

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
DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS, INTERNET Y TIEMPO LIBRE COMO
FACTORES DE RIESGO EN LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

PRESENTA:

ANDRES FELIPE PAZ SUAREZ. CÓDIGO 1611980807

JOHANA MILENA RAMIREZ RIOS. CÓDIGO 65320

LEIDY YURANI SAENZ CHAGUALÁ. CÓDIGO 181241031

DANIELA PATRICIA SALCEDO ROMERO. CÓDIGO 238764

DIANA CAROLINA GORDILLO MURILLO. CÓDIGO 122461

SUPERVISOR:

YURI ESTEFANIA PERDOMO JURADO. MGS.

BOGOTÁ, AGOSTO, DICIEMBRE DE 2021

Tabla de contenido

Resumen.....	4
Capítulo 1. Introducción.....	4
Descripción del contexto general del tema.....	4
Planteamiento del problema.....	5
Pregunta de investigación.....	5
Objetivo general.....	6
Objetivos específicos.....	6
Justificación.....	6
Capítulo 2. Marco de referencia.....	7
Marco Conceptual.....	7
Marco Teórico.....	8
Adolescencia.....	8
Juegos electrónicos.....	8
Causas que producen los juegos.....	9
Efectos de los videojuegos.....	9
Enfoque Teórico cognitivo conductual.....	9
Marco Empírico.....	11
Capítulo 3. Metodología.....	13
Tipo y diseño de investigación.....	13
Participantes.....	13
Procedimiento.....	14
Instrumentos de recolección de datos.....	15
Estrategia del análisis de datos.....	15
Consideraciones éticas.....	16
Capítulo 4. Resultados.....	16
Discusión.....	23
Conclusiones.....	25
Limitaciones.....	26
Recomendaciones.....	26
Proposición de alternativas.....	27
Referencias bibliográficas.....	28
Anexos.....	34

Lista de Tablas

Tabla 1 Datos de los estratos socioeconómicos de adolescentes encuestados.....	14
Tabla 2 Uso de dispositivos electrónicos a temprana edad.....	17

Lista de Figuras

Figura 1 Uso de Dispositivos Electrónicos a Temprana Edad.....	18
Figura 2 Cantidad de veces que juegan videojuegos los adolescentes en el día.....	19
Figura 3 Actividades que los adolescentes realizan en su tiempo libre.....	20
Figura 4 Análisis de entrevista semiestructurada por categorías.....	20
Figura 5 Análisis de entrevista semiestructurada por categorías.....	21
Figura 6 Análisis de entrevista semiestructurada por categorías.....	22

Resumen.

En este proyecto de investigación aplicada se resalta ampliamente como los videojuegos han evolucionado de manera importante y se adaptan a las nuevas necesidades de los adolescentes que motivados por el acceso libre a internet, el uso de dispositivos electrónicos a temprana edad, y el tiempo libre muestran interés por ellos, lo que en algunos casos puede generar adicciones, por ende, esta investigación busca determinar de qué manera, estos se constituyen factores de riesgo para la adicción a los videojuegos. Como método de tipo mixto, a través de encuestas y entrevistas estructuradas se recolectó la información en una población de 12 a 14 años, en total 53 adolescentes como muestra de 5 regiones diferentes de Colombia. Los resultados de las encuestas mostraron que, el 96.2% tienen acceso a dispositivos electrónicos, el 94.2% tienen acceso libre a internet, el 98% en el tiempo libre hacen uso de dispositivos electrónicos o internet, y el tiempo libre lo ocupan principalmente en consumo de videojuegos (44.9%) respecto a otras actividades como escuchar música 30.6%, leer 14.3% y caminar 10.2%, adicional a esto las entrevistas mostraron que los adolescentes que cuentan con entrada expedita a dispositivos electrónicos e internet para jugar videojuegos, cuentan con poca supervisión o control adecuado por parte de sus cuidadores, lo que también se puede considerar una causa de la posible adicción a los videojuegos.

Palabras claves: Dispositivos electrónicos, tiempo libre, libre acceso al internet, adolescentes.

Capítulo 1. Introducción.

Descripción del contexto general del tema.

El uso de dispositivos electrónicos, la internet y los videojuegos, para las personas en general, pueden ser una “puerta de salida” de los problemas de la vida cotidiana, y de las realidades de las que muchas personas quieren escapar por un momento, por lo que se podrían considerar como un método de entretenimiento tradicional de uso colectivo que cada día crece mucho más. Verdaderamente, el problema inicia cuando el uso de estos consume tiempo y recursos en exceso, donde podrían ser horas e incluso días, llevando

así a sus usuarios, a dejar de lado obligaciones y otras actividades de la vida cotidiana, situación que, para este caso, se va a analizar principalmente en población adolescente.

Además, en Colombia, el consumo de internet y videojuegos a través de dispositivos electrónicos, no es ajeno, puesto que ha venido creciendo exponencialmente cada año, por ejemplo, según la agencia internacional de inteligencia de mercado de videojuegos y aplicaciones móviles Newzoo, en el 2019, el país ocupaba el puesto número 37 en la lista de países que consumen más videojuegos del mundo, lugar que fue ascendiendo en los años siguientes, siendo 2020 y 2021 donde sube del puesto 37 al 35 y 34 respectivamente (Newzoo 2021).

Finalmente, la Organización Mundial de la salud OMS (2019), a través de su clasificación internacional de enfermedades CIE, en la versión de actualización 11, presentó esta adicción como un problema que afecta a la salud mental, específicamente un trastorno conocido a partir de ahora cómo “Gaming Disorder” o en español, “Trastorno del Juego”, que se caracteriza ante todo por un modelo de juego constante o repetitivo. Dicha integración fue anunciada el 11 de mayo de 2019 en la Asamblea Mundial de la Salud, y entrará en vigor a partir del 1 de enero de 2022. (EuropaPress 2019)

Planteamiento del problema

En la actualidad se pueden identificar varias problemáticas en los adolescentes, entre las cuales se puede resaltar la adicción a los videojuegos. Esta adicción se ve influenciada por factores de riesgo social, cultural y familiar y cómo estos pueden influir de manera negativa en el control del aprovechamiento adecuado del tiempo libre para generar adicción a los videojuegos. A través de este análisis surge la siguiente pregunta problema (Ver anexo A).

Pregunta de investigación.

¿De qué manera el uso temprano de dispositivos electrónicos, el acceso libre a la internet y el tiempo libre constituyen factores de riesgo para la adicción a los videojuegos en adolescentes?

Objetivo general.

Establecer de qué manera el uso temprano de dispositivos electrónicos, el acceso libre a la internet y el tiempo libre constituyen factores de riesgo para la adicción a los videojuegos en adolescentes.

Objetivos específicos.

- Determinar de qué manera el acceso a los dispositivos electrónicos a temprana edad pueden ser un factor de riesgo para la adicción a los videojuegos en adolescentes.
- Identificar por qué el tiempo libre se puede convertir en un factor de riesgo para la adicción a los videojuegos en adolescentes.
- Analizar el riesgo que se genera al permitir un libre acceso al internet en adolescentes especialmente para el uso de videojuegos en línea.

Justificación.

Esta investigación se centrará en por qué el uso repetido y continuo y la participación en dispositivos electrónicos, la internet y las horas de tiempo libre se enumeran como riesgos de adicción a los videojuegos, que pueden conducir al deterioro o malestar en el entorno social y familiar, académicamente. Rendimiento y desarrollo emocional de las personas que los utilizan. Esta investigación será particularmente beneficiosa para los niños y adolescentes entre niños y adolescentes, porque pueden ser los más vulnerables, porque se encuentran en la etapa de crecimiento y desarrollo, y porque pueden presentar psicopatologías personales como impulsividad, depresión, trastorno por déficit de atención con hiperactividad. (TDAH), esto adicional a que no tienen desarrollada su corteza prefrontal (Hyun et al.,2015)

De manera similar, debido a que el uso excesivo de estos problemas puede causar innumerables problemas sociales y familiares, se realizó esta investigación. Luego, pretendemos ayudar a protegernos contra estos peligros y generar conocimiento que ayudará a tratar los efectos del mal uso de esta tecnología. Basado en el método del sistema, el método se premiará como el beneficio final, identificando los principales signos y síntomas de adicción al juego en línea y dispositivos electrónicos, y

contribuyendo al resultado de explicar el problema en el contexto de la adicción (juego) con una base teórica específica.

En el ámbito profesional permitirá a los futuros psicólogos ampliar las bases de conocimiento frente a situaciones cotidianas que pueden ser causales de consulta o de estudios con fines de intervención de las problemáticas ya abordadas, además, abre la puerta a nuevas tendencias de situaciones antes desconocidas y permite ser pioneros a quienes le aborden, en el ejercicio de posibles futuros tratamientos de patologías en tendencia de crecimiento.

Capítulo 2. Marco de referencia

Marco Conceptual.

Analizando la problemática expuesta que afrontan los adolescentes, como fenómeno social, cultural, educativo, sumado al deterioro, falta de comunicación y esparcimiento familiar, se puede evidenciar que la dependencia a los videojuegos es considerada por la OMS (2013) oficialmente catalogada dentro de las enfermedades comportamiento volátiles o en aumento. Por lo que es importante tener un conocimiento explícito de las causas, sus síntomas, y su comportamiento como factores influyentes.

De esta manera uno de los ataques más habituales al que se hace referencia es el potencial adictivo al uso de los videojuegos, según el DSM 5 se considera como una patología tanto psicoemocional como física que desarrolla una dependencia hacia una tarea u oficio, socialización, interacción. Vinculada a una serie de sintomatología que incluyen factores heredados, económicos, socioculturales y psicológicos. Es una enfermedad gradual, distinguida por incidentes continuos de indisciplina, autodominio, distensiones del pensamiento y ausencia de aceptación ante el diagnóstico (DSM-5, 2013).

De igual manera los videojuegos, se definen como un experimento mental, llevada a cabo frente al uso de algún tipo de punto de conexión electrónica que lo lleva a cumplir con retos, metas. Interacción, cuya finalidad es el esparcimiento (Zyda 2005). Llevada a cabo por dispositivos inteligentes conectados a una red wifi como smartphones, ultrabook, computadores de escritorio y consolas de videojuegos. (Juul

2005).

Siendo el juego como una actividad que carece de responsabilidad, seriedad, pero a la vez una actividad que ejerce profunda influencia en la persona que lo practica (Huizinga 2000). Acciones llevadas a cabo principalmente en los tiempos libres. Actividad insegura, dudosa, externamente irreal y fantasiosa que la hace poco creíble, sin límites por lo cual representa un alto riesgo social el cuál debe aceptarse y afrontarse (Piaget, 1951).

La ludopatía puede vincularse al estudio puesto que la adicción a los videojuegos hace parte de una de las tantas clases de ludopatías que existen. Esta es una investigación que consiste en la variación progresiva del comportamiento del adolescente percibiendo una necesidad incontrolable de interactuar virtualmente, por encima de cualquier secuela o efecto adverso. (Echeburúa y Corral, 1994).

Posteriormente, los factores de riesgos son un rasgo distintivo de una condición o comportamiento que aumenta la posibilidad de contraer una patología o diagnóstico individual causante de cualquier situación social.

Marco Teórico

Adolescencia.

La adolescencia corresponde a un periodo de desarrollo biológico, psicológico, sexual y social donde es marcado el final de la infancia y el inicio de la vida adulta, numerosas adaptaciones deben asumir el adolescente lo cual puede generar en él una descarga emotiva intensa, algunos obstáculos, familia, escuela, independencia, sexo opuesto. (Ruiz, 2013)

Juegos electrónicos.

Los Juegos electrónicos que se visualizan por medio de una pantalla en el cual interactúan una o más personas. Los videojuegos tienen una gran influencia en los jóvenes adolescentes de 12 a 14 años, generando una gran afectación a su vida social, generando sedentarismo, comportamientos impulsivos y agresivos, en algunas ocasiones dependencia, el uso excesivo de estos dispositivos puede llegar a clasificarse como un trastorno psicopatológico.

Clasificación de los videojuegos: acción, deportivo, estrategias, simulación, juego de mesa, juegos musicales, lanzamiento de misiles, (González, 2006) Clasificación de consolas: Xbox One, Xbox 360, Nintendo, consola wii, game pad (Gonzalez, 2006)

Causas que producen los juegos

El problema aparece cuando el uso excesivo de estos dispositivos electrónicos, puede convertirse en una adicción, una actividad de tiempo completo, es por eso que el uso de estas tecnologías puede estar relacionado en algunos jóvenes, con trastornos de déficit de atención e hiperactividad, quienes a su vez genera un preocupante bajo rendimiento académico, relacionada con una conducta antisocial no sólo con personas de su misma edad, si no con sus padres generando una conducta afectiva débil (Núñez, 2009)

Problemas emocionales: soledad, depresión, fobia social, casos extremos los adictos pierden la noción del tiempo, ya no saben si es de día o noche, solo duermen cuando ya no resisten el sueño, saltan su rutina de comer. (Raventós, 2008)

Problemas financieros: en el caso de los adolescentes donde invierten grandes cantidades de dinero en los últimos aparatos electrónicos de alta tecnología, generando muchas veces deudas a largo plazo.

Problemas Familiares: Falta de comunicación, si se confronta al adolescente en cuanto a la adicción al juego esto generará discusiones, algunos padres no se dan cuenta del problema, a su vez causando distanciamiento e incompreensión. (Salguero, 2009)

Problemas escolares: Inasistencia a clases, descuido de las tareas en casa, bajas calificaciones, reprobar el año.

Efectos de los videojuegos

Una de las críticas más habituales es la adicción, las conclusiones de la mayoría de los estudios son alarmantes, entre el 1,5% y el 19 % da por entendido cuyo uso como adictivo, comportamiento agresivo, ya que más del 85% de los videojuegos contienen temáticas de violencia, muerte, destrucción, Bandura afirma lo que podría estar determinando la característica de comportamiento agresivo es la interacción con el ambiente, es decir un aprendizaje llamado imitación (Vallejo, 2010)

Enfoque Teórico cognitivo conductual

A partir de diferentes métodos, el método cognitivo conductual es el método más utilizado y verificado empíricamente, luego de analizar sus antecedentes, condiciones biológicas y entorno social, es necesario conocer cuál es la conducta problema, bajo qué circunstancias, la frecuencia y frecuencia de ocurrencia. fuerza. El condicionamiento operativo favorece la persistencia inicial del comportamiento del juego, y la exposición continua y posterior a programas mejorados hará que el jugador se sumerja más en el juego. (Consideraciones Históricas entorno a la terapia cognitiva conductual, 2001)

La terapia cognitiva conductual, se enfoca, como intervención psicológica, en que el paciente o consultante pueda regular y sus pensamientos y obtener así el control de sus acciones, para este caso en específico, que no se inclinen hacia la adicción los videojuegos. Por tanto, a través de diversas técnicas entre las que se destaca la reestructuración cognitiva, los Psicólogos buscan que los pacientes desafíen las convicciones que son causantes de adicción a videojuegos, lo que mejora su autoconfianza, seguridad, y, además con el fin de buscar alternativas que generen un estilo de vida en mayor medida saludable, se enfocan en que los pacientes o consultantes estructuren el diario vivir, en lo posible, evitando los videojuegos, se crean una serie de estímulos enfocados en la motivación por el progreso que se ha logrado, etc. (Palomares, 2020)

Asimismo, en procesos psicoterapéuticos, también se orienta a los consultantes en otras maneras de relacionarse con el entorno que los rodea, buscando mantenerlos alejados de los videojuegos, en lo posible, mientras dure el tratamiento. Alternativas como pasatiempos satisfactorios y significativos, donde se socialice más y se pueda ser partícipe de otros entornos que no necesariamente involucran juegos, juego continuo, etc. (Palomares, 2020)

Los videojuegos se consideran de naturaleza cinestésica básica, lo que hace que parezcan simples juegos de coordinación ojo-mano, lo que garantiza que no haya interferencias de razonamiento. No obstante, debemos destacar el valor que tienen durante el desarrollo cognitivo en infantes específicamente en sus habilidades motoras, incluida la coordinación ojo-mano, que constituye la base para las etapas posteriores del desarrollo

infantil. Para algunos usuarios de videojuegos, estos pueden generar una sensación de poder, control y satisfacción que pueden carecer en sus vidas. Finalmente, podemos considerar la aceptación de los videojuegos como un fenómeno de masas que puede mejorar el rendimiento intelectual y ayudar a los estudiantes perceptivos a comprender mejor los mecanismos básicos en los procesos de información y comunicación. Conocimiento de las habilidades motoras (Brown et al., 1992).

Marco Empírico

Se pueden evidenciar diversos antecedentes relacionados con la investigación en mención, de los cuales, se destaca inicialmente el aporte de Andrade y Rivas (2015) quienes, a través de un estudio de tipo descriptivo, buscaron hallar rasgos y características destacables a cerca del uso excesivo de videojuegos. Un total de 106 estudiantes adolescentes de un colegio de Ecuador fueron la muestra. Usaron de instrumento, un cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos (López, 2014), observación directa sobre las conductas y comportamientos y entrevistas semiestructuradas, arrojando como resultado que el 50.8% de la muestra de género masculino, y el 23.4% de participantes de género femenino, manifestaron agrado por los videojuegos, adicional a que el 30.5% de los participantes de género masculino, han probado o jugado en videojuegos, así como también en los participantes de género femenino, el 12.8%. finalmente, el 62.7% de participantes de género masculino, mencionaron que, con frecuencia, trasnochaban y madrugaban con el fin de seguir haciendo uso de los videojuegos. (Andrade y Rivas, 2015)

También se resalta que en la investigación correlacional que realizó Agüero (2017) donde abarcó el uso de redes como Facebook y su relación la forma de socializar en adolescentes, buscando identificar las posibles consecuencias que estas puedan tener sobre quienes consumen mucho este tipo de redes, que, entre otras cosas, tiene un apartado de juegos conocido como Facebook Gaming. Con la participación de 100 personas entre 13 a 18 años se conformó la muestra. A través del cuestionario de evaluación de dificultades interpersonales en la adolescencia (CEDIA) Inglés, Méndez, y Dolores, (2000) y una encuesta elaborada sobre la constancia de uso de la red

mencionada se realizó la recolección de la. En los resultados se concreta que no existe relación entre el consumo de la red y las habilidades sociales de la población participante. (Agüero, 2017)

Así mismo, se evidenció un estudio que buscaba como objetivo examinar la relación entre los problemas de conducta, la personalidad y el uso de los videojuegos. Con 88 niños y adolescentes, consultantes de la Unidad de Salud Mental Infanto-Juvenil de España obtuvieron la muestra. La información fue recolectada a través de un Test de Adicción a Internet. Como resultado se concluye que el 31,8% presentan usos de internet problemáticos, y que el 18,2% uso de videojuegos. Encuentran que los adolescentes que muestran uso problemático en nuevas tecnologías presentan niveles de mayor inestabilidad emocional, y con tendencia a problemas de conducta externalizante y déficit de atención. (Alonso y Romero, 2017)

Por otra parte, un estudio a través de una muestra de 112 personas (51 participantes con trastorno de déficit de atención con hiperactividad (TDAH) y 61 sin él) mediante el uso del cuestionario TEA, en aras de evaluar las funciones ejecutivas, y el cuestionario ADITEC con el fin de sustraer la información más diferenciada por género, dio como resultado que hubo una relación entre la hiperactividad, el TDAH y el trastorno de juego en internet (TAI) en niveles moderados que fueron disminuyendo después de un ajuste en el ámbito social. (Menendez-García et al. 2020)

Se denota también un estudio realizado en el Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo en el 2018, con el propósito de destacar las repercusiones de la adicción a los videojuegos en la población adolescente de la institución en mención. Con una muestra de 340 participantes, y utilizando como método el Test de dependencia de videojuegos (TDV) encontraron como resultado que los participantes tienen un nivel de adicción bajo, medio y alto en porcentajes del 45%, el 26,1 y el 28,8% respectivamente, también que se encuentra en 54.2% el nivel de situaciones problemáticas respecto al uso excesivo de videojuegos y 30% los inconvenientes de manejar estas adicciones, adicionalmente la población utilizada como muestra se encuentra en un rango de edad entre 12 y 18 años. (Artezano, 2020)

De igual manera, mediante un estudio se investigó la tasa de prevalencia y predictores de videojuegos en una muestra del Registro Nacional de Noruega seleccionada al azar, donde los resultados mostraron que de la población seleccionada 1,4% eran adictos a videojuegos, mientras un 7,8% eran jugadores con problemas, un 3,9% jugadores comprometidos y un 87.4% jugadores normales. (Witteck, 2016)

Capítulo 3. Metodología.

Tipo y diseño de investigación.

En esta investigación aplicada, se cuenta con el tipo de investigación mixto, puesto que vincula el compendio y examen de datos cualitativos y cuantitativos, a través de los cuales se puede inferir y analizar de manera específica cada una de las tres posibles causas identificadas que se encuentran generando el síntoma de la adicción a los videojuegos. El diseño de investigación planteado es simultáneo, como investigación confirmatoria o exploratoria, es decir, datos cuantitativos y cualitativos con análisis de estos. Puesto que nos remitimos a este tipo de datos que favorecen ampliar la problemática a estudio y a su vez permiten identificar y reconocer cada uno de los factores de riesgo a los que están expuestos los sujetos de la población escogida, sus cantidades y tendencias de comportamiento como tal (Pereira Pérez, Zulay, 2021)

Participantes

Para la realización de la presente investigación se tuvo como muestra a 53 Jóvenes de 12 a 14 años, distribuidos de la siguiente manera: 10 adolescentes de Ituango Antioquia, 10 de Popayán Cauca, 13 de Mosquera Cundinamarca, 9 de Chiquinquirá Boyacá, y 11 de Bogotá Cundinamarca. Estos jóvenes son de distintos estratos socioeconómicos, los cuales, se encuentran en grados superiores de estudio, es decir, bachillerato incompleto. De igual manera el 89% conviven con un núcleo familiar constituido por madre, padre y uno o dos hermanos. Empleando un tipo de muestreo no probabilístico de tipo por conveniencia, esto obedece a que la muestra elegida es la que se conoce, que está disponible o que se encuentre por parte del investigador.

Tabla 1

Datos de los estratos socioeconómicos de adolescentes encuestados.

Estratos socioeconómicos	Adolescentes
1	3
2	22
3	16
4	8
6	4

Nota. Fuente: Elaboración propia

Procedimiento

La aplicación de los instrumentos se realizó de manera presencial, a un total de 53 adolescentes encuestados, y de los cuales a 5 jóvenes se les realizó la entrevista semiestructurada. Se define el mes de noviembre para aplicar los instrumentos, llegado el día, se da inicio con la presentación del estudiante, se les informa a los participantes que la investigación es de tipo académico.

Posteriormente se informa que no existen respuestas malas o buenas y todo se realiza bajo los lineamientos normativos de la ética, confiabilidad y anonimato, en este momento se entrega el consentimiento informado (ver anexo B), posterior a su firma se procede a entregar la encuesta (ver anexo C) para su diligenciamiento dando las indicaciones y explicaciones pertinentes para su adecuada respuesta. La ejecución de las

entrevistas se realiza de manera individual, presencial y con evidencia fotográfica, teniendo en cuenta la disponibilidad del participante, solicitando consentimiento y asentimiento para grabarla.

Finalmente se realiza la transcripción de la entrevista y se genera el análisis teniendo en cuenta las categorías que se habían definido. realizando mapa conceptual, el cual relaciona las categorías definidas, el análisis general se realiza teniendo en cuenta las similitudes y constantes que se generan entre los participantes y las categorías (Bolseguí 2006).

Instrumentos de recolección de datos.

A nivel cuantitativo se realiza una encuesta de creación propia la cual consta de 12 preguntas (ver anexo imagen B), delimitadas por tres categorías (uso temprano de dispositivos electrónicos, acceso libre a la internet, tiempo libre) distribuidas de la siguiente manera: 4 preguntas para determinar la categoría de dispositivos electrónicos, 2 preguntas para la categoría de uso y acceso a la internet, 6 preguntas en la categoría del tiempo libre en donde se indaga qué actividades le gusta hacer a los adolescentes en su tiempo libre y si les gusta o no los videojuegos. Lo que permite cuantificar las cantidades y dar un concepto más claro y específico del comportamiento de los jóvenes ante estas causas identificadas.

A nivel cualitativo se realiza entrevista semiestructuradas a cinco de los 53 adolescentes, con un diseño en guion, la cual consta de 9 preguntas abiertas (ver anexo C), definiendo tres categorías (Uso temprano de dispositivos electrónicos, acceso libre a la internet, tiempo libre), distribuidas así: 3 preguntas para la categoría de dispositivos electrónicos, 2 preguntas para la categoría de acceso libre a la internet, 4 preguntas en la categoría de tiempo libre; cada estudiante realizó una entrevista la cual fue grabada y transcrita para su análisis. Estas entrevistas permitirán profundizar y complementar la información aportada por los cuestionarios, dando un informe investigativo más amplio y completo con la problemática trabajada.

Estrategia del análisis de datos.

Para el presente proyecto de investigación aplicada en el campo Social y Comunitario, a partir de la encuesta realizada en Google Forms, se realiza el análisis de

datos por medio del programa de Excel teniendo en cuenta las 3 dimensiones y que permite crear gráficos y tablas de la información obtenida. A nivel cualitativo se realiza el análisis teniendo en cuenta las categorías que se habían definido, realizando mapa conceptual, el cual relaciona las categorías definidas, el análisis general se realiza teniendo en cuenta las similitudes y constantes que se generan entre los participantes y las categorías.

Consideraciones éticas.

La presente investigación se realiza por medio de una serie de lineamientos jurídicos que posibilitan, validan, autorizan y protegen a los adolescentes participantes. Entre estos lineamientos se encuentra el consentimiento informado y asentimiento (ver anexo imagen D) firmado por cada uno de los participantes, en el cual autorizan el uso de su participación y que sus respuestas sean empleadas para el análisis de los resultados solo y exclusivamente para esta investigación. Exponiendo claramente que el tipo de riesgo de esta investigación aplicada es de carácter mínimo o bajo, puesto que solo se emplean dichos datos para un análisis e investigación, en donde no se invade o afecta el desarrollo de los jóvenes de forma directa; solo se toma como referencia la indagación de posibles causas a determinados síntomas. También se especifican y se aclaran las probabilidades y las ganancias que puede tener la participación en la investigación, ya que en Colombia este aspecto está regido por las indicaciones que presenta la Resolución No 8430 (Colombia, Ministerio de Salud, 1993), que habla acerca de los aspectos éticos de la investigación en seres humanos del 4 de Octubre de 1993 del Ministerio de Salud, y la ley 1090 de 2006 acerca del ejercicio de la psicología (Constitucional, 2006) .De igual manera se garantiza la Ley 1581 de 2012“por la cual se dictan las disposiciones generales para la protección de datos personales” y la absoluta confidencialidad y el anonimato, los resultados serán utilizados con fines académicos, así como la retroalimentación de los resultados.

Capítulo 4. Resultados

Tabla 2*Uso de dispositivos electrónicos a temprana edad.*

EDAD EN AÑOS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA ABSOLUTA ACUMULADA	FRECUENCIA RELATIVA (%)	FRECUENCIA RELATIVA ACUMULADA
X_i	f_i	F_i	h_i	H_i
3	1	1	1,92%	1,92%
4	2	3	3,85%	5,77%
5	2	5	3,85%	9,62%
6	5	10	9,62%	19,23%
7	5	15	9,62%	28,85%
8	7	22	13,46%	42,31%
9	4	26	7,69%	50,00%
10	9	35	17,31%	67,31%
11	7	42	13,46%	80,77%
12	6	48	11,54%	92,31%

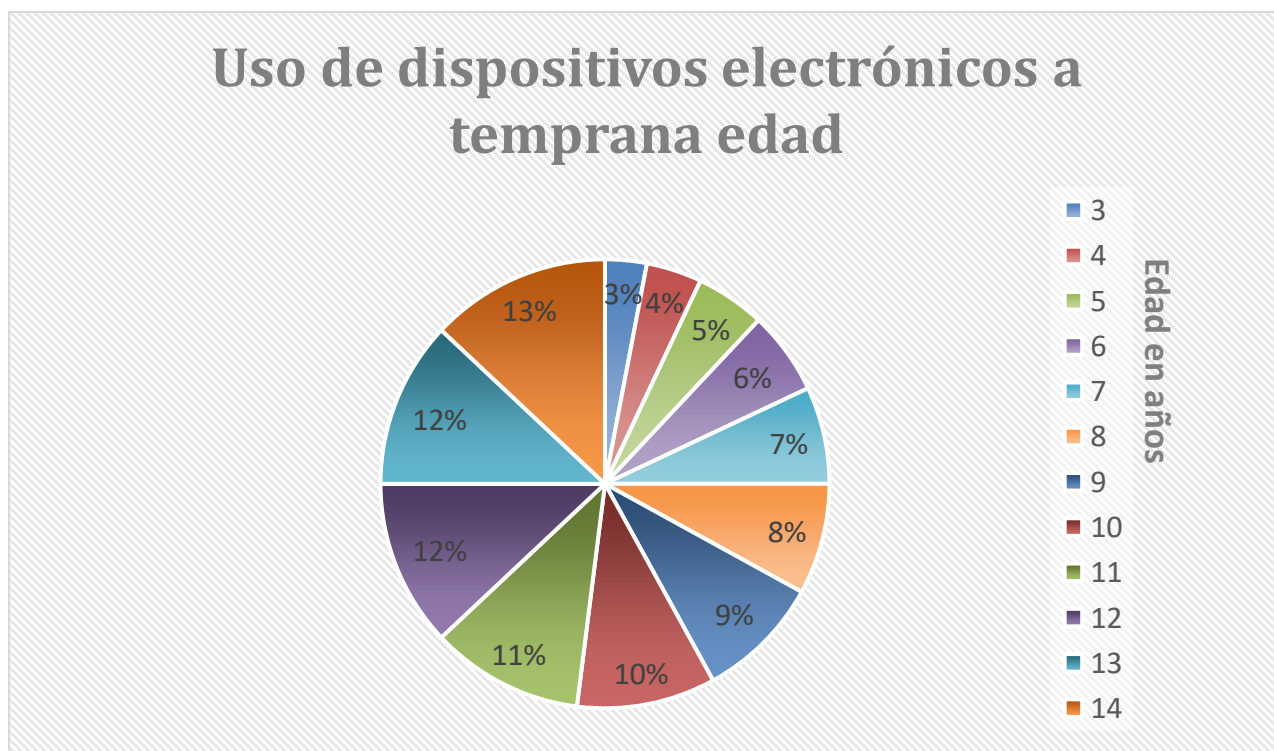
13	3	51	5,77%	98,08%
14	1	52	1,92%	100,00%

Nota. Fuente: Elaboración propia.

La tabla muestra que el 92,31% de los encuestados hicieron uso de algún dispositivo electrónico a los 12 años o menos evidenciándose así un uso de dispositivos a muy temprana edad, también se evidencia que la mayoría de los participantes de la encuesta usó su primer dispositivo a los 10 años.

Figura 1

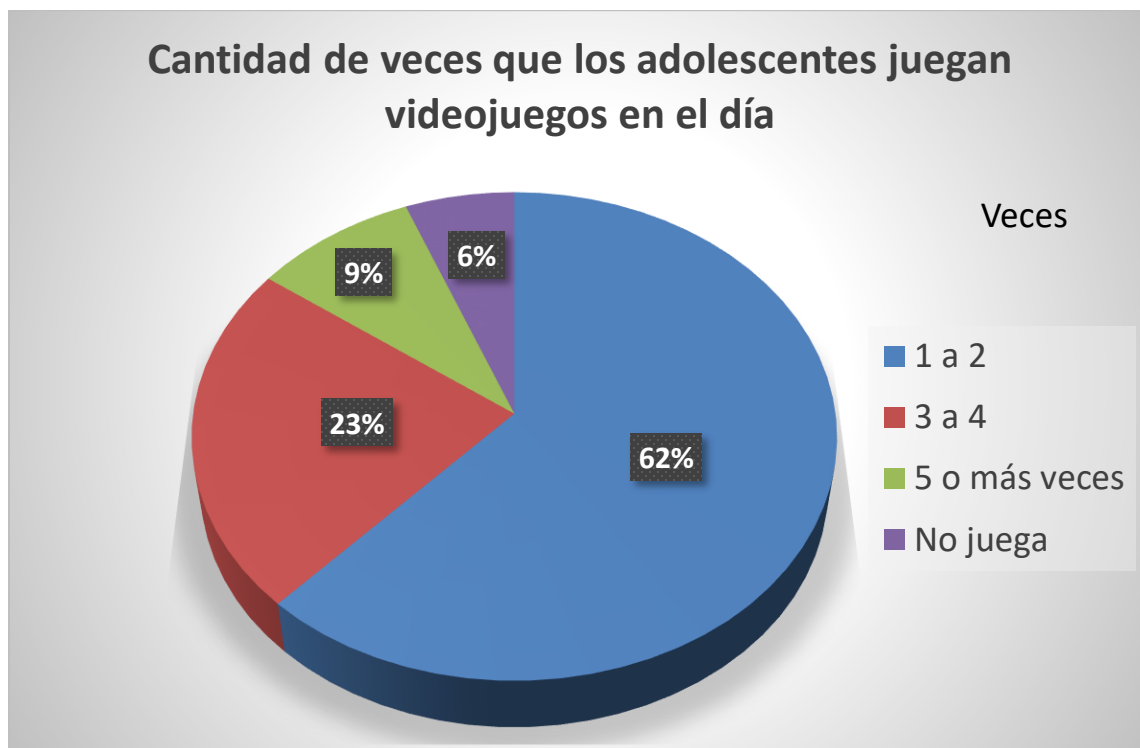
Uso de Dispositivos Electrónicos a Temprana Edad.



Nota. Fuente: Elaboración propia.

Figura 2

Cantidad de veces que juegan videojuegos los adolescentes en el día.



Nota. Fuente: Elaboración propia.

Con la figura 2 se puede evidenciar que para el 62% de los encuestados es normal el uso de videojuegos como mínimo de 1 a 2 veces, convirtiéndose así en una rutina diaria para estas personas.

Figura 3

Actividades que los adolescentes realizan en su tiempo libre.



Nota. Fuente: Elaboración propia.

La figura 3 muestra que el 43% de los encuestados utilizan los videojuegos como una forma de pasar su tiempo libre, esto asociado a la regularidad con la que hacen uso de estos y la edad a la que tuvieron acceso a los dispositivos electrónicos deja en evidencia que el grupo de personas que participaron del proceso investigativo no tienen control por parte de los cuidadores para el uso de los dispositivos y lo que trae consigo los mismos.

Figura 4

Análisis de entrevista semiestructurada por categorías

Dispositivos electrónicos, internet y tiempo libre como factores de	Acceso a dispositivos electrónicos a temprana edad	HP13: como a los 8 o 9 años más o menos lo primero fue un computador. era de la familia de torre, de escritorio a los 10 años tuve mi primer teléfono más o menos como no lo sabía utilizar Solo veía los videos y después comencé a jugar cuando iba a cumplir 11 o antes de los 11.
---	--	---

riesgo en para la adicción a los videojuegos		MB13: Ummm creo que más o menos a mis 4 años mío, mío a los 8 la verdad desde muy pequeña me prestaba el celular yo creo que como a los 5.
		MI14: Jum yo ni me acuerdo desde que estaba muy chiquita creo que por ahí a los 3 años el celular de mi para para ver YouTube y a los 8 tuve mi celular porque mis para se iban a trabajar para poder llamarme, jugaba mucho porque me quedaba sola y como tenía internet
		MCH14: Según recuerdo no muy claro creo que fue más o menos a los 8 años, cuando me prestaban el computador de mesa, o el celular de algunos de mis papás, A los 9 años, me compraron mi primer celular para que mi mama o abuelos me pudiesen llamar y saber cómo estaba cuando ellos trabajaban y yo estaba en casa, Cuando me compraron mi primer dispositivo, empecé a jugar ocasionalmente en él y con permiso de mis padres.
		MM12: Mis papas no me dejaban estar a solas con el computador en el mi cuarto y siempre quise tener un televisor en mi cuarto, pero tampoco me dejaban Como a los 10 años les pedí un celular a mis papas y ellos me lo compraron.

Nota: Los participantes se codificaron así; M: Mujer, H: Hombre, Ciudad (P: Popayán, I: Ituango, B: Bogotá, CH: Chiquinquirá M: Mosquera) y edad.

Figura 5

Análisis de entrevista semiestructurada por categorías.

Dispositivos electrónicos, internet y tiempo libre como factores de riesgo en para la adicción a los videojuegos	Tiempo libre	HP13: Alrededor de unas 8 horas me gusta hacer deporte, futbol, bicicleta también a veces me han pagado por jugar videojuegos, por patrocinar el juego así en directos, en videos me pagan por PayPal, aproximadamente 5 o 10 dólares.
		MB13: Ahora que estoy en vacaciones del Colegio me dejan 4 o5, cuando no me dejan jugar más, hago manillas.
		MI14: Después del colegio que son como 4 horas tengo el resto del día libre, no yo solo juego y cuando el celular se descarga aprovecho y hago la tarea del colegio y ya, jugar es lo mejor es otra vida en la que siempre gano y me va bien
		MCH14: Normalmente cuando estoy estudiando, tengo tiempo libre en la pura tarde o noche, alrededor de 2 o 3 horas, y cuando estoy de vacaciones de 6 a 8 horas, mi tiempo libre por lo general lo empleo revisando mis redes sociales, tomándome fotos, chateando, viendo tv y jugando en mi celular o computador.

		MM12: Todas las tardes y el sábado y el domingo, en la tarde duermo, me da mucho sueño después de madrugar, luego miro Instagram y Tiktok
--	--	---

Nota: Los participantes se codificaron así; M: Mujer, H: Hombre, Ciudad (P: Popayán, I: Ituango, B: Bogotá, CH: Chiquinquirá M: Mosquera) y edad.

Figura 6

Análisis de entrevista semiestructurada por categorías

Dispositivos electrónicos, internet y tiempo libre como factores de riesgo en para la adicción a los videojuegos	Libre acceso al internet	HP13: En la casa, o en casa de mis amigos. no, puedo usar los dispositivos sin pasarme de los tiempos, que no puedo estar todo el día jugando tal vez unas 4 horas, no juego cuando estoy comiendo.
		MB13: En todo lugar, donde mi abuela, donde mis tíos y mi casa y en mi celular, tengo plan de datos. Si señora mi mama tiene algo que le avisa en el celular de ella a que entro puedo jugar 2 a 3 Horas los fines de semana, cuando estoy estudiante solo una hora de lunes a viernes.
		MI14: En la casa, o en casa de mis amigos, en el colegio, en el parque, donde mi abuela jum en todas partes jajajaja. mis papás ellos ni cuenta se dan de lo que yo juego puedo jugar lo que yo quiera siempre, casi todo el día juego porque estamos jugando varios y estamos conectados todo el tiempo, podemos chatear y vernos en el juego por eso nos gusta mucho.
		MCH14: Cuento con acceso libre a la internet en mi Colegio, y en mi casa, mis padres no aplican ningún tipo de control parental o de restricción, realmente ellos dialogan conmigo acerca de los lugares y paginas a las que debo ingresar y a las que no, los beneficios y los males que conlleva que no emplee adecuadamente las redes o el internet.
		MM12: Antes mis papas me daban permiso de ir a un internet, pero como cada rato tenía que estar saliendo colocaron internet acá en la casa, sí, me preguntan que estoy haciendo, a veces se sientan a mi lado, se quedan mirándome lo que hago.

Nota: Los participantes se codificaron así; M: Mujer, H: Hombre, Ciudad (P: Popayán, I: Ituango, B: Bogotá, CH: Chiquinquirá M: Mosquera) y edad.

En la actualidad los jóvenes están teniendo contacto con la tecnología cada vez más jóvenes, a la edad de 8 años la mayoría de los niños ya cuentan con dispositivos electrónicos propios, los cuales pueden usar en cualquier momento y realizar cualquier

actividad en ellos sin un debido control por los adultos responsable de su cuidado y vigilancia lo que puede conllevar a que los adolescentes realicen un mal uso de estos.

Los jóvenes buscan una manera de divertirse sin sentir responsabilidades e invierte una gran cantidad de su tiempo libre en redes sociales y videojuegos dejando de lado las demás actividades y responsabilidades lo que los expone a un peligro latente y los puede llevar a generar adicciones dado al mal uso que le dan a su tiempo libre.

Podemos evidenciar que los jóvenes cuentan con acceso a internet ilimitado al cual pueden acceder desde cualquier lugar y pueden explorar y navegar sin ninguna restricción, estos resultados nos lleva a hacernos varias preguntas ¿es eficiente la educación de los padres frente a al manejo de las tecnologías de la información y la comunicación? ¿qué tan conveniente es facilitar un dispositivo electrónico a un niño para actividades cotidianas? ¿Cuál es la importancia de incentivar en los niños otro tipo de actividades para la distracción?

Discusión

Determinar de qué manera el ingreso a los dispositivos electrónicos a temprana edad pueden ser un factor de riesgo para el mal uso de los videojuegos en adolescentes, esta categoría es coincidente con los hallazgos teóricos encontrados ya que a la mayoría de adolescentes en cuanto llegan a esta etapa de desarrollo llamado pubertad, ya han tenido acceso libre a juegos descargados en el celular, tabletas, videojuegos en consolas portátiles, momento en el cual los mismos padres de familia provisionan a sus hijos de estos aparatos electrónicos con el fin de mantenerlos ocupados y no demandan tanta atención por parte de ellos en las labores cotidianas del diario vivir, dormir, trabajar, salir de compras al supermercado, hacer oficio en el hogar, sin embargo en cuanto a la teoría empírica es coincidente Alonso y Romero (2017) a través de un estudio con miras a determinar la relación entre problemas de conducta, personalidad, y uso conflictivo de internet arrojaron como resultado que el de los individuos presentan un uso problemático de la red.

Identificar por qué el tiempo libre se puede convertir en un factor adicional de riesgo para la adicción a los videojuegos en adolescentes, esta categoría es coincidente con los hallazgos teóricos encontrados entre que el 1,5% y el 19 % da por entendido cuyo uso como aditivo, evidenciando comportamientos agresivos en estos jóvenes, en cuanto a la teoría empírica es coincidente dónde 106 estudiantes adolescentes analizados de un colegio de Ecuador señala haber trasnochado y madrugado con el fin de seguir haciendo uso de los videojuegos, lo cual es evidencia que el tiempo libre puede transformarse en un agente de riesgo para la adicción a los videojuegos en jóvenes de 12 a 14 años de edad.

Analizar el riesgo que se genera al permitir un libre acceso a internet en adolescentes especialmente para el uso de videojuegos en línea, esta categoría es coincidente con los hallazgos teóricos, las causas encontradas que producen los videojuegos, son problemas emocionales, financieros, familiares y escolares, de acuerdo con los estudios realizados por Raventós (2008) señalan soledad, depresión, fobia social en adolescentes y en el estudio realizado por Salguero (2009) señalan falta de comunicación distanciamiento e incomprensión. Sin embargo, los hallazgos relacionados en la teoría empírica Agüero (2017) es coincidente mediante una investigación en la que abarcaba el uso de redes sociales como Facebook y su relación con las habilidades sociales en los adolescentes 100 participantes entre 13 a 18 años determina que no existe una relación directa entre las habilidades sociales percibidas y las horas invertidas en la red social Facebook.

Además, también se puede evidenciar que en el estudio realizado por Menendez-García et al (2020) una vez contrastado el ámbito social los niveles de hiperactividad iban cediendo, ergo, el exceso de tiempo libre y acceso a internet sin restricciones podría aumentar estas inclinaciones.

Finalmente, la población escogida para el presente proyecto, y el acceso a dispositivos electrónicos para jugar videojuegos es coincidente con los hallazgos teóricos pues en el estudio realizado en Perú por Artezano (2020) se denotaron diferentes niveles de adicción a los videojuegos en una población de 12 a 18 años que hacían uso excesivo

de los mismos 54.2% y con una dificultad considerable para controlar la adicción (30,7%).

Conclusiones.

En aras de establecer la manera en la que el uso de dispositivos electrónicos, el ingreso libre a internet y el tiempo libre se instituyen como elementos de riesgo para la adhesión ilimitada de los juegos de video en adolescentes, se evidenciaron durante las encuestas, resultados bastante encaminados a dar respuesta a lo planteado inicialmente en los objetivos.

Con base a lo anterior se puede determinar que, respecto al acceso a dispositivos electrónicos, se evidenció que, si bien, desde muy temprana edad, los entrevistados manifestaron tener acceso a estos dispositivos, se percibe que la forma de usarlos parte en gran medida de la exploración autónoma de los mismos, y no de las indicaciones de uso por parte de los acudientes o mayores responsables de los menores, adicional a que su uso, en algunos casos, también fue estimulado por los padres, ya que estos muchas veces se encontraban trabajando y, entre tanto, los entrevistados se les fue otorgado un dispositivo electrónico para entretenimiento, o en principio, para contacto con sus familiares, dejando aparentemente a la deriva el control o restricción sobre la forma como los adolescentes encuestados le dan uso a estos.

De igual forma, también es preciso denotar que, la forma en la que los adolescentes encuestados usan su tiempo libre, se denota predominante en el uso de videojuegos (44.9%) y el escuchar música (30.5%) versus actividades más tradicionales como caminar (10,2%) o leer(14.3%), situación que, sumada al acceso a temprana edad a dispositivos electrónicos, con poco control o restricción por parte de los padres, se pueden entender como la configuración de factores de riesgo que estimulan y priorizan el uso de videojuegos en gran medida en los adolescentes encuestados.

Así mismo, al analizar los resultados sobre el libre acceso a internet que tienen los encuestados, se puede notar que cada vez es más fácil el tener la conectividad a la red (94.2% de la población encuestada), sin importar el lugar en el que se encuentren, dejando un inmenso espacio en el que los encuestados pueden tener contacto con ilimitados aspectos tanto positivos como negativos dentro de la internet, y al igual que

con el uso de los dispositivos electrónicos y el uso de videojuegos, no se evidencian mayores controles por parte de los padres respecto a su uso.

Finalmente, una vez analizados los resultados, esta investigación permite resaltar que, los adolescentes cada vez más, adoptan comportamientos encaminados al uso de dispositivos electrónicos en su tiempo libre a través del uso de internet para jugar videojuegos con más frecuencia, estos a su vez motivados por diversos factores, como lo son, el aburrimiento, el contacto social con amigos, el sentirse bien, el divertirse, e incluso en algunos casos, ganar dinero, no obstante, el poco control de los padres de familia sobre el uso de los mismos, también se puede considerar como una de las causas primordiales que generan la adicción a los videojuegos en menores de edad.

Los seres humanos se comunican por necesidad, y actualmente, el mundo cada vez está más interconectado y digitalizado, por lo tanto, es menester el regular el uso de los dispositivos electrónicos a través de la internet para jugar videojuegos en menores de edad, con el fin de evitar a futuro tendencias adictivas que puedan afectar su desarrollo normal y crecimiento.

Limitaciones

En el marco de la investigación se encontraron circunstancias complejas, como el acceso al internet o redes sociales permanente en los adolescentes encuestados en la ciudad de Bogotá. la metodología utilizada se encuentra articulada a la oferta de servicios o accesos libre y directo. En, otro aspecto es imperativo conocer la perspectiva de los padres de familia que apoyan a sus hijos, teniendo en cuenta que la gran mayoría señalan a su familia como el mayor motivador o causante a la hora de obtener acceso y de escoger en que utilizar el tiempo libre.

De igual manera otra de las limitaciones corresponde a la baja participación de los padres al momento de involucrarse o mostrar más interés en cuanto a cómo utilizan sus hijos el tiempo libre, lo cual redujo la capacidad de ampliar la información recolectada por parte de los estudiantes que desarrollaran en el instrumento, con el fin de establecer algún elemento que no se tuvo en cuenta de manera inicial.

Recomendaciones.

De acuerdo con la investigación y revisión realizada la adicción a los videojuegos

perturba ampliamente la vida del adolescente, por lo que se recomienda mediación cognitivo-conductual y familiar.

La terapia cognitivo-conductual (TCC) utilizada principalmente debido a su eficacia clínica comprobada. Esta incitará cambios significativos, especialmente en relación con el descenso del tiempo, la ansiedad, y el aumento en el gozo con la vida (Kim, Han, Lee y Renshaw, 2012).

A nivel familiar es apropiado establecer normas, pautas de crianza (Griffiths, 2005) Estableciendo límites en el tiempo de juego, Los versados aseveran jugar no más de 60 min para evitar la fatiga visual y la ansiedad. Instituir metas de tiempo por período. Pausas descansos de calidad, donde exista la comunicación asertiva, invitar amigos, familiares a juegos de mesa, actividades al aire libre, bailar, practicar deporte entre otros.

- Dialogar con ellos sobre el manejo y tema de los juegos para que puedan comprender la diferencia entre la creatividad y la realidad.
- Permitir que se diviertan, asegurándose de identificar qué clase de juegos son y ver la clasificación por edades.
- Jugar con ellos, involucrarse en sus gustos y actividades.
- Disminuir el juego solitario y obsesivo-

Proposición de alternativas

1. Promulga la creatividad, la pintura. Aprovecha momentos juntos como actividades en espacios amplios; cualquier actividad que les guste y no sean juegos de video.
2. Promociona la lectura para prevenir la dependencia a los videojuegos.
3. Es significativo la lectura en todas las edades, ya que desarrolla su capacidad de comprensión lectora, así como la ventaja de un mayor vocabulario, y expresión que les aumentará su desarrollo académico.
4. Minimiza el uso de las pantallas
5. Si tiene celular, tablet, computador, u otros, será muy difícil el no uso de estas. Por esta razón es importante negociar, crear horarios y prioridades tanto en casa como fuera de ella.

Referencias bibliográficas

- Agüero, M. (2017). *Intensidad de uso de Facebook y habilidades sociales en adolescentes*. PsicoInnova, 1(1),16-34. Universidad de Iberoamerica: SanJosé
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.)*. Available At:
<https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Andrade, M., y Rivas, D. (2015). *Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica*. Universidad de Cuenca
- Artezano-Rojas, F. (2020) *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo – 2018*. Disponible en:
<https://hdl.handle.net/20.500.12848/1917>
- Bolseguí, Milagros y Fuguet Smith, Antonio (2006). *Construcción de un modelo conceptual a través de la investigación cualitativa*. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación. (1):207-229. ISSN: 1317-5815. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41070114>
- Borrás Santisteban, Tania. (2014). *Adolescencia: definición, vulnerabilidad y borra oportunidad*. *Correo Científico Médico*, 18(1), 05-07. Disponible en:
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812014000100002&lng=es&tlng=es.

Chóliz, M. y Marco, C. (2010). *Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia*. Anales de psicología, 27(2). Disponible en:

<https://www.um.es/analesps/>

De la Cruz, Y. (2002) *Videojuegos: generadores de actitudes ludópatas y violentas en los jugadores*. Disponible en:

<https://books.google.com.pe/books?id=Wow7CbcmnC&lpg=PA1&dq=D%20E%20LA%20CRUZ%20VIDEOJUEGOS&hl=es&pg=PA1#v=onepage&q=DE%20LA%20CRUZ%20VI%20DEOJUEGOS&f=false>

Echeberúa, E. y Corral, P. (1994): «*Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora*».

Clínica y Salud, 5, 251-258.

EuropaPress. (2019). *La OMS incluye oficialmente como trastorno la adicción a los*

videojuegos. Disponible en: <https://europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-oms-incluye-oficialmente-trastorno-adiccion-videojuegos-20190527141344.html>

Eguia, J., Contreras-Espinosa, R. y Solano-Albajes, L. (2012). *Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. 3Ciencias, (2).

Disponible en: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

Flores, G. (01 de Noviembre de 2021). *ACADEMIA Accelerating the world's research*.

ACADEMIA Accelerating the world's research. Disponible en:

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58457909/metodologia_para_la_investigaci

[on cualitativa fenomenologica y o hermeutica-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1635804928&Signature=dhvmxSjk4gav~4g5myTjuCGVBkcroBdnAM8RrF7AEYsrbUE96UujlJrqvvX1n9uSN2bYlQu~D6yibgVX](#)

Griffiths, M. (2005). *Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura*. *Psicología Conductual*, 13(3). Disponible en: <http://www.psicologiaconductual.com/>

Gonzalez, R. C. (2006). Análisis de videojuegos

Gordillo, D. et al. (2021). *Encuesta sobre uso de dispositivos electrónicos, internet y tiempo libre por parte de los jóvenes*. Disponible en:

https://docs.google.com/forms/d/1oC5ktGrg0YqVqv-3nl42GCRqN71zzK-m8rdxLYR7ItU/viewform?edit_requested

Han, D., Hwang, J. & Renshaw, P. (2010). *Bupropion sustained release treatment decreases craving for video games and cue-induced brain activity in patients with internet video game addiction*. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 18(4), 297-304. doi: 10.1037/a0020023

Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S., & Renshaw, P. F. (2015). *Risk factors associated with online game addiction: a hierarchical model*. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713.

Huizinga, J. (2000) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial

- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*.
Cambridge: MIT Press
- Kim, SM, Han, DH, Lee, YS y Renshaw, PF (2012). *Terapia cognitiva conductual combinada y bupropión para el tratamiento de juegos problemáticos en línea en adolescentes con trastorno depresivo mayor*. *Las computadoras en el comportamiento humano*, 28 (5), 1954-1959.
- Lévano, A. C. (01 de Noviembre de 2021). Scielo. *Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos*. Disponible en:
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100009
- Ley 1090 de 2006. *Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones*. 6 de septiembre de 2006. D.O. No 46.383
- Marcy Lancheros Maldonado, M. A. (2014). *Revista en Internet*. Disponible en:
<https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- Menendez-García, A., Jiménez-Arroyo, A., Rodrigo-Yanguas, M., Marin-Vila, M., Sánchez-Sánchez, F., Roman-Riechmann, E., y Blasco-Fontecilla, H. (2020). *Adicción a Internet, videojuegos y teléfonos móviles en niños y adolescentes: un estudio de casos y controles*. *Adicciones*, 0. Disponible en: doi:
<https://dx.doi.org/10.20882/adicciones.1469>

- Newzoo. (2019). *Global Games Market Report 2019 - Free Versión*. Available at:
<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>
- Newzoo. (2020). *Global Games Market Report 2020 - Free Versión*. Available at:
<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>
- Newzoo. (2021). *Global Games Market Report 2021 - Free Versión*. Available at:
<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version/>
- Núñez, C. (2009). Características de los videojuegos. Los videojuegos
- Organización Mundial de la Salud, OMS (2019). *ICD-11 for mortality and morbidity statistics*. Available at: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Palomares, L. (2020). *Adicción a los videojuegos, causas y tratamientos*. Disponible en:
<https://www.avancepsicologos.com/adiccion-videojuegos/>
- Pereira Pérez, Zulay. (02 de Noviembre de 2021). Revista Electrónica EDUCARE.
Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194118804003.pdf>
- Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Children*. London: Routledge
- QuestionPro. (2021). *Investigación mixta. Qué es y tipos que existen*. Disponible en:
<https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-mixta/>
- Raventós, C. L. (2008). *Breve Historia de los videojuegos*.

Ruiz, L. (Mayo de 2013). *Psicología del adolescente y su entorno*.

SNELL, N. (1995): *Internet ¿Qué hay que saber?*, Madrid, Sams Publishing.

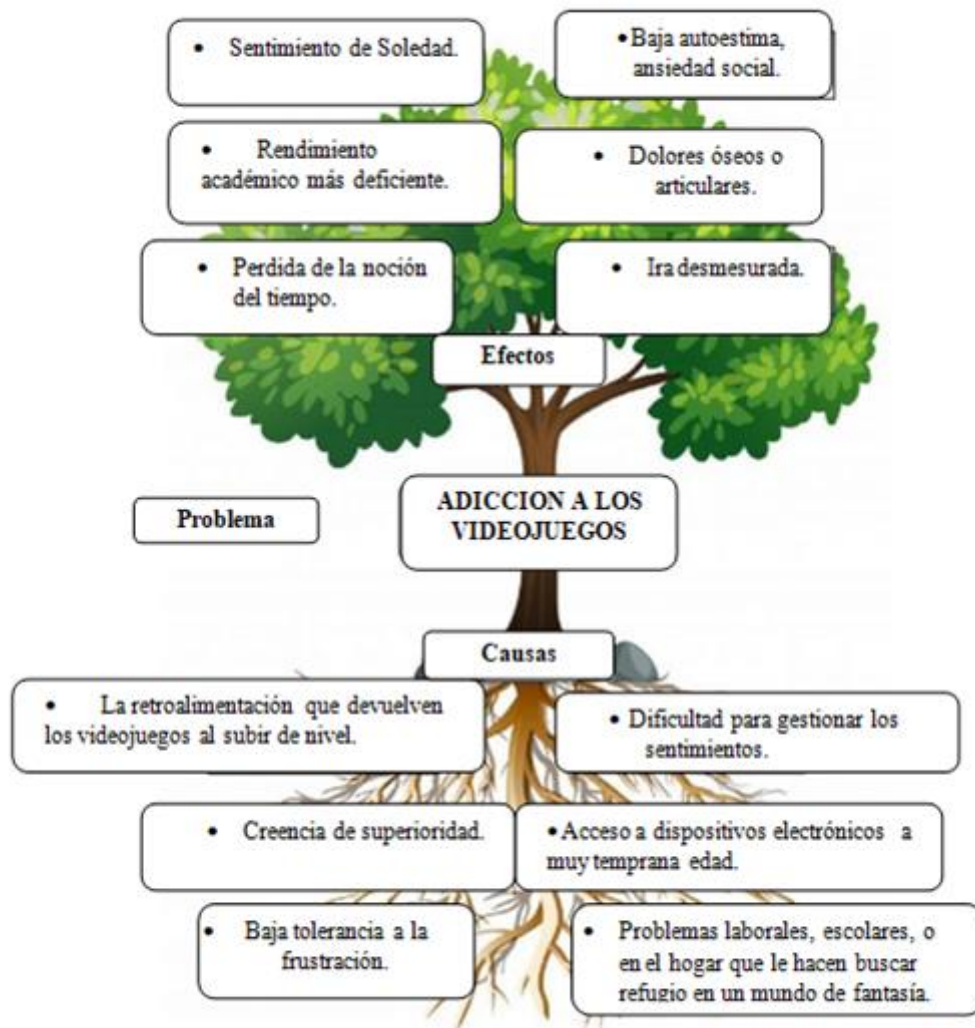
Vallejo, M. (2010). *Videojuegos: Adicción y Factores predictores*.

Wittek, C.T., Finserås, T.R., Pallesen, S. et al. (2016). *Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers*. *Int J Ment Health Addiction* 14, 672–686. Available at:

<https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>

ZYDA, M. (2005). “*From visual simulation to virtual reality to games*”. Available at:
Computer, vol. 38, n9, USA, 25-32

Anexos.



Anexo A. Árbol de Problemas. Tomado de: <https://es.liveworksheets.com/hu870986qe>

CONSENTIMIENTO INFORMADO

___ Octubre del 2021

Hora: _____

La presente investigación, "Dispositivos electrónicos, internet y tiempo libre como factores de riesgo en la adicción a videojuegos", tiene como objetivo, Establecer de qué manera el uso temprano de dispositivos electrónicos, el acceso libre a la internet y el tiempo libre constituyen factores de riesgo para la adicción a los videojuegos en adolescentes. Dicha investigación, es realizada por los estudiantes de Psicología del Politécnico Gran Colombiano: Andrés Felipe Paz Suarez, Johana Milena Ramírez Ríos, Leidy Yurani Sáenz Chagualá, Daniela Patricia Salcedo Romero, Diana Carolina Gordillo Murillo, pertenecientes al Módulo de Practicas II.

Esta investigación es académica, relevante y pertinente debido a los riesgos que se pueden generar en los adolescentes por tener acceso a los dispositivos electrónicos y al internet a muy temprana edad, además del mal uso del tiempo libre lo que ha generado posibles adicciones a los videojuegos.

Dicha investigación implica un riesgo mínimo 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.) puesto que emplea el registro de datos a través de procedimientos, pruebas psicológicas y cuestionarios comunes, la entrevista semi estructurada Resolución 8430. En el caso de que el participante se sienta perjudicado, tiene la libertad para retirarse en cualquier momento. El participante tiene derecho a conocer los resultados de la investigación, así como la garantía de recibir respuesta a cualquier pregunta por vía e-mail u oral. De igual manera se garantiza la Ley 1581 de 2012 "por la cual se dictan las disposiciones generales para la protección de datos personales" y la absoluta confidencialidad y el anonimato, los resultados serán utilizados con fines académicos, así como la retroalimentación de los resultados.

Como participante de la investigación fui informado acerca de los procedimientos al realizar un cuestionario y una entrevista semiestructurada la cual será grabada en audio para realizar el debido análisis de los resultados.

Anexo B. Consentimiento informado - Elaboración Propia

Considerando lo anterior, Yo _____ con C.C. _____ de _____ autorizo al menor _____ con T.I. _____ de _____ y otorgo de manera libre mi consentimiento, a: _____ estudiante de psicología con C.C. _____ que cursa dicha asignatura para la realización de la presente práctica investigativa.

Hago constar que el presente documento ha sido leído y entendido por mí en su integridad, de manera libre y espontánea.

Asentimiento

Si acepta participar, le pido que por favor ponga una (x) en el recuadro de abajo que dice "Sí quiero participar" y escribe tu nombre y documento de identidad.

Sí quiero participar. Considerando lo anterior, Yo _____ con T.I. _____ de _____

Nombre del Participante: _____

Documento de identificación: _____

Firma: _____

Fecha: _____

Nombre del padre, madre o representante: _____

Documento de identificación: _____

Firma: _____

Fecha: _____

Nombre del Investigador: _____

Documento de identificación: _____

Firma: _____

Fecha: _____

ENCUESTA SOBRE USO DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS, INTERNET Y
TIEMPO LIBRE POR PARTE DE LOS JÓVENES

A continuación, se realizarán una serie de preguntas relacionadas con el uso de dispositivos electrónicos, internet y tiempo libre, las cuales deberán ser contestadas con la mayor claridad y honestidad posible. Poseen dos o más opciones de respuesta que permitirán valorar de manera concreta la situación a estudiar.

1. ¿Cuenta usted con algún tipo de dispositivo electrónico?

Si__ No__

2. ¿Para que emplea usted los dispositivos electrónicos?

Leer__

Jugar__

Escuchar Música__

Mensajería y Comunicación__

Entretenimiento__

3. ¿A qué edad tuvo su primer dispositivo electrónico?

_____ años.

4. ¿Tiene servicio de internet en su casa o en sus dispositivos electrónicos?

Si__ No__

5. ¿Cuánta con acceso libre e ilimitado al servicio de internet?

Si__ No__

6. ¿En su tiempo libre usa algún dispositivo electrónico o internet?

Si__ No__

7. ¿Qué actividad practica con mayor frecuencia en su tiempo libre?

Leer__

Escuchar Música__

Caminar__

Jugar videojuegos__

8. ¿Le gustan los videojuegos?

Si__ No__

9. ¿A qué edad inició con el uso de videojuegos?

10. ¿Qué tipo de videojuegos prefiere jugar?

Acción / Aventura__

Rol / Arcade__

Estrategia__

Deportivo__

Simulación__

11. ¿Considera usted que son buenos los videojuegos?

Si__ No__

12. ¿En el día cuantas veces juega videojuegos?

1 o 2 veces__

3 o 4 veces__

5 o más veces__

Muchas gracias

GUIÓN ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

El presente guion se realizó en 4 fases (Diaz, 2013, p.164)

Primera Fase: Planteamiento de las preguntas acordes al problema de investigación y de respuesta su objetivo y manera de realizar la convocatoria para realizar las entrevistas con los recursos necesarios para obtener la información, firmas y la grabación de la misma.

Segunda Fase: En este momento ya estamos en contacto con el entrevistado, se realiza la presentación del Estudiante, el objetivo de la entrevista, se expresa que todo se realiza con fines académicos bajo los principios de la ética, confiabilidad y anonimato, se solicita consentimiento para grabar y la firma del mismo, adicionalmente se les refiere la importancia de responder a cada pregunta de manera libre, abierta, espontánea, sin ninguna prevención y con toda sinceridad.

Tercera Fase: En este momento se da inicio a las diez preguntas programadas para la entrevista.

Cuarta Fase: En este momento se le agradece a las entrevistadas por su colaboración y participación en el proyecto y se les indico que en su momento se les haría la retroalimentación de los resultados obtenidos.

DESARROLLO

Buenas tardes, mi nombre es _____, estudiante de Psicología del Politécnico Gran colombiano, desde el módulo de Practicas II estamos realizando una investigación donde se pretende Establecer de qué manera el uso temprano de dispositivos electrónicos, el acceso libre a la internet y el tiempo libre constituyen factores de riesgo para la adicción a los videojuegos en adolescentes, esta investigación se realiza con fines únicamente académicos y todo se encuentra bajo los principios de confiabilidad y anonimato.

La entrevista se realizará por medio de nueve preguntas abiertas con las cuales se pretende Establecer de qué manera el uso temprano de dispositivos electrónicos, el acceso libre a la internet y el tiempo libre constituyen factores de riesgo para la adicción a los videojuegos en adolescentes.

Es importante que a cada pregunta se conteste de manera libre, abierta, espontánea, sin ninguna prevención y con toda sinceridad, la entrevista dura aproximadamente treinta minutos.

Esta entrevista será grabada por tanto solicito su consentimiento para proceder.

¿Tiene hasta el momento alguna pregunta o inquietud del proceso e información suministrada?,

En este momento les entregare (físico) el consentimiento informado.

Damos inicio a las preguntas

En la elaboración de las preguntas se escogieron tres categorías:

1. Uso temprano de dispositivos electrónicos (preguntas 1, 2, y 3)
2. Acceso libre a la internet (pregunta 4, 5 y 6)
3. Tiempo libre (7, 8 y 9)

Pregunta No 1. ¿A qué edad recuerda usted que tuvo contacto por primera vez con un dispositivo electrónico?

Pregunta No 2. ¿A qué edad tuvo usted el primer dispositivo electrónico?

Pregunta No 3. ¿A qué edad comenzó usted a usar dispositivos electrónicos para jugar videojuegos?

Pregunta No 4. ¿En qué lugares cuenta usted con acceso libre al internet?

Pregunta No 5. ¿Sus padres aplican control parental a los dispositivos que usted usa o qué tipo de control aplican?

Pregunta No 6. ¿Tiene usted algún tipo de límite al momento de jugar videojuegos?

Pregunta No 7. ¿Cuántas horas al día tiene usted libres?

Pregunta No 8. ¿En que emplea su tiempo libre?

Pregunta No 9. ¿Qué tan importante es para usted jugar videojuegos?

Anexo D. Continuación Guion entrevista - Elaboración Propia



Imagen 1 Entrevistado No.1



Imagen 2 Entrevistado No.2



Imagen 3 Entrevistado No.3



Imagen 4 Entrevistado No.4

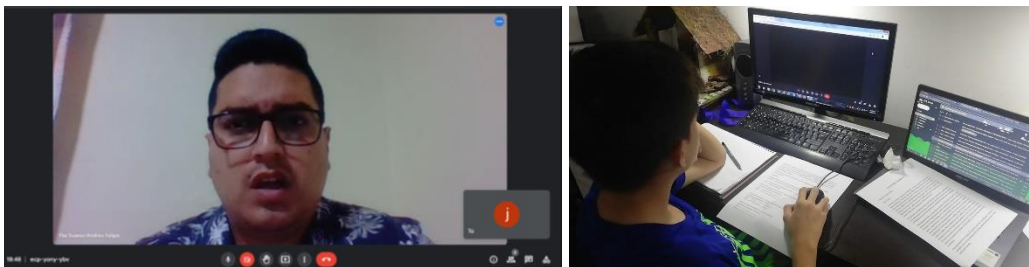


Imagen 5 Entrevistado No.5 Vía Google Meet