



MIEMBRO DE LA RED
ILUMNO

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO
FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD
GRUPO DE INVESTIGACIÓN DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y CULTURA
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN PSICOLOGÍA SOCIAL-COMUNITARIA
DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

PROYECTO DE PRÁCTICA II – INVESTIGACIÓN APLICADA
FACTORES DE RIESGO ASOCIADOS AL USO DE VIDEOJUEGOS, EN ESTUDIANTES
MENORES DE 18 AÑOS DEL GRADO 11

PRESENTA:

ANGELA MARCELA TAFUR TORRES CÓD. 1911077788

DINA CRUZ DIAZ CÓD. 1911028322

JYNNY ANDREA DIAZ SAGANOME CÓD 10076263

LIBARDO ANIBAL MEJIA CÓD. 100226761

NATHALIA STEPHANIE TORO LONDOÑO CÓD. 100209972

SUPERVISOR:

LAURA MUÑOZ CASTILLO

MGS. SALUD MENTAL COMUNITARIA.

BOGOTÁ MARZO-JUNIO 2023

LISTADO DE GRÁFICAS

Grafica 1 Uso de Videojuegos	14
Grafica 2 Características del uso del Videojuego	14
Grafica 3 Factores asociados con la violencia dentro del videojuego	15
Grafica 4 Situaciones violentas.....	16

Tabla de Contenido

iii

Resumen.....	1
Capítulo 1. Introducción.....	2
Descripción del contexto general del tema.....	2
Planteamiento del problema.....	3
Pregunta de investigación.....	3
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos.....	4
Justificación.....	4
Capítulo 2. Marco de referencia.....	5
Marco conceptual.....	5
Marco teórico.....	7
Marco Empírico.....	8
Capítulo 3. Metodología.....	11
Tipo y diseño de investigación.....	11
Participantes.....	11
Instrumentos de recolección de datos.....	12
Estrategia del análisis de datos.....	13
Consideraciones éticas.....	13
Capítulo 4. Resultados.....	14
Discusión.....	17
Conclusiones.....	19
Limitaciones.....	20
Recomendaciones.....	20
Referencias bibliográficas.....	21
Anexo A. consentimiento informado.....	25
Anexo B. Cuestionario de identificación de factores de riesgo asociados al uso de videojuegos.....	27
Anexo C. caracterización inicial de videojuegos.....	31

Las conductas y comportamientos violentos en la población juvenil están determinados por su contexto social, cultural familiar y escolar, así como los aspectos recreativos como el uso de las nuevas tecnologías y los video juegos (Carvajal, 2020), es por esto que, en el presente trabajo se plantea determinar de qué manera influye el jugar videojuegos con el inicio de conductas agresivas, en los menores de 18 años de la institución educativa San José de Ibagué, durante el primer semestre del 2023. La indagación se hace desde una orientación cuantitativa, en donde participan 15 estudiantes del grado 11 de la institución educativa San José de Ibagué, por medio de la aplicación de dos cuestionarios. Los hallazgos muestran que, aunque la participación de estudiantes que presentan conductas violentas relacionadas con el videojuego es baja, se establece la relación de la exposición ante escenarios violentos, con el inicio de conductas agresivas por parte de la muestra partícipe. Se concluye que, se hace necesario la aplicación de la investigación a un grupo más amplio de estudiantes pertenecientes a la entidad educativa, a fin de establecer un diagnóstico general con relación al uso de los videojuegos y el inicio de acciones comportamientos relacionadas con la agresividad. Se recomienda el impulso de procesos de fortalecimiento en torno a la disminución de las conductas violentas por parte de la comunidad educativa.

Palabras clave: conducta, violencia, video juegos, influencia, comportamiento.

A nivel mundial, los hechos de violencia son cada vez más constantes y significativos dentro de la sociedad, situaciones como tiroteos en las escuelas de Estados Unidos, la constante amenaza de una tercera guerra mundial e incluso los diferentes regímenes políticos, demuestran que la violencia se puede exhibir en cualquier ámbito y cualquier espacio social (Calatayud et al, 2022)

Autores como Chiroque y Vilches (2022) plantean que, el inicio de conductas agresivas por parte del ser humano está permeado de manera directa por la realidad de su contexto social, cultural y familiar, es decir que, el ser humano tiende a replicar aquello que aprende en su entorno. Como menciona Vygotsky (1979) en su enfoque de la teoría socio cultural, todo conocimiento es aprendido desde el contexto en el que se vea inmersa la persona, el cual se refuerza a través de los procesos de andamiaje que la misma sociedad o el contexto del individuo le provee, por lo que una conducta específica se puede aprender y reforzar desde el contexto social del ser humano.

Es decir, que el contexto social influye de manera directa en el comportamiento del ser humano, es por eso que las redes sociales, las nuevas tecnologías, los mecanismos de entretención que utilizan los adolescentes e incluso el uso de videos juegos, pueden no solo ayudar al desarrollo del proceso de aprendizaje, sino también producir comportamientos de índole violento e incluso llegar a generar una enfermedad mental (Medina y Polo, 2022)

De igual manera, Grajales et al (2019) indica que el tipo de entorno y la influencia que reciba el ser humano determina su nivel de comportamiento, por lo que, establece que los videojuegos pueden alterar el comportamiento del adolescente por un patrón continuo, en donde se asocian aspectos negativos como la pérdida sobre el control del comportamiento, el dejar de hacer actividades cotidianas por priorizar el uso del videojuego y la exposición continua a conductas negativas del entorno natural del videojuego, situación que, ante exposiciones prolongadas modifica de manera permanente el comportamiento del adolescente.

Descripción del contexto general del tema.

Se espera que alrededor del mundo por año se presenta más de 200,000 homicidios de jóvenes entre 10 y 29 años, lo cual corresponde a más del 40% del total de los homicidios a nivel mundial, considerando esta causa de muerte en el rango número cuatro para esta población en

específico, donde más del 80% de las víctimas corresponden al sexo masculino (Burbano et al, 3 2022). De igual manera, en un estudio realizado en 40 países a nivel mundial se logró determinar que también existen como manifestaciones de violencia las riñas físicas y la intimidación, en donde más del 40% de los infantes y más del 30% de las infantas se encuentran expuestos a situaciones de amenaza (OPS, 2022). Lo anterior, considerando que la exposición a la violencia termina generando diferentes tipos de factores de riesgo en el adolescente, tales como, el déficit de atención, trastornos en la conducta, focos delincuenciales, consumo prematuro de sustancias psicoactivas o alcohol, disminución en los rendimientos académicos, entre otros (OPS, 2022).

De manera puntual, la violencia que involucra niños, niñas y adolescentes en Colombia aumentó en un 24% para el año 2022, en donde los lugares con mayor presencia de violencia generalizada contra los niños, niñas y adolescentes, se identifica los escenarios deportivos, el hogar y el entorno escolar, siendo estos lugares inseguros que vulneran la entereza física de los adolescentes (DANE, 2022). Sin embargo, muchas de esas riñas y violencia se generan entre los mismos adolescentes, en donde por lo menos el 10% del aumento con relación a la tasa de homicidios nacional, está relacionados por ataques entre pandillas que son organizadas por los mismos adolescentes (DANE, 2022)

Planteamiento del problema

Actualmente, en la Institución Educativa Técnica San José de Ibagué, se logra identificar que 90% de los menores de 18 años hacen uso de las nuevas tecnologías en sus tiempos libres y participan de los videojuegos, generando comunidades de "Gamers" dentro de la institución, además, en espacios como el ingreso a la jornada académica, el descanso o recreo y la salida de la jornada académica, se logra evidenciar el manejo de vocabulario soez, situaciones de agresión e incluso encuentros pactados para riñas o peleas entre los propios estudiantes. Por lo anterior, el grupo investigador se plantea la siguiente pregunta de investigación.

Pregunta de investigación.

¿Cuáles son los factores de riesgo asociados al uso de videojuegos en estudiantes del grado 11 de la Institución Educativa de Ibagué?

Objetivo general.

Establecer cuáles son los factores de riesgo asociados al uso de videojuegos en estudiantes del grado 11 de la Institución Educativa San José de Ibagué, durante el primer semestre del 2023.

Objetivos específicos.

Identificar la prevalencia de videojuegos de mayor uso por parte de los menores de 18 años de la institución educativa San José de Ibagué.

Establecer las características principales de los videojuegos de mayor uso, a fin de conocer cuáles son los factores que pueden influir en el desarrollo de conductas violentas.

Determinar cuáles son las conductas violentas que llegan o pueden llegar a desarrollar los estudiantes menores de 18 años, por el uso de los videojuegos.

Justificación.

El estudio desde la psicología social y comunitaria de comportamientos de violencia en la población juvenil, permite no solo identificar los factores de riesgo o las situaciones que propician el desarrollo de comportamiento violentos, sino también diseñar y plantear estrategias de prevención, lo que para Colombia permite disminuir los índices de violencia y homicidios que se registran en esta población. Así mismo, para el grupo de investigadores y futuros psicólogos, el desarrollo de este proceso investigativo permite poner en práctica desde la comunidad, las habilidades y competencias adquiridas en la formación universitaria.

Por otro lado, la investigación actual beneficia a los participantes directamente y a sus familias, al poder identificar los factores de riesgo ante las conductas violentas por el uso de los videos juegos, generando acciones de mitigación y mejoramiento, que permita eliminar el riesgo de afectación en la salud mental.

Marco de referencia.**Marco conceptual.*****Conducta***

Este término es conocido como la forma en que una persona se comporta a lo largo de su vida, por lo que se puede entender como un sinónimo de comportamiento haciendo referencia a las acciones que un individuo ejecuta en cada entorno con los que tiene interacción y de acuerdo a los diferentes estímulos que éste recibe, la conducta al hacer parte del comportamiento es todo lo que hace, siente y piensa el ser humano (García y García, 2005).

Autores como Pávlov, (1986) indican que se identifican dos tipos de conductas, aquellas que son innatas, es decir, propias del ser humano y aquellas que son adquiridas, es decir, que se desarrollan en el ser humano a través del entorno social. Entendiendo que las conductas innatas son aquellas que son automáticas y que pueden ser dadas de forma genética, por lo que no requieren de ningún proceso de acondicionamiento o de aprendizaje para que estas aparezcan.

Por otro lado, autores como Fearing, (1930), indican que las conductas innatas relacionadas con el reflejo, son aquellas de carácter involuntario, directa y elemental y que responden a un estímulo que recibe el ser humano.

Comportamiento

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario precisar que, aunque la conducta tiene relación con el comportamiento, estos son diferentes ya que, el comportamiento y de acuerdo con Peña, (2016) es básicamente una categoría más extensa ya que, abarca diferentes tipos o grupos de conductas. Así mismo, el comportamiento puede ser consciente, inconsciente, voluntario o involuntario y qué es básicamente el conjunto de respuesta que una persona tiene con relación al entorno en el que se encuentra, es decir que, de manera general el comportamiento tiene en sí diferentes representaciones de cómo se clasifica la conducta del ser humano. Dentro del comportamiento se tiene presente aspectos relacionados con el entorno genético, cultural y económico del ser humano, así como consideraciones psicológicas, es decir que, aunque el ser humano puede tener variedad de conductas, el comportamiento es algo más puntual y concreto que se da a partir de un estímulo, un espacio determinado o un momento específico o situación del ser humano.

En la misma línea, López, (s.f.) indica que el comportamiento se relaciona con dos factores, uno biológico afín a la parte genética y otro con lo que hace humano a una persona y se centra en los valores del mismo, por ello, el autor indica que el comportamiento se conceptualiza como las acciones que ejecuta una persona basándose en estos dos componentes, de igual manera manifiesta que estas labores dependen del lugar en el que se encuentren.

Influencia

Así mismo, autores como Neira et al, (2018) indican que, tanto la conducta como el comportamiento son afectados por la influencia, entendiendo esta como la capacidad para ejercer un control determinado en alguien o algo, a fin de modificar el comportamiento habitual o normal de este. En conclusión, la influencia es la capacidad de condicionar el comportamiento de una persona de acuerdo con el poder que ejerce otra en esta, aunque la influencia también puede ser ejercida por otros entornos que estén relacionados con la familia, el medio ambiente, los medios de comunicación, incluso la economía, la moda y los aspectos culturales del contexto social del individuo.

En la misma línea, según Pichimata y Cicua, (2016) la influencia es considerada como la habilidad que tiene una persona evocar confianza en un nivel mayor hacia otro individuo o hacia un grupo de personas, esto, para que los mismos ejecuten acciones direccionadas por un individuo, este componente de la influencia se relaciona directamente con el liderazgo, pues es mediante el liderazgo de una persona que se logran objetivos en un equipo de trabajo, o que se hacen cosas con un fin en común. Por otro lado, Neira et al, (2018) también indican que, para que exista una relación de influencia primero debe existir la persona a la cual se debe influir, una acción que ejerza la habilidad de conseguir el resultado que se busca a través de la influencia, además que la persona tenga predisposición o sea fácil de influenciar.

Violencia

La violencia es una acción que se ha realizado por muchos años en diferentes contextos, esta genera todo tipo de repercusiones y afectaciones tangibles, como intangibles, por ello, García et al, (2012) indican de manera general y después de realizar una investigación para conocer la definición que daban los adolescentes a la violencia, manifiestan que esta es básicamente una relación desequilibrada de poder, en donde una persona controla a otra a raíz de una relación forzada en contra de la voluntad del otro. Adicionalmente, los autores manifiestan que no existe una definición universal que de manera clara defina a la violencia ya que, esta está

agrupada con conceptos como agresión, daño, conducta hostil o dañina, e incluso con el enojo, ⁷ pero lo que sí coincide en diferentes autores, es que la violencia tiene el fin último de causar daño a la víctima. Así mismo, estos autores manifiestan que de manera general la violencia presenta un ciclo que se constituye de tres fases, en donde inicia con la tensión, después la explosión o la agresión y finalmente la reconciliación, que al ser de estas fases de manera repetitiva y cíclica y no romperse, termina representando una situación de mayor gravedad para la víctima.

Videojuegos

Por último, dentro de los conceptos que se exponen en la investigación actual se encuentran el de videojuegos, el cual de manera general es entendido como, un software de computadora que ha sido desarrollado para entretener y que permite la participación de uno o varios jugadores en los entornos físicos o virtuales, los cuales contienen diferentes tipos de reglas y estipulan acciones determinadas de manera secuencial para que el jugador logre las diferentes misiones (Eguía et al, 2013)

De igual manera, Pacheco, Guevara y Schuldt, (2017) indica que esta plataforma es en la que se genera la visualización de gráficos interactivos, representados en diferentes gustos para las personas, ya sean de combate, de carreras, de construcción, de juegos como tenis o baloncesto y demás, dependiendo del juego también se basa el control de mando, hay unos que tienen solo una palanca o se puede manejar con una mano, en otros casos tienen muchos botones, por ello es que se indica que se mejoran las habilidades motrices en las personas, por la capacidad de respuesta que se debe tener para ganar las partidas. Estos videojuegos no solo son medios interactivos para niños, o adolescentes sino también para los adultos, no obstante, se ha convertido en una de las principales actividades que realizan los niños, niñas y adolescentes en sus tiempos libres y es utilizado como fuente de entretenimiento en muchos lugares públicos.

Marco teórico.

La investigación actual se desarrolla con base a la Teoría Social Cognitiva de Bandura, la cual fue desarrollada entre los años 1973 y 1986. La teoría plantea explicaciones con relación a la agresión humana, donde esta es definida como causa principal de la sociedad y es influenciada a través de la motivación, el cariño y la conducta del ser humano, involucrando situaciones relacionadas con el pensamiento y el comportamiento. Bandura explica que la conducta violencia está influenciada en el ser humano por diferentes factores personales, ambientales y

conductuales, en donde desde el aspecto cognitivo el ser humano experimenta influencia a través de diferentes procesos donde se relaciona la regulación, la reflexión y el vicario.

De igual manera, desde la teoría del aprendizaje social Bandura expone que las situaciones relacionadas con la agresión se presentan de tres formas diferentes, indicando la primera como el mecanismo que origina la agresión, el cual se genera a través de la observación y en las experiencias, es decir que, el ser humano aprende de manera directa por esos dos factores. Teniendo en cuenta lo anterior, Bandura plantea que, a través de la familia, la sociedad y las diferentes plataformas donde se difunde la información o medios alegóricos, el ser humano aprende modelos que son transmitidos de manera gráfica o verbal y que contribuye al desarrollo de conductas violentas, entendiendo que el aprendizaje por observación a futuro se perfecciona con la práctica constante y el reforzamiento de la conducta.

Otro mecanismo planteado por Bandura, está relacionado con la asociación del modelado, es decir, cuando la agresión o la conducta violenta es socialmente aceptada por el contexto social del individuo, esta se aferra al comportamiento del ser humano por medio de una activación emocional. Finalmente, Bandura explica otro mecanismo relacionado con el mantenimiento de las conductas agresivas, es decir, cuando a la persona se le premia o refuerza por hacer dichas cosas hace que el individuo mantenga de manera prolongada el comportamiento violento. En conclusión Bandura en su teoría explica que las diferentes conductas violentas, están relacionados con los niveles de exposición que tiene el individuo ya sea desde la familia, la cual es planteada como la hipótesis de conocimiento o aprendizaje desde la transmisión intergeneracional, o la que se da ante la exposición de los medios de comunicación o medios audiovisuales, la cual es planteada como el aprendizaje vicario y finalmente la exposición que se da a partir de la imitación de diferentes modelos, que de una u otra manera influyen en el aprendizaje, la adopción de comportamientos y conductas violentas.

Marco Empírico.

Inicialmente, Greitemeyer, (2021) en investigación desarrollada en Austria, la cual planteó desde la revisión documental conocer la correspondencia entre los videojuegos violentos y prosociales, respectivamente, y el comportamiento social. Los resultados indican que, el consumo de videojuegos violentos aumenta la agresión y disminuye el comportamiento prosocial, mientras que los videojuegos prosociales tienen los efectos opuestos.

Así mismo, en la investigación de Jiménez, (2019) indican que, las derivaciones del consumo de videojuegos violentos con relación al desarrollo de conductas violentas, está relacionados con variables personales comprendidas entre el rango de edad, la etapa del desarrollo ya sea adolescencia o juventud e incluso adultez y los diferentes contextos sociales, en donde se evidencia los niveles de competición como una de las conductas problema para el desarrollo de comportamientos violentos. La investigación concluye que, son estos aspectos generales los que imprimen las conductas violentas en el jugador más no el contenido en sí de los videojuegos.

Por su parte, Qian et al, (2021) en estudio desarrollado en China, en donde participaron 300 niños, se planteó identificar como el videojuego con contenido agresivo afecta la cognición violenta y el comportamiento agresivo. Los descubrimientos indican que, la exposición de los chicos a los videojuegos con contenido agresivo aumenta de manera significativa la cognición violenta y el comportamiento agresivo, en donde ese efecto es mayor para los niños que para las niñas.

De igual manera, en la investigación desarrollada por Drummont et al, (2021) revelan que ¿ la combinación de contenido violento afecta la cognición agresiva y el comportamiento y el afecto hostil. También, en la investigación de Zu Wei et al, (2020) desarrollada en Connecticut Estados Unidos, en donde se planteó identificar la diferencia entre el videojuego problemático, la duración del videojuego, el comportamiento violento y el uso en armas por parte de los adolescentes, con la participación de más de 3000 estudiantes de secundaria, aplicando el test de moderación y sensación de impulsividad violenta. Los resultados evidenciaron que, los adolescentes que más jugaban videojuegos violentos tenían prevalencia para el porte de armas, hacer amenazas a sus compañeros, participar en peleas y generar lesiones físicas a sus compañeros.

Así mismo, en la investigación de Fajardo et al, (2020) logró identificar factores relacionados con la ansiedad, la agresividad instrumental y verbal por el uso del videojuego, así mismo, los estudiantes que utilizaban el videojuego por más de 2 horas tenían tendencia a desarrollar aislamiento, manipulación emocional, bullying o troleo e insulto a sus compañeros. Además, Yu Tian et al, (2019) en investigación desarrollada Indonesia planteó conocer los efectos de los videojuegos con contenido agresivo y la timidez en las conductas violentas de los individuos, aplicado a estudiantes de secundaria. Los resultados mostraron que jugar videojuegos

aumentó los comportamientos agresivos, el afecto negativo y las atribuciones hostiles principalmente entre los participantes tímidos

10

Por otro lado, en la investigación desarrollada por Lenin et al, (2017) indican que, de manera general el consumo de la violencia por parte del ser humano a través de la televisión, los teléfonos celulares, el internet e incluso los videojuegos, pueden generar comportamientos violentos en las personas que los consumen, en el caso puntual de los videojuegos este comportamiento agresivo por parte del usuario es motivado ya que, en muchos de los videojuegos actuales se deben realizar diferentes tipos de actos violentos para poder avanzar en el videojuego. Se concluye que, a raíz de que los videojuegos son un ejemplo en donde la violencia es netamente necesaria para la mecánica y la trama del juego como tal, y que contienen altas acontecimientos de crímenes, retratos de extrema violencia y sangre, son perjudiciales para los niños y adolescentes pues ejercen un impacto emocional e imprimen un nivel de influencia en estos.

Por otra parte, en la investigación de García, (2017) indican que, desde la psicología existe un sesgo con relación a los instrumentos de medición en torno a la agresividad, así mismo se concluye que, el término de efecto teniendo en cuenta este como influencia del videojuego en el niño o adolescente, es ambiguo en las diferentes investigaciones empíricas y experimentales analizadas, ya que, no es posible cuantificar los efectos que tiene el videojuego en el niño o adolescente.

Adicionalmente, Dorantes y Molina, (2016) en investigación desarrollada en Cuernavaca México, la cual tenía como fin conocer la percepción de violencia que tenían 202 niños de secundaria a través de un cuestionario, encontraron que esta percepción de violencia está relacionada con una construcción social compleja ya que, incluye diferentes escenarios y no guarda ninguna relación ante el uso de videojuegos, pues esta concepción o percepción de violencia la definen los niños de acuerdo al entorno en el que se encuentran, más no por el uso de videojuegos. Finalmente, Saldarriaga y Patiño, (2022) realizaron una revisión documental en la cual determinaron que aunque hay hallazgos que establecen que los videojuegos violentos tienen influencia en el comportamiento de quienes lo juegan hay investigaciones que no, que para dar esta conclusión es importante contemplar otros factores ya sean internos o externos de la persona, como la cultura en la que se desarrolló y demás, de igual manera indica que realizar esta práctica no solo tiene consecuencias negativas sino positivas en la parte motriz de la persona.

Tipo y diseño de investigación.

El enfoque determinado para la indagación es el cuantitativo, teniendo en cuenta que lo que se va analizar en este caso son datos partiendo del hecho que la herramienta para la recolección de los mismos es un cuestionario por lo que se puede hacer la tabulación numérica de los resultados; adicionalmente, la exploración parte también de un estudio de tipo descriptivo pues plantea la representación de la situación problema de acuerdo con la realidad contextual de los participantes, sin cambiarla ni alterarla, y se evoca un diseño no experimental de tipo transversal, según Ato, López y Benavente, (2013) este diseño parte del hecho de que se estudian variables que para este estudio son variable dependiente: violencia, variable independiente: Video juegos y adicional a ello se realiza la recolección de la información en único momento.

Por consiguiente, el paradigma en el que se centra el presente estudio es el positivista, quien, según Martínez, (2013) busca brindar una respuesta a partir de hechos medibles y que en un futuro sirvan como base para otras investigaciones, adicional a ello indica que se basa en el método deductivo, pues plantea dar contestación a la pregunta de investigación a partir del análisis de los hallazgos conseguidos con el instrumento aplicado (Sampieri y Hernández, 2018).

Participantes.

Los participantes del estudio son los estudiantes del grado 11 de la Institución Educativa San José de la ciudad de Ibagué. La muestra está compuesta por 15 estudiantes, de los cuales siete son de sexo femenino y ocho son masculino, cuyas edades fluctúan entre los 15 y los 17 años, pertenecientes a familias monoparentales en un 70% y compuestas en un 30%, el 100% como características sociodemográficas de la muestra se puede indicar que cuentan con los servicios básicos como acueducto, alcantarillado, gas domiciliario, fluido eléctrico, recolección de basuras, internet, televisión por cable y agua potable. **Criterios de inclusión:** Ser estudiante activo en la institución educativa. Tener mínimo 15 años y máximo 17 años de edad. Contar con el permiso autorizado del padre de familia para la participación dentro del estudio. **Criterios de Exclusión:** No ser estudiante activo en la institución educativa. Tener edades diferentes a 15 años como mínimo y máximo 17 años de edad. No contar con el permiso autorizado del padre de familia para la participación dentro del estudio. El no cumplimiento de por lo menos uno de estos

12
criterios será considerado como causal de exclusión para la participación de la investigación actual.

El muestreo es no probabilístico por conveniencia, según con Otzen & Manterola, (2017) este tipo de muestreo se genera porque los investigadores necesitan facilidad en la obtención de la información, así como a los participantes para que se pueda dar respuesta al objeto de estudio de la investigación, y de igual manera se indica que no todas las personas que cumplan con los criterios para participar en el estudio tienen la posibilidad de pertenecer a la muestra.

Instrumentos de recolección de datos.

El instrumento de recolección partió de una construcción propia de los investigadores, en donde se relacionó como variable dependiente: violencia y como variable independiente: Video juegos, este cuestionario se denominó “Identificación de factores de riesgos asociado al uso de videojuegos” el cual contiene las siguientes categorías:

Categoría 1. Percepción del estudiante ante el vídeo juego

Categoría 2. Relación entre el vídeo juego y la realidad del estudiante

Categoría 3. Frecuencia del uso del vídeo juego

Categoría 4. Percepción de situaciones violentas en el juego

Categoría 5 tiempo de uso del vídeo juego

Categoría 6. Cotidianidad y su relación con el vídeo juego

Categoría 7. Percepción de violencia general por parte del estudiante.

Las anteriores categorías se establecieron a partir de la revisión teórica y empírica de las variables de estudio, en total, el cuestionario cuenta con 25 preguntas, cuyas respuestas son de tipo Likert, este tipo de respuestas busca evaluar que tan de acuerdo o en desacuerdo esta sobre un tema en específico, tomando variables ordinales para este cuestionario (Ver anexo B). Por otro lado, para lograr la caracterización en cuanto al uso de los videojuegos se construyó un cuestionario denominado “caracterización inicial de videojuegos” el cual cuenta con cinco preguntas cuya respuesta son de selección múltiple y se basan en una variable nominales (Ver anexo C).

Finalmente, el proceso para la recolección de datos será de modo presencial y se realizara en un único momento, se hará la citación estableciendo día y hora a los participantes en las instalaciones de la entidad educativa, se realizará la impresión de los diferentes cuestionarios y se tomará un tiempo mínimo de una hora para que los estudiantes diligencien la información

solicitada. Se hará inicialmente una breve explicación de las características del estudio, indicando el contenido de cada uno de los cuestionarios y la forma en la que este se ve diligenciar. Una vez se obtenida la información, esta será escaneada y tabulada mediante el diligenciamiento del instrumento de análisis de datos explicado a continuación.

Estrategia del análisis de datos.

Como estrategia para el análisis de los hallazgos de la aplicación del instrumento recolección de datos, en ambos casos los cuestionarios, se plantea el uso del Producto De Estadística y Selección De Servicio SPSS ofrecido por IBM, el cual permite un análisis completo mediante la utilización de un software que captura y analiza los datos generando tablas y gráficas de manera que permita la lectura fácil de los hallazgos y el análisis estadístico de los mismos, adicional a ello brindara una correlación de las variables de estudio que permitan determinar cuáles son las conductas violentas que llegan o pueden llegar a desarrollar los estudiantes menores de 18 años, por el uso de los videojuegos

Consideraciones éticas.

Las consideraciones éticas que rigen la presente investigación, se hacen con base a la Resolución 8430 de 1993, en donde conforme el Artículo 6 del Capítulo 2 se aplicó a los integrantes el consentimiento informado (Ver anexo A), de igual manera conforme el Artículo 8 del Capítulo 2 se garantizó la protección de la privacidad de los integrantes de la muestra, así mismo, conforme el Artículo 11 del Capítulo 2, se garantiza que la participación en la investigación actual no representa ningún tipo de riesgo a la persona.

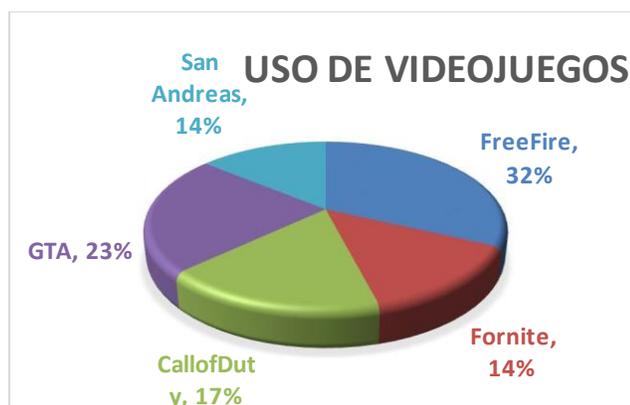
Con base a lo estipulado en la Ley 1090, (2006) dentro de las consideración que abarcan en primera instancia la confidencialidad, la cual indica que toda información que se revele por el psicólogo debe tener consentimiento de las personas implicadas, de igual manera se indica que los resultados obtenidos en cualquier proceso investigativo deben darse a conocer, esto, para que los participantes conozcan y vean como fructífero el participar en estas investigaciones no tomen como me aplicaron pruebas y ni supe porque, para que o que se obtuvo de ello.

Por otro lado, de acuerdo a la Ley 1090, (2006) se encuentra la responsabilidad que debe tener el profesional para realizar la investigación, comprendiendo el análisis de la información, así como la redacción, y publicación de los resultados identificados, así mismo, debe procurarse eliminar cualquier sesgo que limite e influya en los análisis realizados.

Resultados.

Con base en los objetivos planteados en el presente estudio se presentan los siguientes resultados. Inicialmente se planteó identificar la prevalencia de videojuegos de mayor uso por parte de los menores de 18 años en la institución educativa San José de Ibagué, donde se evidenció lo siguiente:

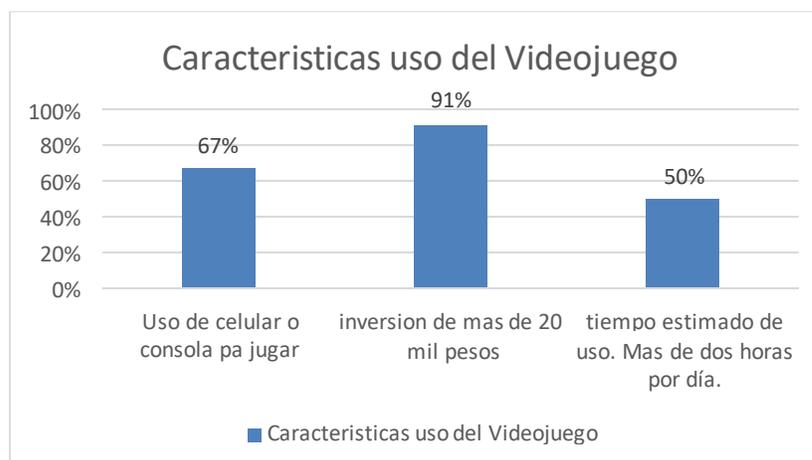
Grafica 1 Uso de Videojuegos



Fuente: Elaboración propia.

Basándose en la gráfica anterior, los estudiantes manifiestan utilizar en un 32% el juego free fire, en un 23% el juego GTA, en un 17% el juego call of duty y en un 14% el juego fortnite y San Andreas.

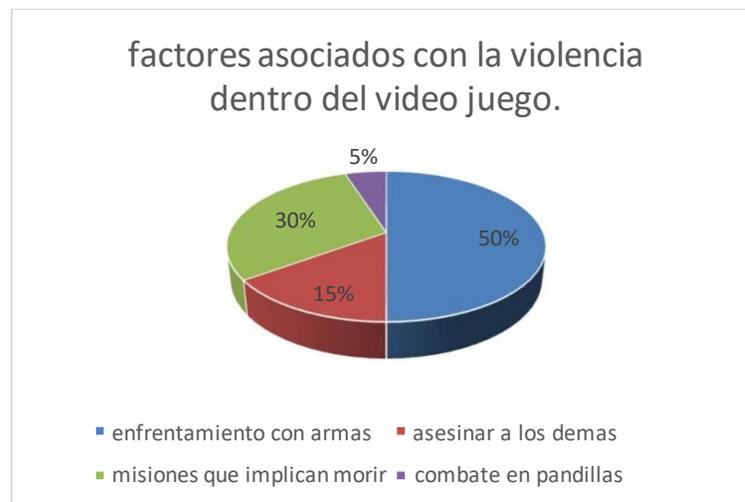
Grafica 2 Características del uso del Videojuego



Así mismo, el 45% de los estudiantes dicen que utilizan o requieren del uso del celular en un 45% y el 22% indica que necesita utilizar una consola. De igual manera, el 39% de los estudiantes indica que invierte por semana en promedio \$20,000 al juego, el 33% indica que invierte más de \$20,000 al juego y el 19% indica que invierte menos de \$50,000 al juego por semana. Finalmente, el 50% de los estudiantes indican que juegan por lo menos dos horas al día.

Por otro lado, se planteó establecer las características principales de los videojuegos de mayor uso, a fin de dar respuesta a la pregunta problema.

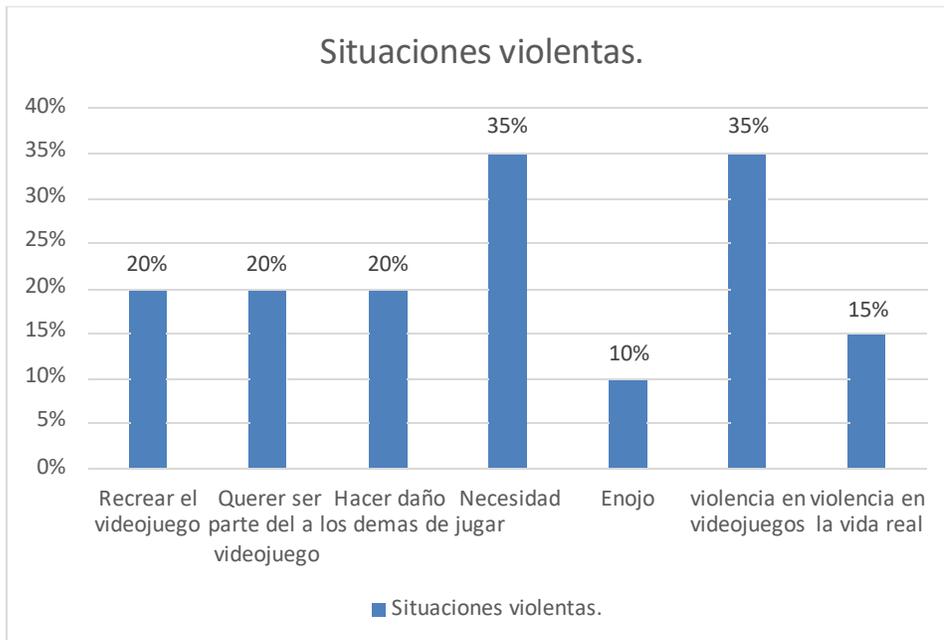
Grafica 3 Factores asociados con la violencia dentro del videojuego



Fuente: Elaboración propia.

Como indica la gráfica anterior, el 50% de los participantes indican que la característica principal del juego está relacionada con el enfrentamiento con armas en equipo, el 30% indica que existen misiones que implican sobrevivir o morir, el 15% indica que implica asesinar o matar a los demás y el 5% indican que se presenta combate entre pandillas.

Finalmente, se planteó determinar cuáles son las conductas violentas que llegan o pueden llegar a desarrollar los estudiantes menores de 18 años, por el uso de los videojuegos, en donde se identificó lo siguiente:



Fuente: Elaboración propia.

Como indica la gráfica anterior el 20% de los estudiantes indica haber tratado recrear los escenarios de los videojuegos en la vida diaria, en donde el 20% de los participantes indica querer ser parte del videojuego, así como el 20% indica gustarle los videojuegos en los que pueden hacer daño a los demás. De igual manera, el 35% de los estudiantes manifiestan tener la necesidad de jugar por varios días, en donde el 10% no tolera que le quiten el videojuego pues se enoja fácilmente. Finalmente, el 35% de los estudiantes consideran que la violencia que existe en los videojuegos hace que quienes lo jueguen sean violentos, así como el 15% manifiesta que los amigos que juegan videojuegos violentos se han vuelto más violentos desde su uso.

Con relación a la Teoría Social Cognitiva de Bandura, se establece concordancia debido a que se puede confirmar que el desarrollo de conductas violentas, está influenciada en procesos desde la motivación, los factores personales y sociales, sobre todo desde procesos vicarios ya que, la muestra participe manifestó que el consumir videojuegos violentos genera que las personas y sus compañeros de estudio adopten conductas violentas. De igual manera, desde la teoría de Bandura se establece concordancia debido a los diferentes mecanismos con relación a la agresión que menciona el autor, ya que como primer mecanismo el autor plantea la observación y las experiencias, en donde con relación a los resultados se logra establecer que la muestra participe manifiesta querer recrear las situaciones violentas del videojuego, una vez las han observado y han tenido la experiencia al jugar este tipo de videojuegos violentos.

Lo anterior, reforzando lo expuesto por Bandura en donde se plantea que el ser humano aprende nuevos comportamiento en torno a la agresividad, desde los medios de comunicación a través de modelos transmitidos, ya sean de manera gráfica o verbal y que generalmente desde la práctica constante, refuerzan el desarrollo de una conducta permanente, que en el caso de los resultados evidenciados en la muestra partícipe, se establece que el comportamiento violento observado en los videojuegos puede trascender a la vida real y convertirse en una conducta propia del estudiante que hace uso y consumo de los videojuegos violentos. Por último, se establece concordancia con la teoría de Bandura teniendo en cuenta que el autor plantea que, las conductas violentas se desarrollan determinando el nivel de exposición que tiene el individuo a estos entornos violentos, ya que, de acuerdo con la información suministrada por la muestra partícipe, el uso de los videojuegos por parte de los estudiantes supera las dos horas diarias, convirtiéndose este en un entorno violento constante durante todos los días de la semana.

Ahora bien, con relación a lo expuesto por Greitemeyer (2021) se establece concordancia al lograr identificar que, el consumo de videojuegos violentos aumenta la agresión ya que, los estudiantes manifiestan desarrollar comportamientos violentos a raíz del uso de videojuegos. Así mismo, se establece concordancia con lo expuesto por Jiménez (2019) Quién manifiesta que el inicio de comportamientos agresivos por parte del jugador está relacionado más por las conductas aprendidas de acuerdo al Rango de edad y a las variables personales de este más que por el contenido propio del videojuego, situación que se logra evidenciar en la investigación

actual debido a que el porcentaje de participantes que indican tener comportamientos violentos¹⁸ a raíz del uso de los videojuegos no supera el 10%.

Por otra parte, con relación a lo expuesto por Qian et al (2021) se establece concordancia logrando identificar que, el nivel de exposición que tiene el niño o el estudiante en este caso al videojuego violento, aumenta de manera significativa el comportamiento agresivo ya que, se logra establecer que la población participe del estudio destina como mínimo dos horas del día para el uso del videojuego que tiene connotaciones violentas, lo que significa un promedio de 14 horas semanales. De igual manera, se establece concordancia con lo expuesto por Drummont al (2021) ya que, se logra identificar que la combinación de contenido violento afecta el comportamiento, generando actitudes de enojo, rabia y hostilidad en los jugadores, como lo manifestó la muestra participe. Si embargo, no se establece concordancia con lo expuesto por Zu Wei et al (2020) ya que, no se logró establecer la relación del uso de los videojuegos con el porte ilegal de armas, pero si se logró evidenciar que, en el 100% de los juegos analizados se presenta el uso de armas y de misiones en las que se pretender asesinar al otro.

Finalmente se establece concordancia con lo expuesto por Fajardo et al (2020) indicando que se logra establecer que el uso de los videojuegos genera agresividad instrumental o verbal en el estudiante y enojo, concordando con lo expuesto por Yu Tian et al (2019) quienes manifiesta que el uso de videojuegos aumenta el comportamiento hostil en los participantes. Adicionalmente, se identifica concordancia con lo expuesto por Lenin et al (2017) ya que, la población participe manifiesta que tener que utilizar computadores o celulares e internet para acceder a los videojuegos. De igual manera con expuesto por García (2017) ya que, no es posible hacer una medición exacta del efecto que tiene el videojuego en el comportamiento del niño o el adolescente, concordando con lo expuesto por Dorantes y Molina (2016) quienes aseguran que se debe analizar diferentes escenarios para poder percibir el nivel de violencia que tienen niño con relación al uso del videojuego en todos sus entornos.

En cuanto al primer objetivo, se puede concluir que el uso de videojuegos por parte de la población participe es alto, en primera instancia porque es de fácil acceso, en la mayoría de casos se determinó que se utilizaba el celular (42%), y en pocos casos acudían a la consola de videojuego, esto, partiendo del hecho de que al celular se puede acceder desde cualquier sitio y en cualquier momento, por el contrario la consola debe estar conectada en un sitio específico y no es tan fácil de ser trasladada a otros lugares, adicional a ello se evidenció que de manera general invierten recursos económicos de manera semanal, llegando a un promedio de \$50.000 pesos colombianos y utilizan de su tiempo diario alrededor de dos horas al día indicando esto un alto uso de estos videojuegos, es por todo esto que se indica que la prevalencia es alta.

Por otro lado, basándose en el segundo objetivo el cual buscaba establecer las características principales de los videojuegos, se puede concluir que estas contienen escenarios en donde los jugadores deben enfrentarse en equipo para terminar con la vida de otros jugadores utilizando armas, creando estrategias para hacer efectiva la misión, es decir, como hacer que muera gente más rápido sin que eso acabe con la vida del mismo, identificando acciones como asesinatos, robos, atracos, golpes y agresiones físicas y conociendo que los juegos contienen misiones en las cuales el jugador debe decidir, si asesinar a un contrincante o si sobrevivir, adicionalmente se identifican combates entre pandillas situaciones que generan comportamientos agresivos dentro y fuera del juego, todo esto nos muestra cuáles son las características de los videojuegos siendo la principal la violencia.

El último objetivo buscaba determinar cuáles son las conductas violentas que llegan o pueden llegar a desarrollar los estudiantes se puede concluir que muchos de los estudiantes plantean querer recrear las situaciones violentas que se observan en el videojuego en la vida real, de igual manera los hallazgos evidencian que al ser expuestos a escenas agresivas dentro de sus pensamientos se evoca el querer hacerle daño a los demás, lo que supone que jugar estos videojuegos si evocan el inicio de acciones violentas o agresivas en contra de otro ser humano, así mismo se logra identificar situaciones de enojo por parte de los participantes al no poder jugar o que le quiten el celular y no pueda seguir jugando, esto, partiendo de que crean una necesidad por jugar, lo anterior permite concluir que si se generan conductas agresivas por jugar videojuegos donde se vea permeado la violencia en las acciones que tienen que hacer.

A modo general, las limitaciones evidenciadas en el presente estudio obedecen a las situaciones relacionadas con espacio y tiempo, debido que, en el instante de hacer la aplicación de los instrumentos, la institución educativa se encontraba desarrollando un evento denominado “folclorito”, teniendo en cuenta que en la ciudad de Ibagué se encuentran en preparativos para el festejo de San Juan y San Pedro que son fiestas tradicionales del departamento del Tolima. Lo que entorpeció un poco el tiempo destinado para el diligenciamiento de los instrumentos, pues los participantes se encontraban en los preparativos para sus respectivas presentaciones.

Por otro lado, con relación a la muestra se evidenciaron limitaciones en torno a la cantidad, ya que al haber tomado una muestra más grande o significativa se hubiese podido tener un espectro de respuestas más diverso y haber logrado conocer un poco más la realidad contextual de la institución educativa.

Recomendaciones.

Se recomienda de manera general el diligenciamiento de los instrumentos a una muestra más significativa y representativa, involucrando a los estudiantes perteneciente a los grados sexto hasta once ya que, se logró identificar que el uso de los videojuegos radica más en la población menor de 15 años incluso hasta los 10 años de edad. Lo anterior para poder tener un diagnóstico general de la situación actual con relación a la violencia y los videojuegos en la institución educativa, para posteriormente emplear acciones de mejoramiento y de intervención desde la psicología.

- Ato, M; López, J; y Benavente, A. (2013) un Sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de psicología*, 29(03), 1038-1059.
<http://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: a social cognitive theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Burbano, A; Montoya, J y González, R (2022) Pandillismo juvenil problemática social en la ciudad de Santiago de Cali desde el análisis de la ley 1098 de 2006 y la ley 1577 del 2012. Universidad cooperativa de Colombia. Facultad de derecho.
<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/7dbf6c46-8ea5-4193-898e-7bc9c02171f7/content>
- Calatayud, C; Sanmartín, J; Montoro, L; Tortosa, F; Toledo, F; Egido, A y Sanfeliu, A. (2022). La agresividad en la conducción: Una visión a partir de las investigaciones internacionales. Cuadernos de reflexión Attitudes.
https://www.academia.edu/24798788/La_agresividad_en_la_conducci
- Carbajal, H. (2020). Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la institución educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú.[Tesis para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias, Universidad Peruana Unión].Repositotio institucional UP
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.
- Chiroque, J. y Vilchez, A. (2022). Agresión y soledad en adolescentes usuarios de videojuegos de instituciones educativas públicas del distrito de los Olivos, Lima.[Tesis Para Obtener El Título Profesional De: Licenciada En Psicología, 61 Universidad César Vallejo].
Repositorio de la UC
<https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71209/Chiroque>
- Congreso de la república de Colombia (2006) *Ley 1090*. Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones.
- DANE, (2022) Informes de Estadística Sociodemográfica ISSN: 2805-6345 (en línea) Aplicada.
<https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/poblacion/informes-estadisticas->

- Drummond, A; Sauer, J; Ferguson, C; Cannon, P y Hall, L (2021) Violent and non-violent virtual reality video games: Influences on affect, aggressive cognition, and aggressive behavior. Two pre-registered experiments, *Journal of Experimental Social Psychology*, Volume 95, 104119, ISSN 0022-1031, <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2021.104119>.
- Eguia, J; Contreras, R y Solano, L (2013) Videogames: Concepts, History And Its Potential As A Tool For Education. *Revista 3 Cienca*. <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Fajardo, J; Santana, A y Caldas, C (2020) Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá D. C. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-21. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-11981>
- Fearing, F. (1930). *Reflex action: A study in the history of physiological psychology*. N.Y.: Williams and Wilkin
- García Vega, L., & García Vega Redondo, L. (2005). Conducta y conciencia. Origen histórico de dos alternativas contrapuestas en los comienzos de la psicología científica. *Universitas Psychologica*, 4(3),385-391. ISSN: 1657-9267. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64740312>
- García, J., De la Rosa, A. & Castillo-Valdés, J. S. (2012). Violencia: análisis de su conceptualización en jóvenes estudiantes de bachillerato. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), pp. 495-512. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20140410101837/art.JorgeGarciaV..pdf>
- García, S (2017) Videojuegos Y Violencia: Una Revisión De La Línea De Investigación De Los Efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, año 14, nro. 13, vol. 1, enero a junio de 2018. Páginas 149-165. <https://revistacseducacion.unr.edu.ar/index.php/educacion/article/download/329/296/671>
- Grajales, J; Niño, M; Páez, H y Sánchez, A (2019). El videojuego Free Fire y conductas violentas: Percepción en estudiantes del grado 5, del colegio Liceo Bogotá. *Institución Universitaria politécnico Grancolombiano*. <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle>

- Greitemeyer, T (2021) The dark and bright side of video game consumption: Effects of violent and prosocial video games, *Current Opinion in Psychology*, Volume 46, 101326, ISSN 2352-250X, <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101326>.
- Jiménez, M (2019) Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, Vol 4, N° 4, pp. 1-12. https://www.researchgate.net/publication/334538750_Videojuegos_violentos_violencia_y_variables_relacionadas_estado_del_debate
- Lenin, A ; Guevara, G; Schuldt, O (2017) Videojuegos y su relación con la violencia *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*. Vol. 1 núm, pp. 983-1000 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6732718.pdf>
- López, C.A. (s.f.) comportamiento humanos y valores. Recuperado de <file:///D:/Users/Usuario/Downloads/6997-Texto%20del%20art%C3%ADculo-7145-1-10-20141010.pdf>
- Martínez, V.L. (2013) Paradigmas de investigación. Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialectico critica. Recuperado de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/3790>
- Medina, Y y Polo, L (2022) Tiempo de juego free fire y la predicción de la ira en adolescentes de 12 a 16 años en un colegio privado de la ciudad de Bogotá. [Tesis de grado]. Universidad Antonio Nariño, Facultad de Psicología. http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/7376/1/2023_LauraMar%C3%ADaPol%C3%ADoCantillo.pdf
- Neira, D; Cárdenas, H & Balseca, N. (2018). Influencia de la personalidad en los estilos de liderazgo. *Universidad y Sociedad*, 10(1), 331-335. <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/>
- OPS, (2022) Organización Panamericana de la Salud, Violencia Juvenil. <https://www.paho.org/es/temas/violencia-juvenil>
- Otzen, T. & Manterola C. (2017) Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Pachecho, L.S., Guevara, G.P., y Schuldt, O.P. (2017) Videojuegos y su relación con la violencia. *Revista científica mundo de la investigación y el conocimiento*, 1 (04), 983-1000.
- Pávlov, I. (1986). Fisiología y psicología. Madrid: Alianza Editorial.

- Peña, T (2016). El destino del Análisis de la Conducta. *Acta Comportamentalia: Revista Latina de Análisis de Comportamiento*, 24(2), 155-168.
<https://www.redalyc.org/pdf/2745/274545739003.pdf>
- Pichimata, D.S., Y Cicua, N. (2016) *Poder e influencia en el liderazgo transformacional*. [Trabajo de grado]. Universidad del rosario.
- Qian Zhang, Yi Cao, and Jing Jin Tian (2021) Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. Jan 2021.5-10.
<https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cyber.2019.0676>
- Saldarriaga, J.A. Y Patiño, M. (2022) Influencia de los videojuegos violentos en el comportamiento de sus jugadores. [Trabajo de grado]. Universidad de Antioquia.
- Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018 <http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Vygotsky, L (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo. <http://historiapsi.com/psico/wp-content/uploads/2020/06/45.-Vigotsky.-El-desarrollo-de-los-procesos-psicol%C3%B3gicos-superiores.-Cap-1-4-y-6..pdf>
- Yu Tian, Mingjian Gao, Peng Wang & Fengqiang Gao (2019) The effects of violent video games and shyness on individuals' aggressive behaviors. *Wiley Online Library*.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/ab.21869>
- Zu Wei Zhai, Rani A. Hoff, Jordan C. Howell, Jeremy Wampler, Suchitra Krishnan-Sarin, Marc N. Potenza, (2020) Differences in associations between problematic video-gaming, video-gaming duration, and weapon-related and physically violent behaviors in adolescents, *Journal of Psychiatric Research*, Volume 121, Pages 47-55, ISSN 0022-3956,
<https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2019.11.005>.

Práctica II – Investigativa Social - Comunitaria

Nombres de los/as practicantes: ANGELA MARCELA TAFUR TORRES CÓD. 1911077788, DINA CRUZ DIAZ CÓD. 1911028322, JYNNY ANDREA DIAZ SAGANOME CÓD 10076263, LIBARDO ANIBAL MEJIA CÓD. 100226761 Y NATHALIA STEPHANIE TORO LONDOÑO CÓD. 100209972.

Consideraciones antes de firmar el consentimiento:

Dentro de las normas deontológicas y bioéticas para el ejercicio de la profesión de psicología estipuladas en Colombia en la ley 1090 de 2006, se encuentra el cumplimiento del artículo 25, el cual estipula que cuando se trata de menores de edad que no pueden dar su consentimiento informado, la información se entregará a los padres, tutor o persona encargada para recibir la misma.

La información busca comunicar oportunamente al padre o tutor las actividades y/o acciones que se realizarán durante la intervención de la Práctica II – Investigativa Social y Comunitario, solicitando su consentimiento anticipadamente para el desarrollo del proyecto denominado FACTORES DE RIESGO ASOCIADOS AL USO DE VIDEOJUEGOS, EN ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS DEL GRADO 11, cuyo objetivo es establecer cuáles son los factores de riesgo asociados al uso de videojuegos en estudiantes del grado 11 de la Institución Educativa San José de Ibagué, durante el primer semestre del 2023.

Por tanto, con el presente documento escrito busca informar a usted acerca del proceso investigativo del que usted acompañará, por lo cual solicitamos diligenciar de su puño y letra los espacios en blanco.

Logro reconocer el ejercicio autónomo que me permite ser parte del proyecto de investigación, actuando consecuentemente de forma libre y voluntaria; de igual manera puedo decidir cuándo retirarme u oponerme al ejercicio académico que se lleva a cabo por parte del grupo de estudiantes practicantes, sin necesidad de justificación alguna y sin inconvenientes personales y/o legales que vinculen mi nombre.

Comprendo y acepto que durante el proceso de investigación pueden aparecer circunstancias imprevisibles o inesperadas, que puedan requerir una extensión de la investigación original o la realización de otro elemento investigativo no mencionado anteriormente.

Doy mi consentimiento a los estudiantes practicantes del programa de Psicología de la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano para que realicen los procedimientos adicionales que juzguen necesarios.

Yo _____, con c.c. _____ de _____; al firmar este formulario reconozco que los he leído o que me ha sido leído y explico que comprendo perfectamente su contenido. Se me han dado amplias oportunidades de formular preguntas y que todas las preguntas que he formulado han sido respondidas o explicadas en forma satisfactoria. Entiendo que las entrevistas, talleres, ejercicios, entre otros, pueden ser grabados en video o en audio o registrados fotográficamente. Acepto que se haga uso de citas textuales de forma anónima. Si

el participante es menor de edad, como padre, madre o representante legal, autorizo la²⁶ participación de mi hijo, hija o representado. Todos los espacios en blanco o frases por completar han sido llenados y todos los puntos en los que no estoy de acuerdo han sido marcados antes de firmar este consentimiento.

Nombre del Participante: _____

Documento de identificación: _____

Firma: _____

Fecha: _____

Nombre del padre, madre o representante: _____

Documento de identificación: _____

Firma: _____

Fecha: _____

Anexo B. Cuestionario de identificación de factores de riesgo asociados al uso de videojuegos

Grado: _____ Sexo: _____

Fecha: _____ Ciudad: _____

Señala con una **X** la respuesta que consideres te representa.

Categoría 1. Percepción del estudiante ante el vídeo juego

1. Considero que el uso de los videojuegos ayudan a mejorar mi atención.

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

2. Considero que el uso de videojuegos mejoran mis habilidades ante las nuevas tecnologías.

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

3. Considero que el uso de videojuegos mejora mis habilidades en el aprendizaje, la comunicación, el trabajo en equipo y en la resolución de problemas.

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

Categoría 2. Relación entre el vídeo juego y la realidad del estudiante

4. He tratado de recrear los escenarios del videojuego en la vida diaria

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

5. Me identifico como uno de los personajes del videojuego y mis amigos me identifican de igual forma cuando no estamos jugando

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

6. Quisiera ser parte del videojuego y no tener que estar haciendo nada más

28

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

Categoría 3. Frecuencia del uso del vídeo juego

7. Hago uso de los videojuegos cuando ya he terminado mis deberes en la casa y en la escuela

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

8. Lo primero que hago al despertar es ver mi videojuego y después hago mis deberes

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

9. No hago deberes pues me importa más jugar mis videojuegos

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

Categoría 4. Percepción de situaciones violentas en el juego

10. Me gusta los videojuegos en los que puedo hacer daño al otro

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

11. Me asustan los videojuegos en los que le debo hacer daño a otro

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

12. Intento recrear las situaciones de violencia que veo en el videojuego con mis amigos en la escuela

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

13. Entiendo que las situaciones de violencia en el videojuego no hacen daño a nadie, 29
pero que si las hago con mis compañeros de clases si los puedo lastimar

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

14. Estoy de acuerdo de que se hagan juegos similares a los del videojuego en la vida real, sin importar si alguien sale herido pues es solo un juego.

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

Categoría 5 tiempo de uso del vídeo juego

15. Uso el videojuego solo los fines de semana y con supervisión de mis padres

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

16. Uso el video juego de lunes a viernes por lo menos una hora

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

17. Debo estar en línea todos los días en mi videojuego pues me hace mucha falta

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

Categoría 6. Cotidianidad y su relación con el vídeo juego

18. No tolero que me quiten mi videojuego pues me enoja muy fácilmente

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

19. Puedo dejar de jugar por varios días y no siento la necesidad de hacerlo

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

20. Puedo dejar de hacer mis deberes pero no puedo dejar de jugar pues me hace mucha falta y me desespero

30

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

21. Solo tengo amigos con los que puedo estar conectado en el videojuego

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

22. Tomo tiempo para leer, escuchar música, ver películas y salir al parque a jugar

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

Categoría 7. Percepción de violencia general por parte del estudiante.

23. Considero que la violencia de los videojuegos hace que los que juegan sean más violentos

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

24. Considero que mis amigos que juegan los videojuegos se han vuelto más violentos desde que los juegan

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

25. Considero que me he vuelto más violento desde que hago uso de los videojuegos

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

Anexo C. caracterización inicial de videojuegos

Grado: _____ Sexo: _____

Fecha: _____ Ciudad: _____

Señala con una **X** la respuesta que consideres.

1. Señala los videojuegos que más utilizas

Free fire	Fortnite	Call of duty	GTA 5	San andreas

2. Cuanto tiempo usas cada uno de estos videojuegos

Free fire	Fortnite	Call of duty	GTA 5	San andreas
1 hora ____				
2 horas ____				
3 horas ____				
(por día)				
No lo uso ____				

3. Cuáles son las características principales de los videojuegos que utilizas

Enfrentamiento con armas en equipo _____	Asesinar o matar a los demás _____	Misiones que implican sobrevivir o morir _____	Robos y muertes a los demás _____	Combates en pandillas _____
---	---------------------------------------	---	--------------------------------------	--------------------------------

4. Que debo tener para poder utilizar los videojuegos

Internet ____	Datos ____	Consola ____	Celular ____	Computador ____
PC ____	Audífonos ____	Teclado ____	Controles ____	Accesorios ____

5. Si debo hacer pagos al videojuego, cuanto gasto en promedio por semana incluyendo los datos, el internet y los pagos al juego.

\$2.000 ____	\$4.000 ____	\$6.000 ____	\$8.000 ____	\$10.000 ____
\$20.000 ____	Mas de \$20.000 _____	Menos de \$50.000 _____	Más de \$50.000 _____	Hasta \$100.000 _____

Autores	Nombres y apellidos estudiantes
	ANGELA MARCELA TAFUR TORRES , DINA CRUZ DIAZ, LIBARDO ANIBAL MEJIA, NATHALIA STEPHANIE TORO LONDOÑO.
	Director del trabajo de grado
	Laura Rocío Muñoz Castillo
Programa	Psicología Virtual
Título del proyecto	INVESTIGACIÓN APLICADA FACTORES DE RIESGO ASOCIADOS AL USO DE VIDEOJUEGOS, EN ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS DEL GRADO 11.
Objetivo del proyecto	Establecer cuáles son los factores de riesgo asociados al uso de videojuegos en estudiantes del grado 11 de la Institución Educativa San José de Ibagué, durante el primer semestre del 2023.
Duración de la sustentación	5.55 Min
Enlace YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=474OUhDYSF4