestó
sentir
enojo, ya
que
prefieren
continuar
dedicando
su tiempo
a jugar
videojueg
os.

Adicción

Dependencia

Con base en el análisis realizado a las entrevistas, se logra determinar que a la actividad que más tiempo le dedican los adolescentes durante el día es al uso del computador o celular, instrumento que utilizan para jugar videojuegos o realizar tareas afines tales como ver videos sobre jugadores o redes sociales, siendo en total un promedio de 4 a 8 horas diarias las que

Dependencia

Con base en el análisis realizado a las entrevistas, se logra determinar que a la actividad que más tiempo le dedican los adolescentes durante el día es al uso del computador o celular, instrumento que utilizan para jugar videojuegos o realizar tareas afines tales como ver videos sobre jugadores o redes sociales, siendo en total un promedio de 4 a 8 horas diarias las que

Durante el grupo focal los adolescent es afirmaron que consideran que juegan lo suficiente durante el día, no dejando de lado que este tiempo se considera excesivo ya que, durante el juego, manifiesta n perder la noción del tiempo.

Se observó la incomodidad por parte de algunos participantes a la hora de expresar sus ideas y opiniones, ya que buscaban hacer uso del celular en cuanto tuvieran la oportunidad, evitando así la interacción con los demás adolescentes.

Los jóvenes dedican la mayor parte de su tiempo en el uso de elementos electrónico como son el computador o celular; según Bunge (2017), estos con parte natural de su día a día, ya que los adolescentes han crecido rodeados de estos objetos, sin embargo, su uso desmedido trae consigo consecuencias negativas tal como lo mencionan Griffiths y

dedican a dichas actividades.

Esta dependencia ha traído consigo consecuencias tales como descuidar las responsabilidades, el aseo personal e incluso la alimentación, ya que los adolescentes manifestaron comer a deshoras debido a que el tiempo jugando se les pasa muy rápido.

Meredith (2009), jugar compulsivamente produce serios efectos, como dejar de realizar actividades de la vida cotidiana, no atender a las relaciones sociales prioritarias, prefiriendo realizar sus actividades de manera solitaria y perdiendo la atención a su entorno social; además, los adolescentes manifestaron perder la noción del tiempo, lo que conlleva a tener malos

hábitos
alimenticios y
descuidar el
aseo personal.

Tecnología	Los adolescentes utilizan diversos instrumentos tecnológicos para jugar, ya sea celular, computador o consolas de videojuegos; estas están a su alcance ya que las tienen en sus casas o las de familiares cercanos, lo cual posibilita para ellos el poder jugar.	A pesar de ser personas que han sido formadas en un entorno tecnológico o, los adolescent es identifican que una persona que tenga una conducta excesiva frente al uso de los videojueg	Es natural el uso de la tecnología en los adolescentes, ya que actualmente se facilita tener un celular personal desde edades tempranas, debido a esto, cada participante asistió con su celular, lo cual género en algunos adolescentes ansiedad durante la realización de la actividad debido al deseo de usarlo.
------------	--	---	---

os es
 aquella
 que puede
 pasar
 horas
 realizando
 esta
 actividad
 hasta que
 se
 convierte
 en una
 adicción.

Adolescenci a	Pensa miento abstracto	Con base en el análisis de la entrevista, se determina que el adolescente manifiesta diversas emociones y pensamientos frente al uso de videojuegos, estos pueden ser positivos o negativos dado el caso; cuando el adolescente no	Los adolescentes experimentan diversas situaciones las cuales según (Naranjo & Peña (2016) generan pensamientos abstractos, estos permiten deducir, sintetizar, interpretar, analizar los
------------------	------------------------------	---	--

puede jugar o se le sugiere que realice otras actividades, este identifica en sí mismo actitudes y pensamientos negativos como aburrimiento, ira, tristeza, frustración, entre otros; sin embargo, al tratarse de un videojuego nuevo, este experimenta emociones fuertes que lo llevan a querer probarlo.

fenómenos, en este caso, el uso de videojuegos, de los cuales los adolescentes interpretan como beneficiosos para el mejoramiento de sus habilidades mentales y motoras, incluso, para el aprendizaje de distintos idiomas en los que se les presentan estos juegos; de la misma manera, tienen diversas opiniones respecto a los gamers, a los que algunos consideran

ejemplo a
seguir mientras
otros los
interpretan
como mal
ejemplo.

Tabla 1, Matriz de análisis de resultados

Discusión

Dado al análisis de resultados de los instrumentos aplicados en los adolescentes de Villa del Rosario, en el barrio San Gregorio, con los cuales se buscó determinar los factores de riesgo psicosociales debido al uso excesivo de videojuegos, ya que estos, son herramientas tecnológicas de fácil acceso para los adolescente por diversos motivos tales como el exceso de ocupaciones de los padres y/o la falta de actividades complementarias y productivas en los adolescentes, por tal razón, se da por parte de los padres una permisibilidad hacia el tiempo de juego sin determinar límites que eviten una futura adicción en los adolescentes, evidenciándose esto en los encuentros para la aplicación de los instrumentos, donde cada adolescente entrevistado tenía para su uso personal un celular propio, afirmando que sus padres les facilitaban esta herramienta como distracción por la falta de actividades fuera de las académicas.

La OMS determina tres condiciones negativas que se producen al abusar de los videojuegos, estas fueron encontradas en los adolescentes entrevistados, en primer lugar, la pérdida de control de la conducta en relación al inicio, frecuencia, duración y finalización, ya que los participantes manifestaron hacer uso frecuente y duradero de los videojuegos; en segundo lugar, el aumento en la prioridad que se otorga a estos frente a otras actividades e intereses diarios, tales como responsabilidades académicas, tareas del hogar, reuniones familiares y sociales, en las cuales, los adolescentes manifestaron preferir dedicar su tiempo al juego en lugar de responder con demás tareas e intereses, ya que, al tener que hacerlo, presentan malestar psicológico y emocional, que en ocasiones se traducen en conductas disruptivas; por último, el sostenimiento de la conducta, donde, a pesar de los llamados de atención, por parte de los padres y demás familiares, a diario los adolescentes siguen haciendo uso de los juegos.

La Asociación Española de Pediatría, citado por Olivare (2014), afirma que, menos de dos horas de videojuegos es lo indicado para evitar una adicción, con contraste con esto, los adolescentes entrevistados manifestaron tener un tiempo de juego diario que oscila entre las cuatro y ocho horas diarias, lo cual, en concordancia con el autor, se llega a considerar una adicción a los videojuegos.

Se encontraron diversos efectos negativos en los adolescentes producto del tiempo dedicado al juego, este uso excesivo trajo consigo principalmente problemas atencionales que, según Richards, McGee, Williams, Welch, & Hancox, (2010) pueden derivar en el Trastorno de Atención e Hiperactividad (TDAH), además, también se halló en los adolescentes una disminución en el tiempo dedicado a la práctica deportiva, ya que, la mayoría solían entrenar algún deporte, esta práctica fue reemplazada por diversas actividades tecnológicas principalmente los videojuegos; de esta manera, también se vieron afectadas sus relaciones sociales, estas relaciones son fundamentales en la etapa de la adolescencia donde se consolida la personalidad; con base en esto, los adolescentes que pasan mayor tiempo frente a una pantalla son menos sociales, como lo afirma el autor previamente citado, sin embargo, se detectó en los participantes, que presentan una frecuente relación con sus familiares más cercanos donde comparten en diversas actividades sin involucrar elementos tecnológicos, esto, contrario a lo propuesto por Dickerman, & Kerl (2008), citado por Jiménez & Araya (2012) quien afirmó que estos adolescentes presentan una relación afectiva débil con los padres.

Este uso desmedido de los videojuegos al convertirse en adicción, representa un malestar psicoemocional en los adolescentes, donde según Echeburúa, (1999); Griffiths, Washton y Boundy (1991) se manifiestan tres síntomas, el primero es la incapacidad de control e impotencia al no poder realizar esta actividad, por lo cual los participantes afirmaron sentir estrés, ira y desesperación en momentos donde no pueden jugar; en segundo lugar, la dependencia psicológica, donde se refleja el deseo, las ansias y la focalización atencional, esto se halló en los adolescentes, ya que cada uno de ellos prioriza la necesidad de jugar por encima de otra tarea de cualquier índole; en tercer lugar, los efectos perjudiciales en diferentes ámbitos de la vida del adolescente, como se mencionaba anteriormente, las relaciones sociales se vieron afectadas ya que estas son reemplazadas por las interacciones virtuales, las cuales, los adolescentes sostienen con personas desconocidas que pueden significar un riesgo al no conocer con quien realmente está interactuando y en las que pueden ser vulnerables a dar información personas, sin embargo, afirmaron no otorgar este tipo de datos a sus compañeros de juego.

Por otra parte, el rendimiento académico se ve afectado, viéndose reflejado en las bajas notas, ya que se da un incumplimiento de los deberes donde el adolescente sustituye el tiempo de estudio

por tiempo de juego; ahora bien, en el entorno familiar, se presenta resistencia a disminuir el hábito de juego, según Zaragozano & López (2009) en el adolescente se suele presentar falta de honestidad sobre la cantidad de tiempo invertido en juego, esto se halló en los adolescentes, ya que algunos afirmaron jugar a escondidas de sus padres para evitar así discusiones.

Teniendo en cuenta que, según Castellana (2005), citado por Rosell, et al. (2007), la adolescencia es un periodo donde se desarrolla la construcción de la identidad personal, esta característica convierte al adolescente en un sujeto susceptible a tener conductas adictivas mediante el uso de las TIC, no obstante, los adolescentes se han desarrollado desde siempre en este contexto tecnológico, sin embargo, esto supone un problema cuando, como se dio con los participantes, son muchas las horas diarias empleadas al uso de estas tecnologías, por lo tanto presentan consecuencias negativas.

Estos efectos negativos son traducidos como riesgos psicosociales, que traen una alta probabilidad de daño en la integridad del adolescente desde diversas áreas de su vida, en primer lugar, las habilidades sociales, las cuales se implementan como adaptación al ambiente donde el adolescente puede saber expresar sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de forma adecuada al contexto. Según Caballo (2005), citado por Lacunza & Gonzalez, (2011), estas habilidades las están reflejando por medio de la comunicación virtual, ya que sienten mayor seguridad al expresarse a través de las pantallas sin nadie que los observe o conozca realmente. Esta comunicación virtual ha disminuido la comunicación presencial con pares y las relaciones íntimas, lo cual fomenta actitudes de aislamiento y soledad, en las que el adolescente evita tener contacto cercano con los demás, si no es a través de los juegos, por lo tanto, en comparación con lo expuesto por el autor, se determina que estos adolescentes carecen de habilidades sociales, ya que, esta situación los lleva a usar los videojuegos incluso como estrategia para el desahogo emocional, al no contar con una red de apoyo estable con sus pares.

Otro factor de riesgo que presentaron los adolescentes debido al uso excesivo de los videojuegos fue la dependencia a la tecnología, ya sea para jugar o realizar tareas afines como ver videos y revisar redes sociales, estas, llevaron al dejar a un lado el cuidado personal y hábitos saludables, donde afirman olvidar las horas para comer, no bañarse, tener problemas en la vista cuando llevan

un tiempo considerable jugando, tener malestares muscular esqueléticos y tener una actividad física nula.

En conclusión, el bienestar integral de los adolescentes se vio afectado debido al uso desmedido de los videojuegos, ya que se presentaron múltiples factores de riesgo psicosociales que perjudican las relaciones personales y familiares, donde se frecuentan discusiones a causa de esta actividad y las relaciones interpersonales son escasas; además, buscan expresar sus emociones solo por medio del juego con relaciones no reales, lo que conlleva a una dificultad a la hora de expresarlo personalmente o hacerlo de forma errónea por medio de actitudes violentas que atenta contra la integridad física y psicológica de los demás; también presentan inicios en problemáticas de salud física debido a la postura y constante exposición a las pantallas; por último, se están desarrollando jóvenes con personalidad introvertida, incapaces de sostener relaciones interpersonales reales, guiando sus conductas hacia el aislamiento.

Conclusiones

El objetivo fundamental de este proyecto era abordar los factores de riesgo psicosociales que se presentan a causa del uso excesivo de los videojuegos, clave para el desarrollo del adolescente, afectando de forma directa y severa al mismo, con el propósito de hacer una descripción de las características encontradas en los adolescentes del barrio San Gregorio de Villa del Rosario, presentaron una adicción, la cual, es una dependencia o necesidad hacia una actividad, en este caso los videojuegos, observando características, signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales.

Se observó la presencia de una adicción debido al uso empleado en videojuegos diariamente de hasta ocho horas por parte de los adolescentes, los cuales reemplazan el desarrollo de actividades sociales o académicas, minimizando así la comunicación con sus pares, debido a la pérdida de estas habilidades relevantes para el desenvolvimientos en su entorno, sin embargo sostienen una relación frecuente con sus padres y familiares cercanos; el área personal también es afectada, ya que se presenta el abandono del aseo personal, buena presentación y hábitos saludables.

Así pues, se realizó la aplicación de los instrumentos de los cuales se pudo evidenciar que se presenta un uso excesivo de videojuegos en la población objeto de estudio, alterando constantemente sus rutinas diarias y descuidando sus deberes escolares, debido a que esto ocasiona malas calificaciones y posteriormente conlleva a un bajo rendimiento académico, por esto, en algunos casos se ha presentado este antecedente, donde los padres de familia han tenido que tomar acciones correctivas con los adolescentes debido a las malas calificaciones obtenidas; de igual manera, se observó la presencia de factores de riesgo psicosociales tales como, problemas atencionales, baja relación con sus familiares o pares, descuido de su apariencia física y mala alimentación, disminución de la actividad física y escasas relaciones sociales. Por consiguiente, este uso excesivo de las tecnologías puede concurrir en futuros problemas de Trastorno de Atención e Hiperactividad (TDAH).

Así mismo, otros riesgos psicosociales que presentan los adolescentes son los problemas en el sueño, ya que dedican menos horas al descanso, lo que les causa estados diurnos de constante somnolencia y alteraciones en el estado de ánimo. Además, el factor social se ve afectado debido

al aislamiento social, conflictos familiares y escolares, así como el incumplimiento de las actividades de la vida rutinaria.

Del mismo modo los adolescentes reconocieron en el grupo focal la presencia del mal uso de los videojuegos, vinculando condiciones negativas producidas por el abuso de los juegos digitales, de modo que, se identificó dependencia a sus dispositivos electrónicos donde se sumergen sin ningún control o límite a los videojuegos en internet. A partir de la aplicación de las matrices de análisis de contenido por categorías, las cuales son, riesgos psicosociales, adicción y adolescencia, describiendo hábitos pocos saludables o la pérdida de los mismo por pasar la mayor parte de su tiempo en videojuegos o dispositivos electrónicos, haciendo uso de estos en cualquier momento del día o en el lugar donde se encuentren, mencionando que es en esta actividad en la que invierten su tiempo libre o de ocio.

Como se mencionó en el presente proyecto, el mundo actualmente tiene un uso desmedido de la tecnología, por lo cual se observó en los adolescentes poco control o supervisión de los padres, evidenciando que en esta etapa de la vida presentan cambios y son susceptible a todo tipo de escenarios, haciendo de la tecnología algo natural en sus vidas, en la cual, de forma subjetiva se adaptan ante cualquier situación virtual en la que se encuentre inmerso, teniendo pensamientos únicos y diversos de esta actividad. Por consiguiente, el análisis tuvo el objetivo de reconocer esta actividad relacionada con los diferentes factores de riesgo psicosociales, de lo cual se denoto que los adolescentes han tenido una pérdida de sus habilidades comunicativas, influyendo en su repertorio conductual, comportamientos disruptivos, dependencia, ansiedad, frustración, entre otros, esto los ha llevado a tener un patrón de comportamiento lo suficientemente grave para deteriorar significativamente su área social.

De igual modo se observó que la adicción al juego en línea produjo una amplia variedad de consecuencias negativas en los adolescentes participantes, se denotaron hallazgos como problemas psicosociales principalmente, lo cual merece atención para evitar futuras problemáticas en su desarrollo, pues, los adolescentes están pasando por una etapa que necesita un cuidado especial con respecto a sus relaciones, tema que actualmente cobra importancia debido al

incremento que ha tenido en los últimos años el uso de la nueva tecnología, lo cual causa directamente en los adolescentes cambios significativos en su relación con sus pares y familiares.

Recomendaciones

Continuar con la investigación sobre los factores de riesgo psicosociales en los adolescentes que usan de forma excesiva los videojuegos, ampliando la muestra de participantes, incluyendo tanto género masculino como femenino, lo cual proporcione una mayor validez en los resultados, ya que es de vital importancia reconocer estos factores y prevenirlos, evitando así que los adolescentes se vean envueltos en afecciones psicosociales que impidan su correcto desarrollo dentro de la sociedad.

A los entes territoriales en Villa del Rosario encargados de la educación de los adolescentes y a las instituciones educativas, se recomienda implementar el uso de videojuegos como herramienta pedagógica lo cual incrementaría en el adolescente la motivación y favorecería el aprendizaje significativo.

Con base en los resultados obtenidos en el presente proyecto, se hace un llamado a las familias a crear límites en el tiempo que los adolescentes emplean en los videojuegos, incentivándolos a la implementación de hábitos saludables, así como a la creación de espacios de interacción familiar y con los pares.

Referencias Bibliográficas

- Alianza para la Protección y la Prevención del Riesgo Psicosocial en Niños, Niñas y Adolescentes. (2012). Guía de Intervención Integral de Prevención Riesgos Psicosociales en niños niñas y adolescentes de Perú. Recuperado el 30 de octubre de 2019 de <https://www.fad.es/wp-content/uploads/2019/05/Alianza-para-la-protecci%C3%B3n-y-la-prevenci%C3%B3n-del-riesgo-psicosocial-en-ni%C3%B1as-y-adolescentes.pdf>
- Ameneiros, A., & Ricoy, M. C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. Revista de estudios e investigación en psicología y educación. Recuperado el 13 de marzo de 2020 de <https://pdfs.semanticscholar.org/d807/07c2d486a9eb0d50bd9f9c1e17740a49e374.pdf>
- Arana Medina, K. M., & Butron Rivas, J. V. (2016). Personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional De San Agustín-Área Ingenierías. Recuperado el 23 de junio de 2019 de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3620>
- Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ta. Edición. Fidas G. Arias Odón. Recuperado el 06 de abril de 2020 de [https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=W5n0BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=Fidas+G.+Arias+\(2012\)&ots=kXqQgmrpn5&sig=YTgnOFKkYQnbnETXdgQOtRzi1CA#v=onepage&q=Fidas%20G.%20Arias%20\(2012\)&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=W5n0BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=Fidas+G.+Arias+(2012)&ots=kXqQgmrpn5&sig=YTgnOFKkYQnbnETXdgQOtRzi1CA#v=onepage&q=Fidas%20G.%20Arias%20(2012)&f=false)
- Ariza, A. (2017). Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá DC. Recuperado el 28 noviembre de 2019 de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1393/arizaalfredo2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Becoña Iglesias, E., & Cortés Tomás, M. (2016). Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación. Recuperado el 02 de abril de 2019 de [https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/12830/Manual%20de%20adicciones%20para%20psicologos%20especialistas%20en%20psicologia%20clinica%20en%20formacion,%20Elisardo%20Becona,%20Maite%20Cortes,%202011%20\(1\).pdf?sequence=1](https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/12830/Manual%20de%20adicciones%20para%20psicologos%20especialistas%20en%20psicologia%20clinica%20en%20formacion,%20Elisardo%20Becona,%20Maite%20Cortes,%202011%20(1).pdf?sequence=1)

- Berrio Quintanilla, J. M. (2020). Relación entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de Academia Pre Universitaria Alexander Fleming, 2020. Recuperado el 23 de septiembre de 2020 de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10905/MCbequjm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bonilla-Jiménez, F. I., & Escobar, J. (2017). Grupos focales: una guía conceptual y metodológica. Recuperado el 30 de octubre de 2019 de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/957/1/Gupos%20focales%20una%20gu%C3%ada%20conceptual%20y%20metodol%C3%b3gica.pdf>
- Borrás Santisteban, T. (2014). Adolescencia: definición, vulnerabilidad y oportunidad. Correo Científico Médico. Recuperado el 30 de octubre de 2019 de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s156043812014000100002&script=sci_arttext&tlng=pt
- Burga Cubas, G. L., & Lluén Puicón, J. M. (2017). Adicción a las nuevas tecnologías y factores de riesgo de conductas problemáticas en adolescentes varones. Universidad Señor de Sipan. Recuperado el 12 de marzo de 2019 de <http://servicios.uss.edu.pe/bitstream/handle/uss/4762/Burga%20Cubas%20-%20Llu%C3%a9n%20Puic%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cadavid Jaramillo, A., & Restrepo Escobar, P. A. (2019). Los videojuegos como herramienta psicoeducativas alternativa, al servicio del desarrollo del aprendizaje en los adolescentes—Estado del arte—. Recuperado el 23 de junio de 2019 de http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co:8080/bitstream/10819/6621/1/Videojuegos_Herramienta_Psicoeducativa_Cadavid_2019.pdf
- Chahín-Pinzón, N., & Briñez, B. L. (2018). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet ya los Videojuegos para Adolescentes. Universitas Psychologica, 17(4). Recuperado el 28 de noviembre de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/647/64757109022/64757109022.pdf>
- CIE-11. (2019). Estadísticas de mortalidad y morbilidad. Trastorno por uso de videojuegos. Recuperado el 09 de mayo de 2019 de

<https://icd.who.int/browse11/lm/es#/http%3a%2f%2fid.who.int%2ficd%2fentity%2f1448597234>

- Cohen Imach, S., Caballero, S. V., Mejail, S., & Hormigo, K. (2012). Habilidades sociales, aislamiento y comportamiento antisocial en adolescentes en contextos de pobreza. *Acta Colombiana de Psicología*, Vol. 15, no 1. p. 11-20. Recuperado el 26 de noviembre de 2020 de <https://repository.ucatolica.edu.co/handle/10983/693>
- Folgueiras Bertomeu, P. (2016). La entrevista. Recuperado el 06 de abril de 2020 de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>
- García, B. (2009). Videojuegos: Medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares. Recuperado el 30 de octubre de 2019 de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf
- González Valero, G., Zurita Ortega, F., Puertas Molero, P., Espejo Garcés, T., Chacón Cuberos, R., & Castro Sánchez, M. (2017). Influencia de los factores sedentarios (dieta y videojuegos) sobre la obesidad en escolares de Educación Primaria. Recuperado el 02 de abril de 2019 de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/45233/611.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González-Vázquez, A., & Igartua, J. J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos. info*, (42), 135-146. Recuperado el 25 de noviembre de 2020 de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cinfo/n42/0719-367X-cinfo-42-00135.pdf>
- González, M. T., Espada, J. P., & Tejeiro, R. (2016). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. Recuperado el 23 de junio de 2019 de <http://www.org.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745>
- Güemes-Hidalgo, M., Ceñal, M., & Hidalgo, M. (2017). Pubertad y adolescencia. *ADOLESCERE. Revista de Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia*, 5(1), 07-22. Recuperado el 09 de mayo de 2019 de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56205989/07-22_Pubertad_y_adolescencia.pdf?1522529382=&response-content-

[disposition=inline%3B+filename%3DTemas_de_revision_7_Pubertad_y_adolescenc.pdf&Expires=1607034366&Signature=eWhwcGgeaXdmNMyW2GJM8v4i~~FbhMjUoNe8p6DsKukwzbl378R~qmUfsOWHDTw0ffAAPw2zuiuegFzt4F-Lgg7wNLYo7h-N~7sodhJozFiezur1yRo6IifigCJB8rgZUZyq4uo~PotWQTMJkw85JK76jFai50bwf2EzHXIDGCq76xexidQ68sBtw7o1-ZIedMTg1xvCr7GL8AEz4sZc~kQ0vdRgH~dPRR5pj7F8etMe5FnifqsUp9uyp2OI0mpg~YuZK7ljEbFjb6lACYlm1VILP3Bze0mZwsK5Ptar~HCA2M6vAqbAZwqetHjfKRzJYS p8TpOABIjSUP0bFHB4TA &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf?sequence=1)

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, R., & Baptista-Lucio, P. (2017). Selección de la muestra. Recuperado 06 de abril de 2020 de http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf?sequence=1

Ingrassia, V. (2017). La OMS reconoce al trastorno por videojuegos como un problema mental. Infobae. Recuperado el 28 de noviembre de 2019 de <https://www.infobae.com/salud/2017/12/22/la-oms-reconoce-al-trastorno-por-videojuegos-como-un-problema-mental/>

Jiménez, J. M., & Araya, Y. C. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación, (21), 43-49. Recuperado el 12 de marzo de 2019 de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). La dépendance aux jeux vidéo sur internet: une revue systématique des recherches empiriques disponibles dans la littérature. Adolescence, (1), 17-49. Recuperado el 05 de septiembre de 2019 de <https://www.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-17.htm#>

Lacunza, A. B., & de González, N. C. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. Fundamentos en humanidades, 12(23), 159-182. Recuperado el 26 de noviembre de 2020 de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>

La revista Dinero (2018, Mayo 05). La mitad de los colombianos consume videojuegos, según reporte. Recuperado el 02 de abril de 2019 de

<https://www.dinero.com/pais/articulo/tendencias-de-consumo-de-videojuegos-en-colombia-2018/258163>

Ley 1098 de 2016. Código de infancia y la adolescencia. Congreso de la República de Colombia. Recuperado el 06 de abril de 2020 de https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm

Londoño Torrado, D. A., Vergel dominguez, a. N. A., & Alba Sanguino, S. A. (2019). desarrollo de un videojuego para inglés que permita medir su nivel de aceptación, en los alumnos del grado cuarto de la sede Marabel del Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” (Doctoral dissertation). Recuperado el 30 de octubre de <http://repositorio.ufpso.edu.co:8080/dspaceufpso/bitstream/123456789/2319/1/31349.pdf>

López Conde, D. (2019). Adolescentes, videojuegos y retos para la prevención en la era digital. Recuperado el 23 de junio de 2019 de https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/19916/Lopez%20Conde_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Maldonado, M. J. L., Mancilla, M. A. A., & Buitrago, L. A. B. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG, (20), 12. Recuperado el 28 de noviembre de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4892405>

Mamani, S. M. A., & Yupanqui, S. N. P. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. Revista Muro de la Investigación, 3(2). Recuperado el 26 de noviembre de 2020 de <https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/r-Muro-investigaion/article/view/1162/1146>

Mario Bunge (2017). Educación y ciencias tecnológicas. Recuperado el 26 de noviembre de 2020 de <http://www.andrese.blogspot.com/2017/11/la-tecnologia-segun-varios-autores.html>

Martínez, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. Pensamiento Educativo, 56(2). Recuperado el 06 de septiembre de 2019 de <http://pensamientoeducativo.uc.cl/index.php/pel/article/download/1165/2124>

- Menéndez, M. (2018). Adicción a los videojuegos: Síntomas, consecuencias y tratamiento. Recuperado el 05 de octubre de 2019 de <https://www.psicologia-online.com/adiccion-a-los-videojuegos-sintomas-consecuencias-y-tratamiento-3805.html>
- Naranjo, L. M. J., & Peña, L. A. P. (2016). El pensamiento lógico-abstracto como sustento para potenciar los procesos cognitivos en la educación. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (21), 31-55. Recuperado el 26 de noviembre de 2020 de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441849209001.pdf>
- Olivare, P (2014). Adicción a los videojuegos: un exceso peligroso para la salud. *EFE: SALUD*. Recuperado el 12 de marzo de <https://www.efesalud.com/adiccion-a-los-videojuegos-un-exceso-peligroso-para-la-salud/>
- Organización Mundial de la Salud OMS (2010). Adicciones. Universidad saludable Rafael Landívar. Recuperado el 30 octubre de 2019 de http://www.url.edu.gt/portalurl/archivos/99/archivos/adicciones_completo.pdf
- Ortega, A. O. (2018). Enfoques de investigación. Recuperado el 23 de junio de 2019 de https://www.researchgate.net/profile/Alfredo_Oter-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f99928qqqqqqqqq51ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf
- Pérez-Luco Arenas, R., Lagos Gutiérrez, L., Mardones Barrera, R., & Sáez Ardura, F. (2017). Taxonomía de diseños y muestreo en investigación cualitativa. Un intento de síntesis entre las aproximaciones teórica y emergente. Recuperado el 30 de junio de 2019 de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/68886/11.%20institucional.us.es-Taxonom%c3%ada%20de%20dise%c3%bl%20os%20y%20muestreo%20en%20investigaci%c3%b3n%20cualitativa%20Un%20intento%20de%20s%c3%adntesis%20entre%20las%20aproxim.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Puga González, C. (2013). Adicción, salud y autonomía: Una defensa normativa de la legalización de algunos narcóticos para fines recreativos. *Política y gobierno*, 20(2), 309-334. Recuperado el 02 de septiembre de 2019 de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf

- Ricoy, C. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género/Preferences, dedication and problematics generated by video games: A gender perspective. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291-1308. Recuperado el 30 de septiembre de 2019 de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/48445-Texto%20del%20art%C3%ADculo-100194-1-10-20160711.pdf>
- Rodríguez, O., Gallego, V., Rodríguez, M., & López, M. Á. (2012). Adicción a las nuevas tecnologías. *Psicología de las Adicciones*, 1, 2-6. Recuperado el 30 de octubre de 2019 de <https://www.unioviado.es/gca/uploads/pdf/Psicologia%20de%20las%20Adicciones.%20vol.1,%202012.pdf>
- Roncancio, O. Ortiz, C. Llano, R. Malpica, L & Bocanegra, G. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Revista Ingeniería Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36-46. Recuperado el 12 de marzo de <https://doi.org/10.19053/1900771x.v17.n2.2017.7184>
- Rosell, M. C., Sánchez-Carbonell, X., Jordana, C. G., & Fargues, M. B. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del psicólogo*, 28(3), 196-204. Recuperado el 09 de mayo de 219 de <https://www.redalyc.org/pdf/778/77828306.pdf>
- Ruíz Sánchez, L. B., & Plata Perez, M. J. (2015). Factores sociales que inciden en el uso de videojuegos 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–2014. Recuperado el 27 de noviembre de 2019 de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/3462>
- Sahuquillo, S. (2019). La influencia de videojuegos en conductas de jóvenes preocupa actualmente a los padres. *El pitazo*. Recuperado el 05 de septiembre de 2019 de <https://elpitazo.net/tecnologia/cecodap-la-influencia-de-videojuegos-en-conductas-de-jovenes-preocupa-actualmente-a-los-padres/>
- Tovar, J. (2017). Videojuegos... ¿qué efectos producen en nuestros hijos adolescentes? Un nuevo post del blog “Salud y prevención”. EFE: SALUD. Recuperado el 29 de junio de 2019 de <https://www.efesalud.com/videojuegos-que-efectos-producen-hijos-adolescentes/>

- Universidad Internacional de Valencia. (2018). VIU. ¿Qué es la observación no participante y qué usos tiene? Recuperado el 10 de septiembre de 2020 de <https://www.universidadviu.es/la-observacion-no-participante-usos/>
- Vicente Pascual, V. (2018). Etapas de la adolescencia. Evolución física y emocional del adolescente. Guiainfantil. Recuperado el 05 de septiembre de 2019 de <https://www.guiainfantil.com/adolescencia/etapas-de-la-adolescencia-evolucion-fisica-y-emocional-del-adolescente/>
- Zaragozano, J. F., & López, J. L. O. (2009). Adolescencia y adicción a las nuevas tecnologías. Boletín de la Sociedad de Pediatría de Aragón, La Rioja y Soria, 39(3), 84-90. Recuperado el 30 de octubre de 2019 de <http://spars.es/wp-content/uploads/2017/02/Vol39-n3-5.pdf>

Apéndices

Apéndice A: Asentimiento Informado



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE SALUD
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA**

ASENTIMIENTO INFORMADO

FECHA: ___ / ___ / ___

Le invitamos a participar en el proceso de investigación realizada por las Psicólogas en formación Diana Isabel Luna García y Erika Daniela Carreño Guerrero de la Universidad de Pamplona. En el momento Contamos con la autorización de sus padres, Ud. puedes decidir si aceptas o no participar.

Todos los datos personales que suministres serán guardados por las Psicólogas en formación de manera confidencial y con fines académicos, ninguna persona podrá conocerlos excepto cuando la orden de entrega provenga de una autoridad judicial competente previo conocimiento suyo.

Manifiesto que he leído y comprendido la información de este documento y en consecuencia acepto su contenido.

Nombre

Firma y Documento de Identificación



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tel: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

Apéndice B: Consentimiento Informado



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos. ¡Es nuestro objetivo!



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE SALUD
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, _____, identificado con cédula de ciudadanía número _____ de _____, actuando en mi calidad de representante legal del adolescente _____ con tarjeta de identidad número _____ manifiesto mi aceptación del proceso de investigación Factores de riesgo psicosociales en adolescentes debido al uso excesivo de los videojuegos en Villa del Rosario ofrecido por las psicólogas en formación Diana Isabel Luna García y Erika Daniela Carreño Guerrero del programa de psicología de la Universidad de Pamplona, el cual me ha sido claramente explicado.

Entiendo que toda la información suministrada tiene fines académicos se reservara nombre, dirección, identificación o cualquier rasgo que los caracterice es confidencial, no será divulgada ni entregada a ninguna institución externa o individuo sin mi consentimiento expreso, excepto cuando la orden de entrega provenga de una autoridad judicial competente.

En forma expresa manifiesto a usted que he leído y comprendido íntegramente este documento, por lo cual acepto su contenido y las consecuencias que de él se deriven.

Nombres y apellidos: _____

FIRMA

FECHA

CC No



Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels. (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax. 5682750

Apéndice C: Validación de expertos

FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO

JUICIO DE EXPERTOS

Cordial saludo Estimado(a) Docente. Me dirijo a usted de manera atenta y respetuosa con el fin de solicitar muy amablemente su revisión como experto en validación del instrumento de recolección de información: "entrevista semiestructurada para adolescentes y padres de familia como grupo focal", utilizando como técnica de recolección de información para la investigación: factores de riesgo psicosociales en adolescentes debido al uso excesivo de los videojuegos en el municipio de Villa del Rosario, que tiene como objetivo: Identificar los factores de riesgo Psicosociales que se presentan a causa del uso excesivo de los video juegos en los adolescentes, mediante entrevista semiestructurada y grupo focal, con la finalidad de generar conciencia hacia el manejo adecuado de los dispositivos electrónicos en Villa del Rosario.

La investigación en mención, es realizada por las Psicólogas en Formación Erika Daniela Carreño Guerrero y Diana Isabel Luna García, asesorados por la docente Ps. Mg. Sandra Botello Vargas. A continuación, encontrará la entrevista semiestructurada a realizarse de manera individual por los adolescentes y padres de familia, como también el grupo focal; el formato contiene las opciones de pertinente o no pertinente las cuales usted calificará de acuerdo a su criterio y la última opción de observaciones para incluir las correcciones que considere necesarias para el perfeccionamiento del instrumento.

Daniela Carreño

Psicólogo en formación

CC.1092386685

Diana Luna

Psicólogo en formación

CC. 1092388692

Sandra Rosio Botello Vargas

Ps. Mg.

Directora

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Ciudad: _____ *Fecha* _____ *de* _____ *la* _____ *Entrevista:*

Lugar _____ *de* _____ *la* _____ *Entrevista:* _____ *Rol:*

Ocupación: _____

Edad: _____ *Sexo:* _____ *Nivel de Escolaridad:* _____

CATEGORIAS	ITEMS	PERTINENTE	NO PERTINENTE	OBSERVACIONES
1 Factores de riesgo Psicosociales	1. ¿Cuál es la actividad a la que más le dedica tiempo durante el día?	X		
	2. ¿En dónde juega más a menudo?	X		
	3. ¿Habitualmente juega con las personas en línea o de forma personal?	X		
	4. ¿Prefiere pasar tiempo solo o acompañado?	X		
	5. ¿Te han sugerido que juegues menos? ¿Quién?	X		

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

	6. ¿Has descuidado actividades importantes por dedicarle el tiempo a jugar? ¿Cuáles actividades?	X		
	7. ¿Qué tan frecuente es la comunicación con su familia, que tipo de actividades realiza con ellos?	X		
	8. ¿Qué ocurre en usted cuando por algún motivo no puede jugar?	X		SUGIERO AGREGAR UNA PREGUNTA EN CUANTO A CON QUIEN JUEGO POR ESE MEDIO VIRTUAL SI ES ADULTO ADOLESCENTE Y SI LE A PEDIDO SUS DATOS PERSONALES O HACER COSAS
Adicción	1. En promedio ¿Cuántas horas al día juega videojuegos?	X		
	2. ¿Cuál es la principal razón	X		

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

2		motivo por la que juega?			
		3. ¿Cuánto ha sido el mayor tiempo que ha empleado jugando?	X		
		4. ¿Te sientes mal cuando no puedes jugar? ¿Qué sientes?	X		
		5. ¿Considera que el tiempo que emplea jugando videojuegos es excesivo?	X		
		6. ¿Qué pérdidas o apuestas ha realizado en los video juegos?	X		
	3	Adolescencia	1. ¿Qué edad tiene?	X	
2. ¿Cómo se siente ante un nuevo videojuego?			X		
3. ¿Qué opinas de los gamers?			X		SUGIERO PREGUNTAR SOBRE LOS GUSTOS E INTERESES DEL JUEGO PREGUNTAR SOBRE LOS

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

					BENEFICIOS QUE OBTIENE DE ESTOS
--	--	--	--	--	------------------------------------

GRUPO FOCAL

ITEMS	PERTINENTE	NO PERTINENTE	OBSERVACIONES
Para usted ¿qué es el uso excesivo de videojuegos?	X		
¿Considera que el tiempo que emplea jugando es suficiente? ¿Por qué?	X		
¿Tiene sentimientos negativos tales como, ansiedad, irritabilidad, frustración, desánimo, pérdida del apetito, pérdida del sueño, entre	X		TILDE QUE LA PREGUNTA SEA EN LA QUE LA PERSONAS PIENSE Y MENCIONE

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

otros, cuando no puede jugar? ¿Cuáles?			ALGUNAS DE LAS OPCIONES QUE DAN A CONOCER
¿Cuándo debe realizar actividades familiares o académicas, le cuesta o incomoda dejar de jugar?	X		ELABORARLA DE MANERA ABIERTA PARA QUE NO SE IDENTIFIQUE COMO UNA ENCUESTA
¿Ha tenido discusiones debido al tiempo que emplea jugando videojuegos? ¿Con quién?	X		ELABORARLA DE MANERA ABIERTA PARA QUE NO SE IDENTIFIQUE COMO UNA ENCUESTA
¿A menudo pierde la noción del tiempo mientras juega?	X		ELABORARLA DE MANERA ABIERTA PARA QUE NO SE IDENTIFIQUE COMO UNA ENCUESTA
¿Le resulta más fácil interactuar con personas a través del juego que en persona?	X		ELABORARLA DE MANERA ABIERTA PARA QUE NO SE IDENTIFIQUE COMO UNA ENCUESTA

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A PADRES DE FAMILIA

Ciudad: _____ *Fecha* de *la* *Entrevista:*

Lugar de *la* *Entrevista:* _____ *Rol:*

Ocupación: _____

Edad: _____ *Sexo:* _____ *Nivel de Escolaridad:* _____

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

CATEGORIAS	ITEMS	PERTINENTE	NO PERTINENTE	OBSERVACIONES
1 Factores de riesgo Psicosociales	1. ¿El uso de los videojuegos ha generado cambios en el comportamiento de su hijo? ¿Qué cambios?	X		
	2. ¿Su hijo ha dejado de lado actividades sociales o familiares por darle prioridad a los videojuegos?	X		
	3. ¿Su hijo comparte regularmente con amigos y familiares sin el uso de videojuegos?	X		
	4. ¿Su hijo deja a un lado actividades cotidianas por jugar videojuegos?	X		INCLUIR QUÉ ACTIVIDADES REALIZAN EN FAMILIA
2 Adicción	1. ¿Considera que su hijo pasa mucho tiempo jugando videojuegos?	X		INCLUIR EN CUANTO A QUE OPINA LA FAMILIA A QUE SE DEBE QUE SU HIJOPASE

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

					MUCHO TIEMPO JUGANDO LES SUGIERO TENER ENCUESTA LO QUE LE PREGUNTAN AL ADOLESCENTE TAMBIEN PREGUNTARLO CON EL FAMILIAR PARA CONTRARESTAR ESA INFORMACIÓN
3	Adolescencia	1. ¿Ha discutido con su hijo por el tiempo empleado en videojuegos? Exprese una situación			AMPLIAR DICHAS PREGUNTAS PUES E QUEDAN MUY CORTOS PARA OPTENER INFORMACIÓN EN ESTA CATEGORIA TRATAR QUE LA MISMA CANTIDAD DE PREGUNTAS SEA IGUAL POR LAS CATEGORIAS TANTO COMO PREGUNTAN AL ADOLESCENTE

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

					COMO AL PADRE DE FAMILIA
--	--	--	--	--	-----------------------------

Firma de experto

Nombre: Mildreth Surely Ortega Parra

CC. 27674499 de Cucutilla

Psicóloga Esp. Mg

T.P: 118305



**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

JUICIO DE EXPERTOS

Cordial saludo Estimado(a) Docente. Me dirijo a usted de manera atenta y respetuosa con el fin de solicitar muy amablemente su revisión como experto en validación del instrumento de recolección de información: "entrevista semiestructurada para adolescentes y padres de familia como grupo focal", utilizando como técnica de recolección de información para la investigación: factores de riesgo psicosociales en adolescentes debido al uso excesivo de los videojuegos en el municipio de Villa del Rosario, que tiene como objetivo: Identificar los factores de riesgo Psicosociales que se presentan a causa del uso excesivo de los video juegos en los adolescentes, mediante entrevista semiestructurada y grupo focal, con la finalidad de generar conciencia hacia el manejo adecuado de los dispositivos electrónicos en Villa del Rosario.

La investigación en mención, es realizada por las Psicólogas en Formación Erika Daniela Carreño Guerrero y Diana Isabel Luna García, asesorados por la docente Ps. Mg. Sandra Botello Vargas. A continuación, encontrará la entrevista semiestructurada a realizarse de manera individual por los adolescentes y padres de familia, como también el grupo focal; el formato contiene las opciones de pertinente o no pertinente las cuales usted calificará de acuerdo a su criterio y la última opción de observaciones para incluir las correcciones que considere necesarias para el perfeccionamiento del instrumento.

Daneba Carrido

Psicólogo en formación

CC.1092386685

Diana Luna

Psicólogo en formación

CC. 1092388692

Sandra Rocío Botello Vargas

Ps. Mg.

Directora

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Ciudad: _____/_____*Fecha de la Entrevista:*

Lugar de la Entrevista: _____ *Rol:*

Ocupación: _____

Edad: ____ *Sexo:* ____ *Nivel de Escolaridad:* _____

**ANEXARLE ENUNCIADO (A CONTINUACION ENCONTRARA UNA SERIE
DE 'PREGUNTAS CON OPCION DE RESPUESTA TAL)**

	CATEGORIAS	ITEMS	PERTINENTE	NO PERTINENTE	OBSERVACIONES
1	Factores de riesgo Psicosociales	1. ¿Cuál es la actividad a la que más le dedica tiempo durante el día?			QUE ACTIVIDAD REALIZA EN SU TIEMPO LIBRE ?
		2. ¿En dónde juega más a menudo?			EN QUE LUGAR O PODRIA SER UTILIZA VIDEO JUEGOS EN SU TIEMPO LIBRE??
		3. ¿Habitualmente juega con las personas en línea o de forma personal?			
		4. ¿Prefiere pasar tiempo solo o acompañado?		X	
		5. ¿Te han sugerido que juegues			

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

		menos? ¿Quién?			
		6. ¿Has descuidado actividades importantes por dedicarle el tiempo a jugar? ¿Cuáles actividades?			
		7. ¿Qué tan frecuente es la comunicación con su familia, / que tipo de actividades realiza con ellos?			HAY DOS PREGUNTAS EN UNA
		8. ¿Qué ocurre en usted cuando por algún motivo no puede jugar?			
2	Adicción	1. En promedio ¿Cuántas horas al día juega videojuegos?			
		2. ¿Cuál es la principal razón o motivo por la que juega?			
		3. ¿Cuánto ha sido el mayor tiempo que ha empleado jugando?			
		4. ¿Te sientes mal cuando no puedes jugar? ¿Qué sientes?			QUE PIENSAS CUANDO NO PUEDES JUGAR
		5. ¿Considera que el tiempo que emplea jugando videojuegos es			

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

		excesivo?			
		6. ¿Qué pérdidas o apuestas ha realizado en los video juegos?			
3	Adolescencia	1. ¿Qué edad tiene?			
		2. ¿Cómo se siente ante un nuevo videojuego?			
		3. ¿Qué opinas de los gamers?			

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

GRUPO FOCAL

ITEMS	PERTINENTE	NO PERTINENTE	OBSERVACIONES
Para usted ¿qué es el uso excesivo de videojuegos?			
¿Considera que el tiempo que emplea jugando es suficiente? ¿Por qué?			
¿Tiene sentimientos negativos tales como, ansiedad, irritabilidad, frustración, desanimo, pérdida del apetito, pérdida del sueño, entre otros, cuando no puede jugar? ¿Cuáles?			MUCHAS RESPUESTAS A LA PREGUNTA . SE PODRIA DESGLOSAR EN : 1. CUEL DE LOS SIGUIENTES SENTIMIENTOS NEGATIVOS EXPERIMETNA CUANDO NO PUEDE JUGAR ? SE COLOCAN LOS SENTIMIENTOS Y LA OPCION DE NINGUNO
¿Cuándo debe realizar actividades familiares o académicas, le cuesta o incomoda dejar de jugar?			

FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO

¿Ha tenido discusiones debido al tiempo que emplea jugando videojuegos? ¿Con quién?			
¿A menudo pierde la noción del tiempo mientras juega?			
¿Le resulta más fácil interactuar con personas a través del juego que en persona?			

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A PADRES DE FAMILIA

Ciudad: _____ Fecha de la Entrevista: _____

Lugar de la Entrevista: _____ Rol: _____

Ocupación: _____

Edad: ____ Sexo: ____ Nivel de Escolaridad: _____

	CATEGORIAS	ITEMS	PERTINENTE	NO PERTINENTE	OBSERVACIONES
	Factores de riesgo Psicosociales	1. ¿El uso de los videojuegos ha generado cambios en el comportamiento de su hijo? ¿Qué cambios?			
		2. ¿Su hijo ha			

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

1		dejado de lado actividades sociales o familiares por darle prioridad a los videojuegos?			
		3. ¿Su hijo comparte regularmente con amigos y familiares sin el uso de videojuegos?			
		4. ¿Su hijo deja a un lado actividades cotidianas por jugar videojuegos?			
2	Adicción	1. ¿Considera que su hijo pasa mucho tiempo jugando videojuegos?			
3	Adolescencia	1. ¿Ha discutido con su hijo por el tiempo empleado en videojuegos? Exprese una situación			

Firma de experto

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

Nombre: PAOLA JOSEFA GOMEZ GUERRERO

CC.1092350052

Psicóloga Esp.

T.P:146300

Paola Josefa Gómez Guerrero
Psicóloga
T.P.146300



Escuela Normal Superior de Villavieja

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

JUICIO DE EXPERTOS

Cordial saludo Estimado(a) Docente. Me dirijo a usted de manera atenta y respetuosa con el fin de solicitar muy amablemente su revisión como experto en validación el instrumento de recolección de información: entrevista semiestructurada para adolescentes y padres de familia como grupo focal, lo anterior utilizado como técnica de recolección de información para la investigación: factores de riesgo psicosociales en adolescentes debido al uso excesivo de los videojuegos en villa del rosario, que tiene como objetivo: Identificar los factores de riesgo Psicosociales que se presentan a causa del uso excesivo de los video juegos en los adolescentes, mediante entrevistas y grupo focal, con la finalidad de generar conciencia hacia el manejo adecuado de estos dispositivos electrónicos, en Villa del Rosario.

La investigación en mención, es realizada por los Psicólogos en Formación Erika Daniela Carreño Guerrero y Diana Isabel Luna García, asesorados por la docente Ps. Mg. Sandra Botello Vargas. A continuación, encontrará la entrevista semiestructurada a realizarse de manera individual por los adolescentes y padres de familia, como también el grupo focal; el formato contiene, las opciones de pertinente o no pertinente las cuales usted calificará de acuerdo a su criterio y la última opción de observaciones para incluir las correcciones que considere necesarias para el perfeccionamiento del instrumento.

Daniela Carreño

Psicólogo en formación

CC.1092386685

Diana Luna

Psicólogo en formación

CC. 1092388692

Sandra Rocío Botello Vargas

Ps. Mg.

Directora

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Ciudad: _____ Fecha de la Entrevista: _____

Lugar de la Entrevista: _____ Rol: _____

Ocupación: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Nivel de Escolaridad: _____

	CATEGORIAS	ITEMS	PERTINENTE	NO PERTINENTE	OBSERVACIONES
1	Factores de riesgo Psicosociales	1. ¿Cuál es la actividad a la que más le dedica tiempo durante el día?	X		
		2. ¿En dónde juega más a menudo?	X		
		3. ¿Habitualmente juega con las personas en línea o de forma personal?	X		
		4. ¿Prefiere pasar tiempo solo o acompañado?	X		
		5. ¿Te han sugerido que juegues menos? ¿Quién?	X		

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

		6. ¿Has descuidado actividades importantes por dedicarle el tiempo a jugar? ¿Cuáles actividades?	X		
		7. ¿Qué tan frecuente es la comunicación con su familia, que tipo de actividades realiza con ellos?	X		
		8. ¿Qué ocurre en usted cuando por algún motivo no puede jugar?	X		
2	Adicción	1. En promedio ¿Cuántas horas al día juega videojuegos?	X		
		2. ¿Cuál es la principal razón o motivo por la que juega?	X		
		3. ¿Cuánto ha sido el mayor tiempo que ha empleado jugando?	X		
		4. ¿Te sientes mal cuando no puedes jugar? ¿Qué sientes?	X		

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

		5. ¿Considera que el tiempo que emplea jugando videojuegos es excesivo?	X		
		6. ¿Qué pérdidas o apuestas ha realizado en los video juegos?	X		
3	Adolescencia	1. ¿Qué edad tiene?	X		
		2. ¿Cómo se siente ante un nuevo videojuego?	X		
		3. ¿Qué opinas de los gamers?	X		

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

GRUPO FOCAL

ITEMS	PERTINENTE	NO PERTINENTE	OBSERVACIONES
Para usted ¿qué es el uso excesivo de videojuegos?	X		
¿Considera que el tiempo que emplea jugando es suficiente? ¿Por qué?	X		
¿Tiene sentimientos negativos tales como, ansiedad, irritabilidad, frustración, desanimo, pérdida del apetito, perdida del sueño, entre otros, cuando no puede jugar? ¿Cuáles?	X		
¿Cuándo debe realizar actividades familiares o académicas, le cuesta o incomoda dejar de jugar?	X		
¿Ha tenido discusiones debido al tiempo que emplea jugando videojuegos? ¿Con quién?	X		
¿A menudo pierde la noción del tiempo mientras juega?	X		
¿Le resulta más fácil interactuar con personas a través del juego que en persona?	X		

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A PADRES DE FAMILIA

Ciudad: _____ Fecha de la Entrevista:

Lugar de la Entrevista: _____ Rol:

Ocupación: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Nivel de Escolaridad: _____

	CATEGORIAS	ITEMS	PERTINENTE	NO PERTINENTE	OBSERVACIONES
1	Factores de riesgo Psicosociales	1. ¿El uso de los videojuegos ha generado cambios en el comportamiento de su hijo? ¿Qué cambios?	X		
		2. ¿Su hijo ha dejado de lado actividades sociales o familiares por darle prioridad a los videojuegos?	X		
		3. ¿Su hijo comparte regularmente con amigos y familiares sin el uso de videojuegos?	X		

**FACTORES DE RIESGO PSICOSOCIALES EN ADOLESCENTES DEBIDO AL
USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VILLA DEL ROSARIO**

		4. ¿Su hijo deja a un lado actividades cotidianas por jugar videojuegos?	X		
2	Adicción	1. ¿Considera que su hijo pasa mucho tiempo jugando videojuegos?	X		Considero, que puede indagar cual es la percepción de la cantidad de tiempo que los hijos invierten en los videojuegos
3	Adolescencia	1. ¿Ha discutido con su hijo por el tiempo empleado en videojuegos? Exprese una situación			Considero pertinente indagar sobre que otros aspectos surgen discusiones o desacuerdos. También, podrían indagar que sucede cuando está jugando y se le pide un favor. Cómo reacciona

Firma de experto

Nombre: Tatiana Alejandra Marín avellaneda

CC. 1094925536

Psicóloga Esp. Neuropsicología infantil

T.P: 142205



Apéndice D: Formato de Entrevista semiestructurada para adolescentes



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE SALUD
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A ADOLESCENTES

CATEGORIA	ITEMS
Adolescencia	<p>¿Qué edad tiene?</p> <p>¿Cómo se siente ante un nuevo videojuego?</p> <p>¿Qué opinas de los gamers?</p> <p>¿Qué beneficios obtiene de los videojuegos?</p>
Adicción	<p>¿Cuál es la actividad a la que más le dedica tiempo durante el día?</p> <p>¿En dónde juega más a menudo?</p> <p>¿Prefiere pasar tiempo solo o acompañado?</p> <p>¿Te han sugerido que juegues menos?</p> <p>¿Quién?</p> <p>¿Has descuidado actividades importantes por dedicar el tiempo a jugar?</p> <p>¿Qué ocurre en usted cuando por algún motivo no puede jugar?</p> <p>En promedio ¿Cuántas horas al día juega videojuegos?</p> <p>¿Cuál es la principal razón o motivo por el que juega?</p> <p>¿Cuánto ha sido el mayor tiempo que ha empleado jugando?</p> <p>¿Considera que el tiempo que emplea jugando videojuegos es excesivo?</p>
Riesgo Psicosocial	<p>¿Habitualmente juega con las personas en línea o de forma personal?</p> <p>¿Con qué tipo de personas suele comunicarse a través de los videojuegos?</p> <p>¿Estas personas le han pedido información como datos personales o realizar alguna actividad no relacionada con el juego?</p> <p>¿Qué tan frecuente es la relación con su familia?</p>



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



¿Qué tipo de actividades realiza con su familia?

¿Te sientes mal cuando no puedes jugar?

¿Qué sientes?

¿Qué pérdidas o apuestas ha realizado en los videojuegos?



SC-CER96940



'Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz'

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

Apéndice E: Formato de grupo focal para adolescentes



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avancemos... ¡Es nuestro objetivo!



**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
 FACULTAD DE SALUD
 DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA**

GRUPO FOCAL

CATEGORIA	ITEMS
Adicción	<p>Para usted, ¿Qué es el uso excesivo de videojuegos?</p> <p>¿Considera que el tiempo que emplea jugando es suficiente? ¿Por qué?</p> <p>¿A menudo pierde la noción del tiempo mientras juega? ¿Qué siente?</p>
Riesgo psicosocial	<p>¿Tiene sentimientos negativos cuando no puede jugar? ¿Cuáles?</p> <p>¿Cuándo debe realizar actividades familiares o académicas, que sentimientos tiene?</p> <p>¿Con quién ha tenido discusiones debido al tiempo que emplea jugando? ¿Por qué?</p> <p>¿Le resulta más fácil interactuar con personas a través del juego que en persona? ¿Por qué?</p>



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"
 Universidad de Pamplona
 Pamplona - Norte de Santander - Colombia
 Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

SC-CER96940

Anexos

Anexo 1. Entrevista semiestructurada a adolescentes.

CATEGORIA	ITEMS
Adolescencia	¿Qué edad tiene?
	¿Cómo se siente ante un nuevo videojuego?
	¿Qué opinas de los gamers?
	¿Qué beneficios obtiene de los videojuegos?
Adicción	¿Cuál es la actividad a la que más le dedica tiempo durante el día?
	¿En dónde juega más a menudo?
	¿Prefiere pasar tiempo solo o acompañado?
	¿Te han sugerido que juegues menos? ¿Quién?
	¿Has descuidado actividades importantes por dedicar el tiempo a jugar?
	¿Qué ocurre en usted cuando por algún motivo no puede jugar?
	En promedio ¿Cuántas horas al día juega videojuegos?

¿Cuál es la principal razón o motivo por el que juega?

¿Cuánto ha sido el mayor tiempo que ha empleado jugando?

¿Considera que el tiempo que emplea jugando videojuegos es excesivo?

Riesgo Psicosocial

¿Habitualmente juega con las personas en línea o de forma personal?

¿Con qué tipo de personas suele comunicarse a través de los videojuegos?

¿Estas personas le han pedido información como datos personales o realizar alguna actividad no relacionada con el juego?

¿Qué tan frecuente es la relación con su familia?

¿Qué tipo de actividades realiza con su familia?

¿Te sientes mal cuando no puedes jugar?
¿Qué sientes?

¿Qué pérdidas o apuestas ha realizado en los videojuegos?

Anexo 2. Entrevista semiestructurada a adolescente D.G.

Nombre	D.G	No. 01
Categoría	Ítems	
Adolescencia	¿Qué edad tiene?	17 años
	¿Cómo se siente ante un nuevo videojuego?	No siente nada, me da igual, jugarlo si me da emoción
	¿Qué opinas de los gamers?	Pues me parecen un ejemplo a seguir por como juegan, los admiro
	¿Qué beneficios obtiene de los videojuegos?	Agilidad en los dedos
	¿Cuál es la actividad a la que más le dedica tiempo durante el día?	A estar en el computador, viendo videos.
	¿En dónde juega más a menudo?	En mi casa
	¿Prefiere pasar tiempo solo o acompañado?	Solo

Adicción

¿Te han sugerido que juegues menos? ¿Quién? Siempre me sugieren que juegue menos, todos en la casa.

¿Has descuidado actividades importantes por dedicar el tiempo a jugar? Sí, he descuidado mi aseo personal, se me olvida bañarme, las tareas.

¿Qué ocurre en usted cuando no puede jugar? Físicamente no siento nada.

En promedio ¿Cuántas horas al día juega videojuegos? 8 horas

¿Cuál es la principal razón o motivo por el que juega? Para ser mejor que los demás y divertirme.

¿Cuánto ha sido el mayor tiempo que ha empleado jugando? 10 horas

¿Considera que el tiempo que emplea jugando videojuegos es excesivo? Yo creo que si

¿Habitualmente juega con las personas en línea o de forma personal? Virtual

Riesgo Psicosocial

¿Con qué tipo de personas suele comunicarse a través de los videojuegos?

A veces juego con extranjeros un poco mayores y menores en ocasiones

¿Estas personas le han pedido información como datos personales o realizar alguna actividad no relacionada con el juego?

No, porque no doy confianza

¿Qué tan frecuente es la relación con su familia?

Todos los días porque estamos en cuarentena, pero antes de la cuarentena pasaba más tiempo con la familia y menos en el computador

¿Qué tipo de actividades realiza con su familia?

Juego bingo y uno.

¿Te sientes mal cuando no puedes jugar? ¿Qué sientes?

Sí; Uff, siento desespero.

¿Qué pérdidas o apuestas ha realizado en los videojuegos?

No he tenido pérdidas, pero si realice unas apuestas de dinero en el juego.

Anexo 3. Entrevista semiestructurada a adolescente E.

Nombre	E.	No. 02
Categoría	Ítems	
Adolescencia	¿Qué edad tiene?	13 años
	¿Cómo se siente ante un nuevo videojuego?	Asombrado y curioso por jugarlo
	¿Qué opinas de los gamers?	Pues sería chévere ser eso, hacen lo que les gusta hacer y por eso les pagan
	¿Qué beneficios obtiene de los videojuegos?	No me trae ningún beneficio, solo me relaja la mente
	¿Cuál es la actividad a la que más le dedica tiempo durante el día?	Al celular y a las tareas
	¿En dónde juega más a menudo?	En mi casa, en la sala, con el celular
	¿Prefiere pasar tiempo solo o acompañado?	Acompañado

Adicción

¿Te han sugerido que juegues menos? ¿Quién? Sí, mi mama y mi hermano, porque dicen que el celular se va a quemar

¿Has descuidado actividades importantes por dedicar el tiempo a jugar? No, yo hago primero tareas y después juego, pero a veces como tarde por jugar

¿Qué ocurre en usted cuando por algún motivo no puede jugar? Es como que no me den comida, me da angustia y me pongo a hacer otras cosas

En promedio ¿Cuántas horas al día juega videojuegos? 2 o 3 horas al día

¿Cuál es la principal razón o motivo por el que juega? Me gusta jugar por diversión

¿Cuánto ha sido el mayor tiempo que ha empleado jugando? 5 horas

¿Considera que el tiempo que emplea jugando videojuegos es excesivo? Si considero que juego mucho y debería jugar menos

Riesgo Psicosocial

¿Habitualmente juega con las personas en línea o de forma personal? Juego en línea

¿Con qué tipo de personas suele comunicarse a través de los videojuegos? Me comunico con amigos, no juego con gente desconocida

¿Estas personas le han pedido información como datos personales o realizar alguna actividad no relacionada con el juego? No me han pedido datos y si lo hicieran no los diera

¿Qué tan frecuente es la relación con su familia? Casi no es frecuente

¿Qué tipo de actividades realiza con su familia? Comer juntos, jugar con el niño

¿Te sientes mal cuando no puedes jugar? ¿Qué sientes? Cuando no juego me siento bien porque descanso un poco del

	juego, pero me da tristeza no poder jugar
¿Qué pérdidas o apuestas ha realizado en los videojuegos?	He hecho como 3 apuestas, tengo que recargar dinero

Anexo 4. Entrevista semiestructurada a adolescente E.C.

Nombre	E.C	No. 03
Categoría	Ítems	
	¿Qué edad tiene?	12 años
Adolescencia	¿Cómo se siente ante un nuevo videojuego?	Curioso, alegría al descargarlo y saber de qué se trata
	¿Qué opinas de los gamers?	Algunos me caen bien, algunos no me gusta que digan malas palabras y a veces incitan a los niños a robar a los papas por los juegos
	¿Qué beneficios obtiene de los videojuegos?	Desahogarme, felicidad y alegría

	¿Cuál es la actividad a la que más le dedica tiempo durante el día?	A las tareas y jugar con la mascota
	¿En dónde juega más a menudo?	Juego del celular en mi cuarto o en el sofá
	¿Prefiere pasar tiempo solo o acompañado?	Acompañado
	¿Te han sugerido que juegues menos? ¿Quién?	Si, mis papas, porque termino las tareas cansado y debo descansar los ojos
	¿Has descuidado actividades importantes por dedicar el tiempo a jugar?	No, primero hago las demás cosas y de último juego un poco
Adicción	¿Qué ocurre en usted cuando por algún motivo no puede jugar?	Como estrés y frustración pero busco la forma de quitarme el estrés jugando otras cosas.
	En promedio ¿Cuántas horas al día juega videojuegos?	Máximo una hora al día
	¿Cuál es la principal razón o motivo por el que juega?	Porque me desestreso, me desahogo y me da felicidad cuando gano

	¿Cuánto ha sido el mayor tiempo que ha empleado jugando?	4 horas y media
	¿Considera que el tiempo que emplea jugando videojuegos es excesivo?	Pienso que lo que yo juego está bien, pero si jugara más si fuera excesivo
	¿Habitualmente juega con las personas en línea o de forma personal?	A veces juego con otros equipos en línea pero no tenemos comunicación
Riesgo Psicosocial	¿Con qué tipo de personas suele comunicarse a través de los videojuegos?	Extranjeros y pueden ser menores o mayores
	¿Estas personas le han pedido información como datos personales o realizar alguna actividad no relacionada con el juego?	No me han pedido datos personales
	¿Qué tan frecuente es la relación con su familia?	Muy bien, hablamos cada que se puede
	¿Qué tipo de actividades realiza con su familia?	Recordar cuando viajábamos, ver novelas
	¿Te sientes mal cuando no puedes jugar? ¿Qué sientes?	No me siento mal porque me pongo a hacer otras cosas

¿Qué pérdidas o apuestas ha realizado en los videojuegos?	No me ha gustado nunca apostar porque lo pierdo todo
---	--

Anexo 5. Entrevista semiestructurada a adolescente N.R.

Nombre	N.R	No. 04
Categoría	Ítems	
	¿Qué edad tiene?	17 años
	¿Cómo se siente ante un nuevo videojuego?	Pues emoción por jugarlo
Adolescencia	¿Qué opinas de los gamers?	Opino que está bien porque se entretienen
	¿Qué beneficios obtiene de los videojuegos?	Depende del videojuego, un idioma si esta diferente se puede aprender
	¿Cuál es la actividad a la que más le dedica tiempo durante el día?	Estudiar
	¿En dónde juega más a menudo?	En el celular, en mi casa, en el cuarto

Adicción

¿Prefiere pasar tiempo solo o acompañado?	Acompañado
¿Te han sugerido que juegues menos? ¿Quién?	Sí, mi mama
¿Has descuidado actividades importantes por dedicar el tiempo a jugar?	No, primero cumplo con mis responsabilidades
¿Qué ocurre en usted cuando por algún motivo no puede jugar?	Me aburro
En promedio ¿Cuántas horas al día juega videojuegos?	3 horas
¿Cuál es la principal razón o motivo por el que juega?	Por aburrimiento
¿Cuánto ha sido el mayor tiempo que ha empleado jugando?	5 horas
¿Considera que el tiempo que emplea jugando videojuegos es excesivo?	No, está dentro del tiempo normal

Riesgo Psicosocial

¿Habitualmente juega con las personas en línea o de forma personal? En línea

¿Con qué tipo de personas suele comunicarse a través de los videojuegos? De otros países de la misma edad

¿Estas personas le han pedido información como datos personales o realizar alguna actividad no relacionada con el juego? Preguntan solo de donde es

¿Qué tan frecuente es la relación con su familia? La relación es frecuente

¿Qué tipo de actividades realiza con su familia? Juegos de mesa con mis primos

¿Te sientes mal cuando no puedes jugar? ¿Qué sientes? Me siente normal

¿Qué pérdidas o apuestas ha realizado en los videojuegos? Nunca apostado en el juego dinero real, pero si cosas del juego

Anexo 6. Entrevista semiestructurada a adolescente G.P.

Nombre	G.P	No. 05
Categoría	Ítems	
Adolescencia	¿Qué edad tiene?	11 años
	¿Cómo se siente ante un nuevo videojuego?	Ansiosa porque no sé lo que va a pasar, quiero probarlo pero me siento furiosa si no se puede descargar por el espacio
	¿Qué opinas de los gamers?	Ósea no sé porque ellos se creen mucho creen que son los mejores del mundo, da rabia porque ellos son todos odioso juegan mucho
	¿Qué beneficios obtiene de los videojuegos?	En nada, ósea los juegos algunos son malos enferman a los niños, eso hace que los niños cambien, creen mucho en esos juegos.
	¿Cuál es la actividad a la que más le dedica tiempo durante el día?	A los deportes y las tareas, pues también el juego pero no tanto como las otras cosas que debo hacer, me siento a jugar

Adicción

	bingo a veces con mis tía o juego otras cosas de mesa
¿En dónde juega más a menudo?	En la casa de mi tía y juego desde el celular, a veces en Xbox con mi primo en la casa
¿Prefiere pasar tiempo solo o acompañado?	Acompañada porque si está oscuro yo me imagino cosas feas y pienso que es algo malo, prefiero estar acompañada
¿Te han sugerido que juegues menos? ¿Quién?	Mi mamá me ha dicho que debo poner un límite, me da un tiempo para jugar, a veces mi papá de vez en cuando
¿Has descuidado actividades importantes por dedicar el tiempo a jugar?	A Veces, raras vez me pasa porque mi mamá se va y yo me pongo a jugar en el celular y cuando llega no he hecho nada
¿Qué ocurre en usted cuando por algún motivo no puede jugar?	Me da rabia porque yo quiero jugar en ese momento y no me deja, me da rabia ganas de estrellar los celulares de los que no me lo prestan

	En promedio ¿Cuántas horas al día juega videojuegos?	4 horas pero a veces más, porque mi prima me presta el celular para que yo juegue entonces a veces 6 horas
	¿Cuál es la principal razón o motivo por el que juega?	Por distraerse, ósea yo me siento en otro mundo me divierto a veces y en otras cosas me enfurezco porque se va el Internet y quiero votar el celular
	¿Cuánto ha sido el mayor tiempo que empleado jugando?	.8 horas porque a veces cuando hacemos pijamada con mi prima ella me lo presta hasta tarde de la noche
	¿Considera que el tiempo que emplea jugando videojuegos es excesivo?	Si juego mucho
	¿Habitualmente juega con las personas en línea o de forma personal?	La dos cosas porque yo juego a veces desde casa con los otros o nos reunimos todos
Riesgo Psicosocial	¿Con qué tipo de personas suele comunicarse a través de los videojuegos?	Muchas personas pero casi todos de mi edad y otros que no conozco

	puede que sean personas malas y otras no
¿Estas personas le han pedido información como datos personales o realizar alguna actividad no relacionada con el juego?	No ósea me dicen que compre cosas para el juego pero solo eso cosas del juego, nunca me han dicho cosas como dónde vive y eso, casi siempre es con mi prima
¿Qué tan frecuente es la relación con su familia?	Mucho porque todo el día nos vemos y hablamos, a veces jugamos juntos
¿Qué tipo de actividades realiza con su familia?	Retos, como comerse cosas, bingo también.
¿Te sientes mal cuando no puedes jugar? ¿Qué sientes?	Yo no me siento mal porque si mi mamá no me deja a veces mi prima me lo presta, aunque a veces si me da rabia cuando nadie me lo presta, me pongo furiosa.
¿Qué pérdidas o apuestas ha realizado en los videojuegos?	A veces en los juegos me ponen retos, entonces si pierdo debo dar plata para la comida

Anexo 7. Entrevista semiestructurada a adolescente S.L.

Nombre	S.L	No. 06
Categoría	Ítems	
Adolescencia	¿Qué edad tiene?	11 años
	¿Cómo se siente ante un nuevo videojuego?	Me emociona al verlo, me dan muchas ganas de probarlo, yo los veo en los youtuber y me emociona y si lo puedo jugar, lo hago
	¿Qué opinas de los gamers?	Me gusta verlos, son divertidos, me gusta la vida que llevan de ganarse el dinero de una forma fácil
	¿Qué beneficios obtiene de los videojuegos?	Me relajo, porque si estoy estresado por las tareas, eso me relaja
	¿Cuál es la actividad a la que más le dedica tiempo durante el día?	Hablo con la familia, luego hago tareas y juego
	¿En dónde juega más a menudo?	En la casa
	¿Prefiere pasar tiempo solo o acompañado?	Acompañado

Adicción

¿Te han sugerido que juegues menos? ¿Quién? Sí, mi mamá me regaña y personas mayores

¿Has descuidado actividades importantes por dedicar el tiempo a jugar? He descuidado tareas.

¿Qué ocurre en usted cuando por algún motivo no puede jugar? Me aburro y me pongo de mal genio

En promedio ¿Cuántas horas al día juega videojuegos? 4 o 5 horas

¿Cuál es la principal razón o motivo por el que juega? Como dije ahorita, me relajo y me divierte

¿Cuánto ha sido el mayor tiempo que ha empleado jugando? 6 o 7 horas

¿Considera que el tiempo que emplea jugando videojuegos es excesivo? Yo considero que no es mucho, pero de todas formas no debería estar jugando porque hay cosas más importantes

Riesgo Psicosocial

¿Habitualmente juega con las personas en línea o de forma personal? En línea

¿Con qué tipo de personas suele comunicarse a través de los videojuegos? Ni idea, antes jugaba con personas de mi misma edad, en el juego de ahorita juego pero no conozco los datos de las personas.

¿Estas personas le han pedido información como datos personales o realizar alguna actividad no relacionada con el juego? Si me han pedido el numero pero no lo quise dar

¿Qué tan frecuente es la relación con su familia? Muy frecuente

¿Qué tipo de actividades realiza con su familia? Jugar bingo, veo películas, series, salgo al parque.

¿Te sientes mal cuando no puedes jugar? ¿Qué sientes? Siento desanimado

¿Qué pérdidas o apuestas ha realizado en los videojuegos? No he realizado nada

Anexo 8. Grupo Focal.

CATEGORIA	ITEMS
Adicción	<p>Para usted, ¿Qué es el uso excesivo de videojuegos?</p> <hr/> <p>¿Considera que el tiempo que emplea jugando es suficiente? ¿Por qué?</p> <hr/> <p>¿A menudo pierde la noción del tiempo mientras juega? ¿Qué siente?</p>
Riesgo psicosocial	<p>¿Tiene sentimientos negativos cuando no puede jugar? ¿Cuáles?</p> <hr/> <p>¿Cuándo debe realizar actividades familiares o académicas, que sentimientos tiene?</p> <hr/> <p>¿Con quién ha tenido discusiones debido al tiempo que emplea jugando? ¿Por qué?</p> <hr/> <p>¿Le resulta más fácil interactuar con personas a través del juego que en persona? ¿Por qué?</p>

Anexo 9. Grupo Focal D.G.

Nombre	D. G.	No.	01
Categoría	Ítem	Respuesta	

Adicción	1. Para usted, ¿Qué es el uso excesivo de videojuegos?	Pues pasar horas tras un computador o un play o Xbox.
	2. ¿Considera que el tiempo que emplea jugando es suficiente? ¿Por qué?	Juego lo suficiente para mi
	3. ¿A menudo pierde la noción del tiempo mientras juega? ¿Qué siente?	Si, se va el tiempo muy rápido
Riesgo Psicosocial	4. ¿Tiene sentimientos negativos cuando no puede jugar? ¿Cuáles?	Siento rabia de no poder jugar
	5. ¿Cuándo debe realizar actividades familiares o académicas, que sentimientos tiene?	Me enoja, porque quiero seguir jugando
	6. ¿Con quién ha tenido discusiones debido al tiempo que emplea jugando? ¿Por qué?	Con mi papa y mi mama, me dicen que juego mucho y que mejor me ponga a hacer tareas
	7. ¿Le resulta más fácil interactuar con personas a través del juego que en persona? ¿Por qué?	Para mi es lo mismo, se me facilita en persona y en el juego, me da igual tener que hablar en persona o en el chat

Anexo 10. Grupo Focal E.

Nombre	E.	No.	02
Categoría	Ítem	Respuesta	
Adicción	1. Para usted, ¿Qué es el uso excesivo de videojuegos?	Pasar muchas horas jugando	
	2. ¿Considera que el tiempo que emplea jugando es suficiente? ¿Por qué?	Si, juego lo suficiente	

	3. ¿A menudo pierde la noción del tiempo mientras juega? ¿Qué siente?	Si me pasa, los ojos me empiezan a arder de tanto jugar y no le da a uno hambre ni nada
Riesgo Psicosocial	4. ¿Tiene sentimientos negativos cuando no puede jugar? ¿Cuáles?	A veces me enojo y me da rabia
	5. ¿Cuándo debe realizar actividades familiares o académicas, que sentimientos tiene?	Siento como enojo
	6. ¿Con quién ha tenido discusiones debido al tiempo que emplea jugando? ¿Por qué?	Con mi hermano, me dice que no juegue tanto porque me daño el celular y la vista y por eso he disminuido las horas de juego al día
	7. ¿Le resulta más fácil interactuar con personas a través del juego que en persona? ¿Por qué?	En el juego hay más seguridad, aunque a veces cuando se va la señal o el sonido es feo, en persona se hacen al menos señas

Anexo 11. Grupo Focal E.C.

Nombre	E. C.	No.	03
Categoría	Ítem	Respuesta	
Adicción	1. Para usted, ¿Qué es el uso excesivo de videojuegos?	Durar la mayoría del tiempo jugando	
	2. ¿Considera que el tiempo que emplea jugando es suficiente? ¿Por qué?	Si, para mi si es suficiente	

	3. ¿A menudo pierde la noción del tiempo mientras juega? ¿Qué siente?	Cuando yo jugaba, mi mama me decía que lo apagara que llevaba mucho y yo pensaba que llevaba poquito
Riesgo Psicosocial	4. ¿Tiene sentimientos negativos cuando no puede jugar? ¿Cuáles?	Si, siento rabia y me aburro
	5. ¿Cuándo debe realizar actividades familiares o académicas, que sentimientos tiene?	No siento rabia, yo voy a las reuniones o hago lo que tengo que hacer del colegio y después de eso si puedo jugar
	6. ¿Con quién ha tenido discusiones debido al tiempo que emplea jugando? ¿Por qué?	Con todos, todos en la casa me regañan y mi mama me manda a hacer tareas y me quitan el celular
	7. ¿Le resulta más fácil interactuar con personas a través del juego que en persona? ¿Por qué?	Por chat la gente habla más, cuando uno se conoce en persona, da como pena

Anexo 12. Grupo Focal N.R.

Nombre	N. R.	No.	04
Categoría	Ítem	Respuesta	
Adicción	1. Para usted, ¿Qué es el uso excesivo de videojuegos?	Tener una adicción	
	2. ¿Considera que el tiempo que emplea jugando es suficiente? ¿Por qué?	Sí, yo juego lo normal	
	3. ¿A menudo pierde la noción del tiempo mientras juega? ¿Qué siente?	Si, siento que he jugado poco y en realidad ha sido bastante	

Riesgo Psicosocial	4. ¿Tiene sentimientos negativos cuando no puede jugar? ¿Cuáles?	Siento rabia y frustración
	5. ¿Cuándo debe realizar actividades familiares o académicas, que sentimientos tiene?	Igualmente, me enoja y voy de mala gana
	6. ¿Con quién ha tenido discusiones debido al tiempo que emplea jugando? ¿Por qué?	Con mi mamá, me dice que reduzca el tiempo de juego y haga cosas diferentes
	7. ¿Le resulta más fácil interactuar con personas a través del juego que en persona? ¿Por qué?	Es más fácil socializar por el juego, no da tanta pena

Anexo 13. Grupo Focal G.P.

Nombre	G. P.	No.	05
Categoría	Ítem	Respuesta	
Adicción	1. Para usted, ¿Qué es el uso excesivo de videojuegos?	Pasar mucho tiempo jugando el Play o en el Xbox	
	2. ¿Considera que el tiempo que emplea jugando es suficiente? ¿Por qué?	Yo creo que es suficiente porque juego bastante.	
	3. ¿A menudo pierde la noción del tiempo mientras juega? ¿Qué siente?	Sí, a veces se me va el tiempo jugando	
Riesgo Psicosocial	4. ¿Tiene sentimientos negativos cuando no puede jugar? ¿Cuáles?	Cuando nadie me presta nada para jugar si me siento furiosa y me dan ganas de dañar el teléfono	

5. ¿Cuándo debe realizar actividades familiares o académicas, que sentimientos tiene?	Las realizo pero me da rabia porque preferiría quedarme jugando
6. ¿Con quién ha tenido discusiones debido al tiempo que emplea jugando? ¿Por qué?	Con mi mama, me dice que deje de jugar eso porque eso no es productivo y me manda a hacer tareas.
7. ¿Le resulta más fácil interactuar con personas a través del juego que en persona? ¿Por qué?	Es mejor por los video juegos, porque uno no tiene que mirarlos sino que juega y habla al tiempo

Anexo 14. Grupo Focal S.L.

Nombre	S. L.	No.	06
Categoría	Ítem	Respuesta	
Adicción	1. Para usted, ¿Qué es el uso excesivo de videojuegos?	Jugar mucho tiempo en el celular	
	2. ¿Considera que el tiempo que emplea jugando es suficiente? ¿Por qué?	Tampoco es mucho que yo juego, pero yo creo que juego bastantico	
	3. ¿A menudo pierde la noción del tiempo mientras juega? ¿Qué siente?	Yo cuando termino de estudiar y veo el celular, no sé ni qué horas son, se me va el tiempo.	
Riesgo Psicosocial	4. ¿Tiene sentimientos negativos cuando no puede jugar? ¿Cuáles?	Siento frustración porque sé que me voy a aburrir	

5. ¿Cuándo debe realizar actividades familiares o académicas, que sentimientos tiene?	Me siento bravo y frustrado porque me quisiera quedar jugando
6. ¿Con quién ha tenido discusiones debido al tiempo que emplea jugando? ¿Por qué?	Con mi mama casi siempre, me manda a hacer tareas.
7. ¿Le resulta más fácil interactuar con personas a través del juego que en persona? ¿Por qué?	En el juego es fácil porque uno puede comentar cualquier cosa sin pena

Anexo 15. Observación no participante D.G.

Nombre	D. G.	No.	01
Hora de inicio	5:30 pm	Hora de finalización	6:00 pm
Conducta	Aspectos a resaltar		
Mantuvo una buena postura y seriedad. No se presentó nervioso. Respetó el turno de los demás. Dio sus respuestas con fluidez, sin embargo, se limitó a dar respuestas cortas.	Al finalizar el grupo focal, no compartió con los demás participantes e inmediatamente hizo uso del celular.		

Anexo 16. Observación no participante E.

Nombre	E.	No.	02
---------------	----	------------	----

Hora de inicio	5:30 pm	Hora de finalización	6:00 pm
Conducta	Aspectos a resaltar		
Se mostró muy seguro.	Al finalizar el grupo focal, compartió con los demás participantes sin el uso de videojuegos ni celulares.		
No se presentó nervioso.			
Respetó el turno de los demás.			
Estuvo animado a participar.			
Dio sus respuestas con fluidez.			

Anexo 17. Observación no participante E.C.

Nombre	E. C	No.	03
Hora de inicio	5:30 pm	Hora de finalización	6:00 pm
Conducta	Aspectos a resaltar		
Se mostró muy seguro al dar sus respuestas.	Al finalizar el grupo focal, tomo liderazgo para compartir con los demás participantes sin hacer uso del celular, mostrándose muy animado.		
Estuvo animado a participar.			
Al dar las respuestas, se extendía, invadiendo otros temas.			

Anexo 18. Observación no participante N.R.

Nombre	N. R.	No.	04
Hora de inicio	5:30 pm	Hora de finalización	6:00 pm
Conducta	Aspectos a resaltar		
Dio respuestas cortas y precisas.	No compartió con los demás participantes, una vez finalizo el grupo focal, se retiró a jugar en su celular.		
Se mostró muy nervioso a la hora de contestar debido a la presencia de los demás participantes.			
Procuraba no participar.			
Se mostró incómodo.			

Anexo 19. Observación no participante G.P.

Nombre	G. P.	No.	05
Hora de inicio	5:30 pm	Hora de finalización	6:00 pm
Conducta	Aspectos a resaltar		
Al inicio se notó tímida, sin embargo, en el transcurso del ejercicio, se mostró participativa.	A pesar de ser la única mujer en el ejercicio, compartió de forma activa después del grupo focal, sin hacer uso de celulares ni videojuegos.		
Dio sus respuestas con fluidez.			
Estuvo animada a participar.			

Anexo 20. Observación no participante S.L.

Nombre	S. L.	No.	06
Hora de inicio	5:30	Hora de finalización	6:00 pm
Conducta	Aspectos a resaltar		
Fue muy participativo.	Al finalizar el grupo focal, tomo el		
Se mostró animado a participar.	liderazgo invitando a los demás a realizar		
Dio sus respuestas con fluidez.	actividades que no implicaran el uso de		
Compartió ejemplos al dar sus	celulares o videojuegos.		
respuestas.			
