



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA

UNAN - MANAGUA

**Facultad Regional Multidisciplinaria de Estelí FAREM – ESTELÍ**

**Influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los  
adolescentes de noveno grado del Instituto Nacional Francisco Luis  
Espinoza-INFLE -Estelí, periodo agosto-Diciembre, 2021**

**Trabajo de seminario de graduación para optar**

**Al grado de**

**Licenciatura en Psicología**

**Autora**

Waira Yarabi Aguilar López

**Tutora**

MS.C. Damaris Rodríguez Peralta

Estelí-Nicaragua, 14 de Diciembre, 2021.



## **Dedicatoria**

Con esta investigación que me permite cerrar un ciclo de estudiante, para llevarme a un mundo nuevo lleno de experiencias, retos y sabiduría.

Quiero agradecerle profundamente a **Dios**, porque su gracia me alcanzó, me rescato, me dio nuevas energías para culminar esta etapa de mi vida. Con tu bondad me tomaste de la mano, me impulsaste a continuar, a no rendirme y a pesar que estuve en momentos de frustración y angustia, me sacaste y me diste nuevas esperanzas, fuerzas y ganas de continuar.

Gracias a su amor incondicional, a la oportunidad de un nuevo día y a su sabiduría, es por quien soy HOY.

También, quiero dedicar este logro a mis padres, **Fátima López Moreno y Ricardo Aguilar Pérez** quienes han sido mis pilares para la culminación de esta carrera larga, por apoyarme y motivarme en todo momento, especialmente por enseñarme a darle prioridad a mi educación y mis metas.

A mis abuelos, **Herminia Moreno y Rafael López** porque siempre estuvieron pendientes de mí, por confiar en mí, por amarme tal cual soy y siempre impulsarme a ser una mejor mujer.

A mi esposo, **Eduar Vásquez Barreda** quien ha sido el que ha creído en mí y mis capacidades, quien ha sido mi pilar en esta etapa de cierre de carrera, por confiar en mí, por motivarme y ser la persona que ha estado a mi lado cuando más lo necesite, porque su amor me dio confianza para sentir que soy capaz de esto y muchos logros más en mi vida.

*¡Pero gracias sean dadas a Dios, de que nos da la victoria por medio de nuestro Señor Jesucristo! (1 Corintios 15:57).*

## **Agradecimiento**

Ante todo, quiero agradecerle a **DIOS** por su fidelidad, sus misericordias por la sabiduría que me dio para culminar esta etapa de mi vida. Porque me dio salud, amor, gracia y bondad, las cuales me permitieron no rendirme.

**A mi esposo**, quien estuvo de principio a fin en esta etapa formación profesional, desde mi primero año de la universidad hasta la defensa de mi título universitario. Sin su apoyo, nada de esto sería posible.

**A mis padres**, que todo el tiempo estuvieron motivándome para no rendirme y centrar mis prioridades en mi formación tanto personal como profesional.

**A mi hermana**, que ha sido mi cómplice, amiga y familia. Estuvo conmigo en muchos momentos de desesperanza y también de alegría.

**A la facultad FAREM-ESTELÍ** por hacer parte este sueño de convertirme en una profesional y subir un escalón más de los logros que quiero alcanzar; también por formarme durante estos cinco largos años.

**A mis maestros**, que aportaron de su sabiduría y conocimientos conmigo. Por motivarme a no rendirme.

A la subdirectora del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza **Ana Lilly Benavidez**, por permitirme el espacio de realizar esta investigación, además por haber estado conmigo en momentos difíciles, por apoyarme y compartir de sus conocimientos profesionales.



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, ESTELÍ  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
*"2022 Vamos por más Victorias Educativas"*

Estelí, 01 de marzo 2022

Por este medio hago constar que la investigación: **Influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes de noveno grado del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza-INFLE -Estelí, periodo agosto-diciembre 2021**, presentada por la autora: Aguilar López Waira Yarabi, ha incorporado las sugerencias de la comisión evaluadora y cumple satisfactoriamente con los requisitos de la asignatura **Seminario de Graduación**, para optar al título de **Licenciado en Psicología**.

Atentamente,

---

PhD. Damaris Rodríguez Peralta  
UNAN-Managua/ FAREM-Estelí,  
ORCID 0000-0001-7435-1282

Cc/Archivo

## **Resumen**

Los videojuegos, se han convertido en la industria líder en ventas y crecimiento en el mercado mundial del ocio y del entretenimiento. Los consumidores pasan más tiempo que nunca con los videojuegos y esto se observa especialmente entre los adolescentes convirtiéndose en una preocupación entre educadores, padres, madres y administraciones; Parece necesario indagar sobre los efectos que puede tener dedicar gran parte de su tiempo a los videojuegos en la adolescencia.

Este estudio se realizó con el objetivo de analizar la influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes de 9no grado del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza INFLE- Estelí, periodo agosto-diciembre, 2021. Se llevó a cabo a través, de un enfoque mixto y de carácter descriptivo, la muestra estuvo conformada por 30 estudiantes (15 hombre y 15 mujeres), fueron seleccionados por un muestreo no probabilístico por conveniencia. Los instrumentos y técnicas utilizadas fueron Grupo focal, listado libre y Escala de Likert.

Así mismo es de carácter descriptivo. Entre los datos más relevantes se encontró que la práctica de los videojuegos estratégicos inducen a contenidos violentos, en donde desarrolla conductas inadecuadas en los adolescentes tales como: desacato a normas sociales, mentira, desinterés, falta de control, agresividad, adicción. Conductas que de las que se apropian por medio de la observación como lo plasma la teoría del aprendizaje social por Albert Bandura.

**Palabras clave:** videojuegos, percepción, conductas, influencia, adolescentes.

## Summary

Video games have become the industry leader in sales and growth in the world leisure and entertainment market. Consumers spend more time than ever with video games and this is observed especially among adolescents, becoming a concern among educators, parents and administrations; It seems necessary to inquire about the effects that spending a large part of your time playing video games can have in adolescence.

This study was carried out with the objective of analyzing the influence of strategic video games on the behavior of 9th grade adolescents from the Francisco Luis Espinoza National Institute INFLE-Estelí, August-December period, 2021. It was carried out through a Mixed and descriptive approach, the sample consisted of 30 students (15 men and 15 women), they were selected by a non-probabilistic convenience sampling. The instruments and techniques used were focus group, free list and Likert scale.

It is also descriptive. Among the most relevant data, it was found that the practices of strategic video games induce violent content, where it develops inappropriate behaviors in adolescents such as: disrespect for social norms, lies, disinterest, lack of control, aggressiveness, addiction. Behaviors that are appropriated through observation as reflected in the social learning theory by Albert Bandura.

**Keywords:** videogames, perception, behaviors, influence, adolescents.

## ÍNDICE

1.	Introducción.....	11
2.	Antecedentes.....	13
3.	Planteamiento del Problema .....	18
3.1	Caracterización general del problema.....	18
3.2	Preguntas de investigación.....	19
4.	Justificación .....	20
5.	Objetivos.....	21
5.1	Objetivo general.....	21
5.2	Objetivos específicos .....	21
6.	Fundamentación Teórica .....	22
6.1	La adolescencia.....	22
6.1.1	Definición .....	22
6.2	Teoría del aprendizaje social de Bandura .....	23
6.3	Videojuegos .....	24
6.3.1	Definición .....	24
6.3.2	Historia de los videojuegos.....	25
6.3.3	Clasificación de los videojuegos .....	26
6.4	Diferencia de los videojuegos según su objetivo.....	28
6.5	Efectos psicosociales asociados al uso de videojuegos .....	33
6.5.1	Efectos negativos.....	33
6.5.2	Efectos positivos.....	35
6.5.3	Conductas y actitudes de los adolescentes usuarios de videojuegos .....	36
7.	Hipótesis .....	38
8.	Operacionalización De Variables .....	39
9.	Diseño Metodológico .....	41

9.1	Tipo de investigación.....	41
9.2	Área de estudio .....	42
9.3	Población y Muestra .....	43
9.4	Criterios de selección para conformación del grupo muestral.....	43
9.5	Consideraciones éticas .....	44
9.6	Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	45
9.7	Etapas de la investigación .....	46
10.	Análisis y Discusión de los Resultados .....	48
10.1	Percepción de los adolescentes respecto a la práctica de los videojuegos estratégicos .....	48
10.2	Conductas que presentan los adolescentes debido a la práctica de los videojuegos estratégicos en tiempos de pandemia .....	57
10.3	Técnicas psicológicas para el manejo del autocontrol .....	74
11.	Conclusiones.....	78
12.	Recomendaciones .....	80
13.	Referencias Bibliográficas.....	81
14.	Anexos.....	83



## Índice de tablas

Tabla 1. Sistema de categorías .....	39
Tabla 2. Conocimiento de Videojuegos .....	48
Tabla 3. Videojuegos más Populares.....	50
Tabla 4. Práctica de Videojuegos .....	51
Tabla 5. Los videojuegos y la adicción .....	52
Tabla 6. Influencia de los videojuegos en la conducta .....	54

## Índice de figuras

Ilustración 1. Vista externa del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza .....	42
Ilustración 2 Palabras asociadas a los videojuegos .....	56
Ilustración 3 Suelo jugar videojuegos al menos 3 horas al día.....	57
Ilustración 4. Los videojuegos contienen escenas de violencia.....	58
Ilustración 5. Cuando pierdo en los videojuegos me enojo y digo malas palabras .....	59
Ilustración 6. Los videojuegos pueden convertirse en una adicción .....	60
Ilustración 7. Los videojuegos me alejan de mis amigos o familia.....	61
Ilustración 8. Me molesto con mis padres cuando me aconsejan que no juegue .....	61
Ilustración 9. Me gusta jugar a los videojuegos para demostrarle a mis amigos que soy el mejor .....	62
Ilustración 10. Me pongo de mal humor cuando pierdo.....	63
Ilustración 11. En ocasiones utilizó el dinero para recargar los videojuegos.....	64
Ilustración 12. Prefiero jugar los videojuegos que realizar las tareas de la escuela .....	64
Ilustración 13. Siempre pierdo el control del tiempo jugando los videojuegos .....	65
Ilustración 14. He mentido o tomado dinero ajeno por los videojuegos .....	66
Ilustración 15. Cuando no puedo jugar, sólo pienso en el momento en el que podré hacerlo nuevamente.....	67
Ilustración 16. Pierdo los horarios de comida por los videojuegos .....	68
Ilustración 17. Suelo discutir con mis amigos por los videojuegos.....	69
Ilustración 18. Me he vuelto agresivo por los videojuegos .....	70
Ilustración 19. Me enojo cuando un amigo me dice que soy malo .....	70
Ilustración 20. Me duermo cuando ya no resisto el sueño por jugar videojuegos.....	71
Ilustración 21. Cuando despierto solo pienso en jugar y ser el mejor .....	72
Ilustración 22. Imito a un personaje de los videojuegos.....	73

## **1. Introducción**

En la vida diaria están presentes la televisión, los videojuegos, la música y otros medios audiovisuales. La investigación ha corroborado los efectos notables e insidiosos de estos medios sobre los niños, manifestados cotidianamente por comportamientos agresivos, miedos y desensibilización a la violencia. (Andolfi & zwerling, 1985).

Es importante precisar que no sólo es la accesibilidad a los juegos en red lo que ocasiona la aparición de conductas adictivas en los adolescentes, sino que como refiere Estalló (1994). Existen factores (psicológicos, sociales, legales, familiares y de ocio) condicionantes de la conducta adictiva.

En relación a los videos juegos Crawford (1984). Referido por Estallo J. (1997). Establece una clasificación en dos grandes grupos, juegos de habilidad y de acción por un lado y juegos de estrategia por otro. Los del primer grupo serían aquellos videojuegos que implicarían el uso de habilidades visomotoras, en tanto que los del segundo grupo incluirían un amplio abanico de aptitudes, que podríamos resumir en: estrategias de solución de problemas, establecimiento de relaciones causales y toma de decisiones.

Este trabajo de investigación es de gran interés, ya que aporta información importante para el desarrollo psicosocial de los adolescentes, siendo base importante en el desarrollo de la personalidad de los mismos, el cual beneficiará el desempeño laboral, social, familiar y personal del futuro de los adolescentes.

Se realizó un estudio mixto, con el objetivo principal de analizar la influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes de 9mo grado del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza INFLE.- Estelí, en periodo agosto-diciembre, 2021. Para llevar a cabo este estudio se tomó una muestra de 30 adolescentes (15 mujeres y 15 varones), seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Los datos son obtenidos a través de técnicas e instrumentos tales como: grupo focal, listado libre y Escala de Likert.

El documento investigativo está distribuido de la siguiente manera: se inicia con la parte introductoria donde se abordarán los antecedentes, planteamiento del problema, justificación; seguido de los objetivos planteados para dicho trabajo continuando con el

referente teórico, hipótesis y Diseño metodológico el cual abarca el tipo de estudio, contexto de estudio, población y muestra y las técnicas e instrumentos; finalizando con el análisis y discusión de resultados, referencias bibliográficas y anexos.

## 2. Antecedentes

Para esta investigación, se realizó una revisión de estudios relacionados con el abordaje de la influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes, en el cual se encontraron las siguientes:

### **A nivel internacional**

Influencia de los videojuegos en su formación de los estudiantes del quinto grado de primaria sección a de la institución educativa n° 50634 José María Arguedas del distrito de haqira – cotabambas – apurímac, 2017; estudio realizado por (Huamani Layme. & Ccorahua Salhua., 2019). Para optar el grado académico de bachiller en Educación.

La razón del estudio fue saber de qué manera influyen los videojuegos en la formación de los educandos de una Institución Educativa, porque los investigadores tienen conocimiento que el uso de estos juegos electrónicos podría influir en la formación de nuestros escolares. En nuestra posición, definitivamente si la población escolar frecuente en el uso de los videojuegos, rebasando el tiempo normalmente permitido que sea de una hora al día, y a una distancia mínima de tres metros, va repercutir en su formación y normal desarrollo como persona.

Se concluyó clara y precisa que, cuando un educando excede el tiempo permitido (una hora) si repercute negativamente en su formación de los escolares causando miedo, ansiedad, reacciones agresivas, dificulta al relacionarse con las personas de su entorno, etc. Actualmente, estos juegos se presentan en formato online. Cada vez, los padres tienen menos información sobre cómo se entretienen sus hijos porque ya no son ellos los que los compran.

Estudio sobre la percepción de los adolescentes acerca de los videojuegos estudio realizado por ( Rodríguez Alvariño & Rivera Carbó , 2007). Para optar a Diplomado en Psicología.

A partir de la progresiva informatización de la sociedad cubana, así como de la utilización de los avances tecnológicos de última generación, la investigación estuvo destinada a determinar la percepción que tienen los adolescentes de 6to grado de las escuelas primarias

Arselio Suárez y Obdulio Morales de Sancti Spiritus, acerca de los videojuegos. Fue asumido el paradigma cualitativo de investigación, en su modalidad de Investigación-Acción- Participación (IAP). Las técnicas empleadas fueron la observación, la entrevista de tipo individual y grupal y el análisis de documentos.

En esencia, los videojuegos constituyen una actividad altamente motivante para los adolescentes, donde existe una preferencia por los que incluyen escenas de violencia y los de habilidades. Se propone un sitio Web sobre las peculiaridades de los videojuegos en Cuba.

### **A nivel nacional**

El uso de dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factores de distracción en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018.

Según (Teller, 2019). Estudio realizado con el objetivo principal de: Analizar el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018.

Para alcanzarlo se utilizó el tipo de estudio mixto, para cumplir con los objetivos decidieron trabajar con un enfoque de investigación cuantitativa un método de investigación no experimental con un diseño transversal de correlaciones causales. Por lo tanto, los diseños correlacionales causales pueden limitarse a establecer entre variables sin precisar sentido de causalidad o pretender analizar relaciones causales. Este tipo de investigación tiene dos enfoques el principal es el cuantitativo con método secundario el cualitativo.

El rango de edad de 17- 20 presentó el porcentaje más alto con 54.1% y el segunda rango con mayor porcentaje es 21-23 con el 34.3%. Los estudiantes de Comunicación para Desarrollo se encuentran en un grupo característico del uso de los dispositivos multimedia, quienes son considerados como nativos digitales. La psicóloga Nicaragua argumentan que la edad es un factor que se puede asociar a la función principal que los jóvenes utilizan los dispositivos multimedia. Las edades más tempranas lo utilizan para fines recreativos, no

obstante los estudiantes universitarios lo utilizan como una herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje.

El principal uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, Pc, Tablet) es para revisar redes sociales sin embargo existe un grupo de 34.9% que reconoce como una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje por lo tanto es necesario brindarle un uso adecuado para potenciar su aprendizaje. Son utilizados por un 91.3% como una herramienta en su formación académica sin embargo el 67.4% considera que las herramientas y aplicaciones pueden distraerlo de sus estudios universitarios.

Los lapsos de tiempo que los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo supera las 4 horas al día o más con un 73.3%. El uso de los dispositivos multimedia en las actividades académicas y la influencia es positivo cuando el estudiante posee un interés en aprender, utilizará estos recursos para reforzar sus conocimientos sino el estudiante utilizará cualquier ventana de distracción para no ejecutar un uso académico.

### **A nivel departamental**

Eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos de décimo grado turno vespertino del Instituto Reino de Suecia Estelí.

Según (Herrera Tórrez, Calero Morales, & Herrera Dávila, 2019). En donde se plantearon como objetivo principal analizar la eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos de décimo grado, turno vespertino del Instituto del Reino de Suecia Estelí, segundo semestre 2019.

La muestra estuvo compuesta por 40 estudiantes, el estudio comprende un muestreo no probabilístico estratificado intencional en los estudiantes usuarios de videojuegos adolescentes de 14 y 19 años de edad a quienes se aplicó un test de adicción a videojuegos, la técnica del listado libre y la escala tipo Likert. Este estudio investigación es de enfoque mixto con predominio del enfoque cuantitativo, ya que en esta se recopiló información concreta como cifras, y se utilizaron instrumentos cualitativos; estos datos son estructurados y estadísticos, brindan el espacio necesario para llegar a la conclusión ya que

se tomó en cuenta la escala que hace referencia a estudios que apuntan a la medición, a la utilización de técnicas estadísticas y al lenguaje matemático en general. Los resultados más relevantes con la técnica del listado libre indican que un 10% de los adolescentes asocian la palabra videojuegos a Diversión, siendo en su mayoría varones, los juegos más utilizados fueron free fire.

Los resultados obtenidos a través de los distintos instrumentos aplicados, en uno de ellos como es el test de adicción a videojuegos se conoce que los adolescentes han llegado aún alto nivel de dominio en los videojuegos y un menos porcentaje de los que respondieron no haber llegado aún alto nivel de dominio en cuanto con las respuestas del Postest después de la aplicación se notó una disminución del alto nivel según sus respuestas que había llegado aún alto nivel de dominio, en comparación con la respuestas del Pretest los que respondieron no haber llegado aún alto de dominio fue mayoría, Los resultados del Postest dicen que sí, marcando una disminución en dominio a los videojuegos esperado es (17.00). Con esto se le permite dar salida al objetivo aplicabilidad del tratamiento cognitivo conductual.

Repercusiones cognitivo-conductuales de la práctica del vamping en adolescentes de décimo grado del Instituto Reino de Suecia de Estelí,  
Estudio realizado por los autores (Pastrana Molina, Salgado Quintero, & González Navarrete, 2019). El cual se plantearon como objetivo analizar las repercusiones cognitivo – conductuales de la práctica del vamping en adolescentes de décimo grado del Instituto Reino de Suecia de Estelí, periodo 2018-2019. Esta investigación es de carácter explicativo – interpretativo, los tipos de muestra del estudio son probabilístico aleatorio estratificado para la parte cuantitativa y el no probabilístico por conveniencia hacia la parte cualitativa del estudio. Se encontró patrones cognitivo – conductuales como uso del celular mientras están en la cama, disminución en la capacidad de retención, bajo rendimiento en las actividades académicas, problemas para conciliar el sueño y el deseo de pertenencia a un grupo.

Respecto a la percepción de los estudiantes frente al vamping, lo consideran una práctica común, ya que dejar de dormir no les afecta negativamente, sino es un momento en el que pueden disfrutar de libertad y privacidad. Se concluyó que el uso excesivo de aparatos



tecnológicos por más de siete horas durante las noches puede provocar alteraciones en la psiquis de los adolescentes, creando una falsa sensación de haber recibido una notificación en el teléfono.

### **3. Planteamiento del Problema**

#### **3.1 Caracterización general del problema**

En décadas anteriores la forma de divertirse de las y los adolescentes era saliendo a la calle a jugar con todos los amigos del barrio, con juegos recreativos muy reconocidos como lo son: la landa, el escondite, la cuerda, chibolas, macho parado, entre otros; dando a los padres participación activa en la que establecían orden, poniendo límites en horarios de juegos y selección de amistades.

Actualmente, podría decirse que esa era queda en el pasado; han surgido nuevas actualizaciones desde el inicio del desarrollo de la tecnología, al inventar los teléfonos celulares, Tablet, laptop y desde luego el surgimiento de los videojuegos que con el tiempo se van adaptando y recreando nuevas versiones. Con esto en mente, con el apareamiento de la Pandemia Mundial COVID-19, debido a esto surge lo que podría llamarse “La nueva era virtual”, en la que el ser humano se ha ido reinventando accesos para adaptarse a nuevas formas de vivir.

Siendo esto un causante principal en que las y los adolescentes sean dependientes de los teléfonos celulares y de igual manera de los videojuegos, los cuales ahora son el centro de atención y la única manera de divertirse o distraerse, por lo cual se argumenta que la mayoría de ellos pueden tener acceso a estos. En nuestro contexto los videojuegos más utilizados son: Minecraft, Free Fire, Fortnite, Pubg Mobile, Call of Duty, Civilization IV, entre otros.

Los cuales su principal objetivo es eliminar a los oponentes de una forma violenta, con armas de fuegos, objetos corto punzantes, etc. Los videojuegos estratégicos han impuesto un comportamiento agresivo en las y los adolescentes en el que deciden invertir más tiempo y dinero para ser los mejores en ello y que de esta manera no ser denominados –Manco- (malo) siendo esto objeto de burla.

Cabe destacar que esta práctica induce a la desensibilización, en que el hecho de matar, ofender, gritar, es visto como normal. Además, en su mayoría deciden mentir a los padres e incluso anteponerse con su autoridad, robando dinero para invertir en los videojuegos y de esta manera ser cada día mejor.

### **3.2 Preguntas de investigación**

Teniendo en cuenta la problemática antes planteada, se derivan las siguientes preguntas de investigación que ayudaran a darle salida a los objetivos planteados.

#### **Pregunta general**

¿Cuál es la influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes de 9mo grado del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza INFLE -Estelí, periodo agosto-Diciembre, 2021?

#### **Preguntas específicas**

- ¿Cuál es la percepción de los adolescentes respecto a los videojuegos?
- ¿Cuáles son las conductas que presentan los adolescentes debido a la práctica de los videojuegos estratégicos en tiempos de pandemia?
- ¿Qué técnicas psicológicas ayudarían para el manejo del autocontrol en la conducta de los adolescentes?

#### **4. Justificación**

Los videojuegos, se han convertido en la industria líder en ventas y crecimiento en el mercado mundial del ocio y del entretenimiento. Los consumidores pasan más tiempo que nunca con los videojuegos y esto se observa especialmente entre los adolescentes convirtiéndose en una preocupación entre educadores, padres, madres y administraciones; Parece necesario indagar sobre los efectos que puede tener dedicar gran parte de su tiempo a los videojuegos en la adolescencia.

En primer lugar, porque es una etapa sensible para la formación de la identidad de las personas, ya que gran parte de las conductas que se establecen en esta etapa condicionan la vida en la adultez. En segundo lugar, saber en qué invierten el tiempo los adolescentes resulta conveniente dado que algunas actividades resultan incompatibles con otras por una simple limitación temporal, es decir, jugar a videojuegos resta tiempo de otras actividades que pueden tener mayor interés para los adolescentes. (Gómez-Gonzalvo, Devís-Devís, & Molina-Alventosa, 2020).

Esta investigación se enfoca en la influencia que trae la práctica de los videojuegos en la conducta de los adolescentes, ya que debido a dicha práctica puede afectar el desarrollo conductual y emocional de los adolescentes, trayendo diversas consecuencias en su desarrollo personal, emocional, social, laboral, entre otros. Es por ello la importancia de realizar este estudio, el cual brinda herramientas para el autocontrol de los mismos, a través de técnicas apropiadas que provean una estimulación cognitivo-conductual que favorece a desarrollar destrezas y habilidades que no conocían.

Cabe destacar que dicha investigación no solo beneficia a los adolescentes que se ven afectados por este fenómeno y a los que están en riesgo de ser arrastrados a esta práctica, sino también a los padres y madres de familia porque estos se ven afectados en las conductas problemáticas que provoca dicha práctica. Por último y no menos importante a las maestras del centro educativo y personas asociadas al proceso de enseñanza-aprendizaje de los adolescentes; debido que una de las principales consecuencias que se presentan son conductas desafiantes u violentas, tanto, hacia las personas de autoridad (adultos) como a personas de su misma edad.

## **5. Objetivos**

### **5.1 Objetivo general**

- Analizar la influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes de 9mo grado del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza INFLE - Estelí, periodo agosto-Diciembre, 2021.

### **5.2 Objetivos específicos**

- Conocer la percepción de los adolescentes respecto a los videojuegos.
- Describir las conductas que presentan los adolescentes debido a la práctica de los videojuegos estratégicos en tiempos de pandemia
- Proponer técnicas psicológicas para el manejo del autocontrol en la conducta de los adolescentes.

## 6. Fundamentación Teórica

En este apartado se establece la fundamentación teórica de esta investigación, la cual está distribuida en tres grandes capítulos, tales como:

**Capítulo 1:** La adolescencia, definición, cambios psicosociales; así mismo abarca la teoría de aprendizaje social de Albert Bandura siendo la que sustenta el estudio.

**Capítulo 2:** Videojuegos, conceptos, clasificación y diferencia entre los videojuegos estratégicos de los otros distintos tipos.

**Capítulo 3:** Efectos psicosociales asociados al uso de videojuegos, el cual hace referencia a las consecuencias negativas y positivas del uso de los mismos.

### Capítulo 1

#### 6.1 La adolescencia

##### 6.1.1 Definición

La adolescencia corresponde a un momento de grandes cambios y extrañeza para los sujetos por donde pasan por distintas transformaciones corporales que exigen un cambio en su constitución psíquica. El cuerpo del adolescente comienza a sentir cambios, el individuo comienza a portar un cuerpo de niño a un cuerpo de adulto. Este cuerpo se presenta para el adolescente como un cuerpo desconocido, ajeno, que deberá investir y amarse una nueva imagen que permite identificarse, reconstruir su Yo, adaptarse y reconocerse en el mismo.

Los adolescentes de hoy viven en mundo de pantallas, sus casas tienen más pantallas que libros y diarios, los chicos usan entre tres pantallas (Televisión, celulares y computadoras) todos los días porque aun cuando el 40% tiene una computadora casi el 100% de los jóvenes la utiliza, la mayoría en escuela, o ciber. (Aguirre, 2016). En el desarrollo cognitivo caben distinguir distintas dimensiones: la inteligencia, la capacidad crítica, la imaginación, el aspecto afectivo y la personalidad. En la adolescencia se realiza el paso gradual aun pensamiento más objetivo y racional.

El adolescente va adquiriendo una mayor habilidad para generalizar, una mayor capacidad para usar abstracciones; la posibilidad de aprender el concepto de tiempo y el interés por problemas que no tienen una implicación personal inmediata; empieza a pensar atrayéndose de las circunstancias presentes y a elaborar teorías por sobre todas las cosas. Es capaz de razonar de un modo hipotético y deductivo (es decir, a partir de hipótesis gratuitas) y, procedimiento únicamente por la fuerza del propio raciocinio, llegar a conclusiones.

## **6.2 Teoría del aprendizaje social de Bandura**

La teoría de Bandura hizo hincapié en el papel de las variables sociales y unió la perspectiva conductista con la cognitiva, enfoque que prioriza el estudio de los procesos mentales. Afirma que casi todas nuestras conductas se adquieren por observación e imitación.

Tenemos la última palabra a la hora de decidir cómo queremos actuar, pero los modelos a los que estamos expuestos nos influyen mucho. Por esto es tan importante tener cuidado con la extrema violencia en los medios de comunicación.

Los más pequeños pueden saber que no está bien pegar a sus compañeros, pero si interiorizan la violencia de su serie favorita es posible que mantengan conductas agresivas en contextos y momentos diferentes. Es decir, si ven en la tele que un problema se solucionó con un puñetazo, tal vez den un empujón a un amigo la semana siguiente para conseguir un juguete en la escuela.

## Capítulo 2

### 6.3 Videojuegos

#### 6.3.1 Definición

Según (Huamani Layme. & Ccorahua Salhua., 2019). El juego es una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo, de acuerdo con una regla libremente consentida, pero absolutamente imperiosa provista de un fin en sí, acompañada por un sentimiento de tensión y júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que, en la vida real estos tipos de juego tal vez nunca se presenten por separado, sino en ciertas amalgamas. Es más, debido a estas amalgamas se producen fenómenos de sinergia en el que un tipo de juego potencia al otro tipo de juego operado por una computadora de chip de silicio que provee de memoria. Estos juegos se separan en tres clases: pequeños, portátiles y apila; juegos más grandes que se proyectan en una pantalla de televisión o en una computadora; y los más grandes jugados en las salas recreativas. Las dos últimas categorías son llamadas usualmente videojuegos.

Un videojuego es un enfrentamiento entre un jugador y un programa de computadora en una máquina equipada con una pantalla de video y un joystick (palanca) o botones que controlan la acción del juego. En este momento las puertas de entrada de niños al mundo de la tecnología de la información y la comunicación, mediante el videojuego, los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes la cual son la familiarización con las nuevas tecnologías se desenvuelven en un ordenador o en una videoconsola. El juego es creado en forma de programa informático que es grabado en algún medio de almacenamiento como lo pueden ser discos duros, CD, o cartuchos especiales.

Los videojuegos se hicieron populares a 22 partir de los años 70 y dieron lugar a una importante rama dentro de la industria de la informática y gráficos por computadora. La interacción entre el jugador o jugadores y el aparato electrónico (donde se ejecuta e videojuego), puede ser individual o múltiple, mediante el uso de una consola de videojuegos (Un PC, Móviles) o a través de internet (Juegos online). (Disponibles, avance automático o lateral, y enfrentamientos con jefes enormes al final de cada misión, los cuales, en la mayoría de los casos, ocupan más de la mitad de la pantalla.



### **6.3.2 Historia de los videojuegos**

Historia de los videojuegos En 1967 los desarrolladores de Sanders Asociate, liderados por Ralph Baer, inventaron un prototipo de sistema multijugador de videojuegos que se podía jugar en un televisor. Era conocido como la caja marrón (Casanova, 2008).

A finales del siglo XIX, se habían producido grandes transformaciones, no sólo en la economía, sino también en el territorio y en la sociedad. En esa época, la familia y el hogar doméstico se convierten en el centro de gravedad de la vida de las personas. La distinción entre esfera pública y esfera privada se hace más precisa, el hogar marca el límite entre el espacio privado de cada familia y la metrópoli. La transformación del territorio y la difusión del consumismo y de las culturas de mercado, según Abruzzese y Miconi (2002).

Lleva a la desestructuración de los lenguajes propios de la comunicación escrita, plástica, decorativa y escénica tradicional, dando origen a las formas expresivas propias de los medios de comunicación de masas como la radio y la televisión. Tales medios, a lo largo del siglo XX, serán el reflejo y la representación de la complejidad alcanzada por la economía, la cultura, la vida en la metrópoli y, después de la Primera Guerra Mundial, del mundo occidental. (Casanova, 2008).

En una sociedad en la que están tan marcados los límites entre espacio público y privado la información empieza a ser esencial para entender la realidad, así que la prensa se convierte en un medio fundamental para saber lo que pasa en el mundo.

El repliegue de los individuos hacia el hogar, no obstante, no significa que hubiera desinterés por el mundo exterior. Es más, a finales del siglo XIX, los hermanos Lumière inventan una máquina para la proyección de imágenes y nace un nuevo tipo de espectáculo colectivo, el cinematógrafo, que rápidamente se hace popularísimo entre todas las clases sociales.

La conexión que se estableció en aquella época entre el ser humano y las máquinas, fue un factor ineludible del desarrollo económico, social y cultural de las sociedades occidentales. A partir de finales del siglo XVIII, la introducción de máquinas de vapor en talleres,

fábricas y oficinas cambia radicalmente el concepto de trabajo, poniendo a las personas en contacto diario con artefactos mecánicos.

Pero en esa época, también nacieron otro tipo de dispositivos, con fines totalmente distintos a los productivos. Se trataba de distribuidores automáticos y de aparatos orientados al ocio y al entretenimiento que se activaban con monedas de un penique, como máquinas medidoras de fuerza, teatros en miniatura automáticos, fonógrafos y muchos más.

A pesar de las largas horas pasadas en fábricas y en oficinas dominadas por las máquinas, la sociedad del siglo XIX estaba tan fascinada por la tecnología que incluso en su tiempo de ocio disfrutaba de la interacción con dispositivos mecánicos de toda clase. En un principio, las máquinas recreativas empezaron a difundirse en quioscos, recepciones de hoteles, bares o simplemente en la calle, hasta que se concibieron unos lugares específicos para albergarlas: las penny arcade, unas galerías exclusivas para los juegos de máquinas.

Los videojuegos, como ha pasado a lo largo de la historia de la comunicación moderna con otros medios, cuales el cine o la radio (Flichy, 1991), son el resultado del estudio y los experimentos aislados de diversos científicos y técnicos sin ninguna relación entre ellos. Los inventores de los primeros videojuegos utilizaron la tecnología de su época, apropiándose de elementos descubiertos o inventados por otros e integrándolos en su proyecto tecnológico.

### **6.3.3 Clasificación de los videojuegos**

Los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el video jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas.

No obstante, el mundo de los juegos virtuales es tan extenso que antes de continuar es imprescindible establecer una clasificación de los videojuegos. (Gonzales , 2006).

- **Acción:** Es un género que se caracteriza por que el jugador debe hacer uso de su velocidad destreza en el control, tiempo de acción y tiempo de reacción para avanzar. De lucha y peleas basadas en ejercicios de repetición (por ejemplo, pulsar un botón para que el personaje ejecute una acción).

- **Árcade:** Plataformas, laberintos, aventuras. El usuario debe superar pantallas para seguir jugando. Importantes en un ritmo rápido y requieren tiempos de reacción mínimos. Por ejemplo, el juego de thelastofus ps4 de Sony en la que el usuario desempeña el papel de un superviviente. Tiene que hacer frente a feroces infectados y despiadados bandidos humanos.
- **Deportivo:** Fútbol, tenis, baloncesto y conducción. Recrean diversos deportes, requieren habilidad, rapidez y precisión como el de baloncesto.
- **Estrategias:** Aventuras, rol, juegos de guerra: Consisten en trazar una estrategia para superar al contrincante. Exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias.
- **Simulación** Aviones, simuladores de una situación o instrumentales. Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos, situaciones y asumir el mando.
- **Juego de mesa** Habilidad, preguntas y respuestas. La tecnología informática que sustituye al material tradicional del juego y hasta al adversario.
- **Juegos musicales** Juegos que inducen a la interacción del jugador con la música y cuyo objetivo es seguir los patrones de una canción. Como puede ser el caso de juegos para PS3 en el que las letras de la canción aparecen en pantalla junto a unas barras que nos indican cómo estamos cantando, si nos estamos acercando al tono de la canción y la puntuación que estamos consiguiendo (Gonzales , 2006).
- **Lanzamiento de misiles.** Consiste en la adaptación de una pantalla de radar con válvulas proyectadas sobre una pantalla de rayos catódicos que era capaz de calcular una curva de lanzamiento de misiles hacia objetivos virtuales. No presentaban movimientos y los objetivos estaban sobreimpresionados por lo que 27 no se consideran un videojuego si no, más bien, el primer experimento electrónico (Maldonado, 2009).

- **Galaxy game creado por bill pitts y hug tuck:** Mediante una reprogramación Spacewar supe el primer videojuego comercial que ya contaba con Coindor el mecanismo pop el que se introducen las monedas que permiten al jugador comenzar una partida.

Tipo de videojuegos	Ejemplos
Arcade (juegos tipo plataforma y laberinto)	Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter, Prince of Persia, 3DWolfenstein
Deportes y simuladores deportivos	FIFA, PC Football, NBA, Formula I GrandPrix
Juegos de acción y de rol	King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider
Simuladores y constructores	Sim City, Tamagotchi, The Incredible Machine
Juegos de estrategia	Estratego, Warcraft, Age of Empires, Civilitation, FreFire, Pug movil, clash royal, zombies' vrs Plantas, fortnite.
Juegos de mesa	Parchís, ajedrez, tres en raya, Trivia

Dada la rápida evolución del mundo de los videojuegos, toda clasificación resulta siempre mejorable. De hecho, muchos de los videojuegos que clasificamos dentro de una categoría, podrían encuadrarse en varias de ellas, puesto que cada vez las diseñadoras y diseñadores incluyen juegos más complejos y que agrupan varias modalidades y categorías en cada videojuego.

#### **6.4 Diferencia de los videojuegos según su objetivo**

A continuación describimos, brevemente, las características más importantes que definen a cada uno de los principales tipos de videojuegos, según el estudio denominado “*La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*” (García, Frenandez, & Gonzales, 2004).

**1. Arcade:** son los primeros juegos que aparecieron en el mercado. Su estructura exige una serie de actividades que precisan destrezas psicomotrices para que la persona que juega pueda ir pasando de una pantalla a otra siempre que supere una.

La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos serie de pruebas de destreza. La rapidez en responder a esas pruebas es una de las características más importantes de estos videojuegos, incluso más que la propia estrategia del juego. Han sido diseñados para todas las edades, pero son mucho más abundantes para los niños y niñas pequeñas.

Los más habituales, que son los juegos de plataforma, suelen tener como protagonista a un personaje infantil o un dibujo animado que a lo largo de diversas pantallas o escenarios (plataformas) debe ir eliminando diversos obstáculos hasta conseguir cumplir la misión asignada.

**2. Los juegos de deporte:** simulan situaciones de distintos deportes. Integra todos los videojuegos que tienen un contenido relacionado con las actividades deportivas, aunque los objetivos finales del juego o los formatos sean diferentes.

Así, forman parte de este grupo los juegos que consisten en simular directamente y sin más la práctica de deportes sobre la pantalla (jugar al fútbol, esquiar, etc.), definir y ensayar tácticas y estrategias en simulaciones de deportes de competición (crear y modificar equipos, establecer campeonatos según los recursos de los equipos, etc.) o simuladores de manejo de aparatos que, en este caso, se referirían a máquinas de competición deportiva (por ejemplo, motos).

Desde el Pong, uno de los primeros videojuegos que simulaba una partida de tenis, en la que una pelota se movía de un lado a otro de la pantalla y mediante cursores se simulaban raquetas que golpeaban la pelota, hasta los videojuegos actuales en los que se visualizan los jugadores/as desde diferentes perspectivas y se da un alto grado de interactividad, hay una gran diferencia.

Pero todos tienen la misma finalidad: representar un espacio deportivo en el que se practica una competición. Se podría afirmar que existe un juego para cada uno de los deportes, y cada vez se parecen más a la realidad, como PC-Fútbol.

**3. Los juegos de acción:** son todos aquellos en los que el jugador/a indica al personaje que protagoniza la acción lo que debe hacer para llegar a un objetivo concreto, que se le va indicando a lo largo de toda la aventura.

La característica común de este tipo de juegos estaría en la elaboración y sofisticación de las historias, argumentos y escenarios, independientemente de la variedad temática. En todos los tipos de este grupo es común que los jugadores vayan avanzando en dichos argumentos, en algunos casos pudiendo adoptar y definir personajes o representando los movimientos y decisiones de los personajes protagonistas que aparecen en las pantallas del juego.

Las historias o situaciones, que normalmente requieren un alto y largo nivel de implicación de los jugadores/as, se desarrollan en escenarios progresivos en los que los personajes protagonistas tienen personalidades definidas, recursos de actuación variados, y se van enfrentando a retos (pueden ser combates o luchas, pero el objetivo del juego no es el combate en sí mismo) que a medida que consiguen superar les van acercando más a la conclusión del juego.

**4. Los simuladores y constructores:** son videojuegos en donde el jugador/a se sumerge en un mundo virtual que simula aspectos reales de la vida. Se pueden clasificar estos videojuegos en simuladores instrumentales y constructores.

Los simuladores instrumentales invitan al jugador/a, individualmente o en competición con otro/a, a conducir un vehículo a través de una carretera llena de obstáculos, que tiene que superar para llegar a la meta en el menor tiempo posible; a conducir motos, naves espaciales, barcos, etc.

Fueron los primeros juegos de este tipo que se comercializaron. Tienen su origen en los simuladores de vuelo empleados en el entrenamiento de pilotos aéreos. Se restringen a la simulación de tecnologías militares o elitistas (aviones, automóviles deportivos, etc.) Este tipo de juegos permite al usuario/a asumir el mando de situaciones o tecnologías específicas. Un juego típico de esta clase es GPRIX en donde, tras elegir el tipo de moto y el circuito, compites sólo o contra un adversario.

No obstante, este tipo de simulación instrumental tiene como fin, o bien hacer deporte o bien combatir, por lo que hemos situado los videojuegos cuya simulación es instrumental en los juegos deportivos o en los de combate.

Una característica propia de este tipo de videojuegos es el desarrollo de cada partida según diferentes condiciones iniciales, ante las que se puede ensayar una serie de tácticas que permitan dar con la forma más adecuada de solución. En muchas ocasiones, estos juegos generan condiciones al azar, de modo que los jugadores/as puedan enfrentarse constantemente a situaciones nuevas.

**5. Los juegos de estrategia:** son los que suponen un proceso de coordinación de acciones simultáneas o sucesivas, de tal forma que todas ellas nos permiten alcanzar de una forma efectiva la finalidad perseguida.

El usuario/a adopta una identidad específica (un protagonista usualmente de ficción) y sólo conoce el objetivo final del juego. La acción se desarrolla mediante la utilización de una serie de formas verbales (órdenes) que el programa reconoce y la posesión de objetos que aparecen en los diferentes escenarios y que serán imprescindibles en momentos posteriores del juego.

El jugador/a debe diseñar una estrategia o línea de actuación que irá manteniendo o variando a lo largo del juego en función de los resultados que vaya obteniendo. Pueden facilitar el desarrollo del razonamiento hipotético, de la lógica en la toma de decisiones. Dada la complejidad de la estructura de este tipo de videojuegos, así como su larga duración, cada sesión puede archivarse para continuar en la próxima sesión a partir del punto donde se había llegado en la anterior.

La finalidad esencial del juego consiste en destruir al enemigo. Dentro de ellos podemos diferenciar varios tipos. Los juegos de disparo o shooters en primera persona que consisten esencialmente, en apuntar y disparar a todo lo que se mueva, y que centra la visión del juego en la percepción subjetiva del que está apuntando y disparando, no viéndose más que el extremo del arma que dispara (por ejemplo, Killzone).

Buena parte de los juegos de disparo o shooters también se podrían enmarcar en el tipo de juego antiterrorista, pues la situación que plantean es bastante parecida (por ejemplo, Counter Strike) o en el tipo de guerra (por ejemplo, Call of Duty). Pero hemos querido diferenciarlos por la característica tan especial que asume el videojugador en el que ya no tiene que identificarse con el protagonista del juego, sino que él mismo es el protagonista del juego a través de la consola o el ordenador que se convierten en una extensión de sí mismo pues lo maneja como si fuera un rifle o un arma con el que va matando a los oponentes.

Los juegos de antiterrorismo en los que, sin situar la acción en una guerra declarada, se supone que hay que combatir a grupos terroristas que amenazan la paz mundial (aunque en algunos también se puede elegir el bando ‘terrorista’), por ejemplo, Socom.

Y, por último, los juegos de lucha individual, en los que, en una especie de tatami o escenario de lucha, se produce un enfrentamiento cuerpo a cuerpo entre diferentes contendientes. Ejemplos de este tipo de juego serían Mortal Kombat, Tekken, etc. Así como los juegos de lucha entre mafias que se disputan el control de ciudades o la lucha por el tráfico de drogas o de cualquier otro sistema de conseguir dinero y poder de forma ilegal.

El caso es representar la situación que sea en la que la finalidad fundamental sea combatir con otros seres humanos, tratando de eliminarlos y conseguir la victoria o el poder.

**6. Los juegos de mesa:** están basados en los clásicos juegos de cartas, parchís, ajedrez, tres en raya, etc. Al igual que éstos, la persona video jugadora tiene que cumplir una serie de reglas específicas para cada uno de ellos.

En la mayoría, el jugador/a puede jugar contra otro adversario o contra la propia máquina. Pueden facilitar la organización del espacio (tres en raya), la decisión estratégica (ajedrez, parchís), etc. Estos videojuegos utilizan la tecnología informática para sustituir el material del juego (tablero, fichas, dados) y eventualmente al adversario. Un ejemplo es el Monopoly



## Capítulo 3

### 6.5 Efectos psicosociales asociados al uso de videojuegos

#### 6.5.1 Efectos negativos

##### **Adicción**

Una de las críticas más habituales a los videojuegos es la que hace referencia a su supuesto potencial adictivo. A partir de la observación de jóvenes que les dedican una parte importante de su tiempo y que centran sus relaciones sociales en torno a ellos, no falta quien habla de *enganche* y *adicción*, en claro paralelismo a la dependencia de sustancias.

Los propios aficionados e incluso la publicidad no dudan en recurrir a tales términos, conscientes del atractivo que generan. Pero, ¿qué hay de cierto en ello? Las investigaciones al respecto se han basado, de forma casi generalizada, en medidas de autoinforme, y las conclusiones de la mayoría de los estudios disponibles son alarmantes, ya que se informa de la existencia de un grupo de personas entre el 1,5 y el 19 por ciento cuyo uso de videojuegos es considerado "adictivo". Ahora bien, al margen de este llamativo "titular" – que es el que en definitiva alcanza a la opinión pública– cualquier revisión revela una endeblez metodológica que arroja serias dudas sobre la validez de los resultados.

Por otra parte, se ha demostrado –y es una experiencia común– que cuando los usuarios reciben un nuevo videojuego, pasan mucho tiempo al principio jugando con él, y poco a poco ese tiempo va disminuyendo, lo que ha sido considerado como una prueba de la ausencia de la tolerancia característica de muchas dependencias.

##### **Funcionalidad familiar**

La familia es la principal responsable del cuidado y la protección de los niños desde la infancia a la adolescencia. La introducción de los niños a la cultura, los valores y las normas de la sociedad se inicia en la familia. Para que su personalidad se desarrolle plena y armónicamente, los niños deben crecer en un ambiente familiar y en una atmósfera de alegría, amor y comprensión (UNICEF, 1991). Estos productos y constructos sociales son susceptibles de ser transformados. No pueden ser tenidos por figuras inmutables e

indiscutibles por cuanto derivan de procesos de producción social y de los mecanismos sociales en que éstos se apoyan.

### **Estilos interactivos (personalidad)**

Este constructo de acuerdo con Ribes y Sánchez (1990; citados por Ribes, 1990). Se llaman estilos interactivos -personalidad-. Dado que este término psicológico no está referido a una estructura interna que causa conductas, sino como modos particulares de actuar frente a situaciones. Así, los estilos interactivos, implican la manera idiosincrásica y consistente en que una persona se enfrenta con una situación dada. Los estilos, modulan la velocidad, la oportunidad y la precisión de las conductas requeridas para una situación que demanda eficacia.

### **Agresividad**

Otra de las principales críticas en contra de los videojuegos sostiene su elevado potencial como inductores de conductas violentas y agresivas entre los usuarios (p.ej., Anderson, Gentile y Buckley, 2006).

Bandura afirma que el componente principal y lo que podría estar determinando la característica del comportamiento agresivo y violento es un componente de interacción con el ambiente, es decir, un proceso de aprendizaje llamado imitación. Bajo esta misma línea el término agresión en un sentido psicológico ha sido conceptualizado como una clase de respuesta psicosocial emitida ante estímulos sociales aversivos y frustrantes (Anicama, 1996); esto implica un conjunto de respuestas componentes y un conjunto de eventos estímulos en interacción, actuando a diferente nivel de expresión del organismo.

Con frecuencia, tales críticas no tienen en cuenta que los argumentos y los personajes de la mayoría de los juegos son ajenos a acciones o mensajes manifiestamente agresivos. En otros casos, el contenido agresivo es moderado, no superior al nivel de agresividad implícito en la mayoría de los juegos infantiles y, con mucho, inferior al nivel de violencia que ofrecen otros medios como la televisión o el cine. Algunos videojuegos incluyen temas prosociales, y un buen número de ellos son diseñados para ser usados de manera cooperativa o pueden adaptarse para un uso cooperativo.

## **Rendimiento Académico**

Otra de las principales críticas que se han realizado a los videojuegos consiste en sus presuntos efectos negativos sobre el rendimiento escolar del jugador, debidos al absentismo y a un posible desplazamiento del tiempo de estudio y de la realización de tareas escolares en el propio domicilio (Huamani Layme. & Ccorahua Salhua., 2019). Sin embargo, y a pesar de que se trata de un temor notablemente difundido, los estudios que han abordado el tema arrojan resultados diversos.

En una revisión reciente encontramos una cierta relación entre el uso de videojuegos y unos peores índices escolares, tanto en forma de rendimiento como de absentismo y de realización de tareas. Esta relación no se encuentra en todos los jugadores ni en todas las muestras, y parece estar mediada por variables como el sexo o el tipo de sistema de juego (doméstico o en salas recreativas).

Sin embargo, no poseemos ningún dato que permita hablar de causalidad y, en ese caso, de direccionalidad de la misma. Es decir, a la luz de los resultados resulta tan válido deducir que los videojuegos causan peores calificaciones debido a sus efectos sobre la asistencia a clase y la realización de tareas, como argumentar que los alumnos con peores calificaciones y con peor seguimiento de las tareas educativas –por el motivo que sea– tienden a jugar más a los videojuegos que aquellos con mejor rendimiento escolar.

### **6.5.2 Efectos positivos**

#### **Entrenamiento y mejora de habilidades:**

En los últimos años, numerosas investigaciones han planteado la relación entre el uso de videojuegos y un mejor desempeño en diversas tareas cognitivas. Para ello se han seguido dos líneas de trabajo diferentes.

Por un lado, mediante procedimientos correlacionales se ha comparado la ejecución de jugadores habituales o frecuentes, y de no jugadores. Con este procedimiento, se ha informado de que el uso habitual de videojuegos se asocia a una mejor ejecución en pruebas de atención visual, más eficiencia en el cambio de tareas, menor tiempo de reacción en tareas de búsqueda visual, menor tiempo de reacción en discriminación de

forma/color, y más eficacia en el seguimiento de objetivos múltiples, entre otras (Herrera Tórrez, Calero Morales, & Herrera Dávila, 2019).

Otros investigadores han llevado a cabo estudios de entrenamiento en los que se distribuye a no jugadores entre dos grupos, experimental y de control, y se asigna el primero a sesiones de entrenamiento con videojuegos, evaluando posteriormente la ejecución en distintas tareas cognitivas. Con este método se ha informado de que la práctica de videojuegos mejora la ejecución en tareas de atención dividida y en tareas de rotación mental (p. ej., De Lisi y Wolford, 2003), entre otras.

### **Uso como medio didáctico**

Los videojuegos poseen un notable potencial educativo, ya que permiten combinar el tradicional objetivo lúdico de este medio con una función pedagógica. El contexto lúdico y el contacto con el hardware informático fomentan y mantienen el interés y la motivación del niño, lo que a su vez puede facilitar la puesta en práctica de estrategias de aprendizaje más activas dirigidas a la consecución de la meta.

Esto puede ser especialmente importante en jóvenes en riesgo, con dificultades especiales, y en aquellos niños que sólo se abren al aprendizaje mediante la diversión. Con estos grupos, los videojuegos pueden ser utilizados como método de aprendizaje encubierto, venciendo la resistencia que encuentran habitualmente los métodos formales. Los niños pueden desarrollar expectativas favorables hacia el aprendizaje en formato de videojuego, asumiendo que el aprendizaje puede ser "divertido".

En resumen, muchas de las características de los videojuegos parecen ser especialmente útiles para promover el aprendizaje de contenidos, procedimientos y actitudes, superando algunas de las limitaciones del aprendizaje basado en métodos tradicionales. Ésta es una potencialidad que admiten incluso los mayores críticos de los videojuegos pero que, paradójicamente, no ha sido suficientemente avalada por datos de investigación.

### **6.5.3 Conductas y actitudes de los adolescentes usuarios de videojuegos**

Según (M, 2009). Existen ciertas características en los adolescentes que hacen uso de videojuegos, la cual hoy en día, de este modo, son reconocidos por las personas que

tienen conocimientos de esta conducta, si bien sabemos son adolescentes capaces de realizar este tipo de conducta y algunas veces sin darse cuenta de ello. Entre ellas están las siguientes:

- **Abstinencia:** Malestar cada vez que se interrumpe el juego se tiene tiempo sin jugar. Los usuarios invierten demasiado en cuestiones relacionadas con los videojuegos hasta el punto en que se llega a interferir con actividades cotidianas.
- **Mentira:** Los usuarios son capaces de mentir y robar por los videojuegos.
- **Irritabilidad:** Son iterables, capaces de abandonar sus estudios y otras actividades la abstinencia Siguen patrones de salir de la casa para jugar en otros sitios.
- **Olvido:** Se olvidan de su entorno por estar jugando.
- **Desinterés:** Dejan de realizar sus actividades externas por estar jugando Aun en estos tiempos, se prefiere que la acción se desarrolle en 2D, aunque se incluyen o combinan elementos 3D para dar efectos de profundidad, explosiones o mayor efecto visual, sobre todo con los jefes. (Horvilleur) dando así más realismo a sus contenidos. Afectación del desarrollo intelectual necesidades de aislamiento y escape, alteración de la dinámica familiar aparición de algunos efectos adversos como cefalea, fatiga, física y visual pudiera durar de este trabajo de sentimiento auto competencia al propio concepto de sí mismo violento, hostil y agresivo.

## **7. Hipótesis**

La práctica de los videojuegos estratégicos, provoca que los adolescentes se vean afectados a nivel cognitivo y conductual, lo que se puede mejorar, si se aplican técnicas psicológicas para el manejo del autocontrol en la conducta de los adolescentes.

## 8. Operacionalización De Variables

Tabla 1. Sistema de categorías

Sistema de categorías	
<b>Temática:</b>	Influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes de 9mo grado del Instituto Francisco Luis Espinoza (I.N.F.L.E.)- Estelí, periodo agosto-Diciembre, 2021
<b>Objetivo General del estudio:</b>	Analizar la influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes de 9mo grado del Instituto Francisco Luis Espinoza (I.N.F.L.E.)- Estelí, periodo agosto-Diciembre, 2021

Preguntas de investigación	Objetivos específicos	Categorías Variables	Definición conceptual	Sub categorías indicadores	Técnicas/instrumentos	Fuente de información	Procedimiento de análisis	Ítems
¿Cuál es la percepción de los adolescentes respecto a los videojuegos?	Conocer la percepción de los adolescentes respecto a los videojuegos	percepción sobre videojuegos	Nivel de conocimiento de los adolescentes sobre los videojuegos	Poder Autoridad Distracción Entretenimiento	Grupo focal Listado libre	Estudiantes adolescentes de 9mo grado entre las edades de 12 a 16 años	Se realizara un análisis de contenido a través de Microsoft Word  Análisis cualitativo	Preguntas 1 al 5 de entrevista para técnica grupo focal

Preguntas de investigación	Objetivos específicos	Categorías Variables	Definición conceptual	Sub categorías indicadores	Técnicas/instrumentos	Fuente de información	Procedimiento de análisis	Ítems
¿Cuáles son las conductas que presentan las y los adolescentes debido a la práctica de los videojuegos estratégicos?	Describir las conductas que presentan los adolescentes debido a la práctica de los videojuegos estratégicos.	conductas que presentan debido a la práctica de los videojuegos	Adquisición de conductas inadecuadas en los adolescentes a partir de práctica de los videojuegos estratégicos	Lenguaje inadecuado Desacato a normas sociales Agresividad Adicción Aislamiento social Desinterés	Escala de Likert	Estudiantes adolescentes de 9mo grado entre las edades de 12 a 16 años	Se hará análisis de contenido-cuantitativo a través de Microsoft Excel	Adicción (2,5,8,10,12,14,15,19) Agresividad (3,4,9,16,17,18) Aislamiento social (6) Desacato a normas sociales (7,11,13)
¿Qué técnicas psicológicas ayudarían para el manejo del autocontrol en la conducta de los adolescentes?	Proponer técnicas psicológicas para el manejo del autocontrol en la conducta de los adolescentes.	Técnicas psicológicas para el manejo del autocontrol	Desarrollo de técnicas que estimulan el autocontrol en la conducta no deseada	Autocontrol fisiológico Autocontrol cognitivo Autocontrol Conductual	Técnicas cognitivo-conductuales. Técnicas de respiración, relajación.	Documental	Análisis cualitativo a través de Microsoft Word	



## **9. Diseño Metodológico**

El objetivo de este apartado es describir y explicar los procedimientos metodológicos para llevar a cabo este estudio, lo cual se abordarán a continuación:

### **9.1 Tipo de investigación**

El presente estudio es de carácter descriptivo, ya que busca especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (Pimienta Prieto & Hoz , 2012).

De la misma manera este estudio se realizó bajo el enfoque filosófico mixto, ya que consiste en la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno, puede decirse que surgieron por la complejidad de algunos fenómenos: las relaciones humanas, las enfermedades o el universo (Sampieri R. , 2011).

Con predominio cualitativo, debido a que se caracteriza por utilizar la recolección y análisis de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación (Sampieri R. , 2014).

Está basado en un paradigma Socio crítico, ya que se apoya en la crítica social con un marcado carácter autor reflexivo. Considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos y pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano (soza, 2011).

Por su alcance temporal será de corte transversal porque se llevara a cabo en un periodo determinado.

## 9.2 Área de estudio

### Área geográfica

Esta investigación se llevó a cabo en el Instituto Nacional Francisco Luis Espinosa en la ciudad de Estelí, departamento de Estelí, ubicado en el Barrio Justo Flores contiguo al Centro de Salud Leonel Rugama del Distrito I, institución de carácter pública.



**Ilustración 1. Vista externa del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza**

El Instituto Francisco Luis Espinoza fue fundado el 28 de agosto de 1953 por Presbiteriano Francisco Luis Espinoza y restaurado en el año 2017, tiene como objetivo principal brindar herramientas y conocimientos a estudiantes de secundaria, facilitando su aprendizaje con un personal Docente ampliamente calificado.

Actualmente está bajo la Dirección de la Lic. Onelia Rivera Pérez a partir del año 2010. Este centro educativo cuenta con un personal laboral de 79 personas en las tres modalidades matutino, vespertino y sabatino, los cuales se subdividen en 53 Docentes, 4 inspectoras, 2 bibliotecarias, 2 subdirectoras, 1 directora, 4 consejeras escolares, 2 secretarias, 1 jefe de seguridad y 3 conserjes.

Actualmente el centro cuenta con una matrícula de 1147 estudiantes varones 584 y mujeres 573 siendo la población general en los turnos matutino y vespertino detallados a continuación, séptimo grado femenino tenemos 144 estudiante masculino y 153 estudiantes para un total de 297 estudiantes; en octavo grado tenemos 117 estudiantes masculinos y 133 femeninos para un total de 250, lo cuales se imparten en el turno matutino.

La matrícula entre séptimo y octavo grado femenino son 261 estudiantes y masculino 286 estudiantes para un total de 547 estudiantes.

En el turno vespertino hay tres niveles noveno, décimo, undécimo; Noveno cuenta con una matrícula de 128 varones y 120 mujeres para un total de 248; Decimo cuenta con una

matrícula de 87 varones y 76 mujeres para un total de 173; undécimo grado cuenta con una matrícula de 83 varones 166 mujeres para un total de 189. En total la matrícula que tenemos para el turno vespertino es de 600 estudiantes.

El centro fue remodelado a partir del año 2017 con una infraestructura totalmente nueva, detallándose con área de biblioteca, un auditorio, un anfiteatro Y actualmente cuenta con un área habilitada de gimnasio lo cual fue implementado a partir del año 2021; tiene una área completamente de robótica y de tecnología, el centro también fue equipado con laboratorio de química, física y biología; tiene un área específica para la clase de “TAC” “AEP” en la que los maestros ejercen su asignatura, además cuenta con dos canchas.

### **Área de conocimiento**

Línea “Salud pública”, Sub línea “Salud Mental”

### **9.3 Población y Muestra**

Este estudio se centró en trabajar con estudiantes del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza con una población de 248 adolescentes, estudiantes activos de 9mo grado (128 hombres y 120 Mujeres) del turno vespertino.

Para la realización de este estudio se tomó una muestra de 30 adolescentes de 9mo grado de ambos sexos (15 mujeres y 15 varones), entre las edades de 12 y 16 años; que fueron seleccionados a partir de un muestreo no probabilístico por conveniencia en donde se establecieron criterios para la conformación de la misma (Sampieri R. , 2014).

### **9.4 Criterios de selección para conformación del grupo muestral.**

Para optar a formar parte de la investigación, el grupo de estudio debió cumplir ciertos criterios o características comunes que dan salida al tema de investigación y a los objetivos planteados, los cuales fueron verificados a través de la consejería escolar del centro educativo, siendo esencialmente estos criterios:

## **Criterios de selección para la muestra de estudiantes**

### **Criterios de inclusión**

- Jugar videojuegos.
- Edades comprendidas entre los 12 y 18 años.
- Ser estudiante del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza Estelí (INFLE)
- Pertenecer al turno Vespertino.
- Que sean estudiantes de 9no grado
- Disponibilidad para participar.
- Que acepten participar en el estudio
- Consentimiento informado

### **Criterios de exclusión**

- Que sean estudiantes de otro grado.
- Que no deseen participar.

## **9.5 Consideraciones éticas**

Los aspectos éticos que hay que tener en cuenta al momento el estudio con los estudiantes del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza son los siguientes:

### **Aspecto psicológico:**

Cumplirá las normas institucionales y gubernamentales que regulan la investigación, como las que velan por la protección de los sujetos humanos, el confort y tratamiento humano de los sujetos animales y la protección del ambiente.

### **Aspectos morales:**

- Reportará los hallazgos de su investigación de manera abierta, completa y oportuna a la comunidad científica y compartirá razonablemente sus resultados con otros investigadores.
- Citará adecuadamente las investigaciones relevantes que se hayan publicado previamente.

- Uso adecuado de las medidas de bioseguridad y prevención ante el COVID 19 (mascarillas, distanciamiento y lavado de manos)
- Es necesario tener en cuenta el permiso de los encargados del Instituto en que se realizó el estudio.
- La participación de los estudiantes debe ser voluntaria ya que se debe de tener la suficiente flexibilidad para que se decida si quieren o no participar.
- Reservar la privacidad y la confidencialidad, ya que este lo establece en la información de los estudiantes y que no se revele la fuente.

## **9.6 Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para la recolección de datos se utilizaron diferentes técnicas cualitativas y cuantitativas que se sometieron a validación a través del juicio de expertos, entre ellas están: grupo focal, listado libre y escala de Likert las cuales se describen a continuación:

### **Grupo focal**

La técnica de grupos focales es un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos. Para (M., 1999). El grupo focal “es un método de investigación colectivista, más que individualista, y se centra en la pluralidad y variedad de las actitudes, experiencias y creencias de los participantes, y lo hace en un espacio de tiempo relativamente corto”.

La técnica es particularmente útil para explorar los conocimientos y experiencias de las personas en un ambiente de interacción, que permite examinar lo que la persona piensa, cómo piensa y por qué piensa de esa manera.

El trabajar en grupo facilita la discusión y activa a los participantes a comentar y opinar aún en aquellos temas que se consideran como tabú, lo que permite generar una gran riqueza de testimonios (Sabino, 1.996).

Esta técnica se utilizó para poder conocer las percepciones que tienen los estudiantes sobre los videojuegos.

### **El listado libre**

Es un método fundamentado en la antropología cognitiva, tiene como propósito generar una lista de palabras que llevan a reconocer y definir dominios culturales relevantes a un tema en particular, en donde se brinda una palabra, frase y/o tema; solicitándole a los adolescentes que indiquen cuales palabras se le vienen a la mente cuando escucha la palabra generadora: videojuegos ( Gómez-Gonzalvo, Devís-Devís, & Molina-Alventosa, 2020).

Una vez enlistadas las palabras se pide que indique por qué asoció a videojuegos cada una de sus respuestas. Este instrumento consta de 2 ítems orientados a conocer la percepción que tienen los adolescentes sobre los videojuegos.

### **Escala de Likert**

La escala Likert es un instrumento psicométrico dónde el encuestado debe de indicar su acuerdo o en desacuerdo sobre una afirmación, ítem o reactivo lo que se realiza a través de una escala ordenada unidimensional utilizando alternativas de respuestas que no están vinculadas con el acuerdo o en desacuerdo, expresando una exposición de acorde con la actitud a medir el cual consta de 20 afirmaciones.

Es un método de medición utilizado en ciencias sociales y estudios de mercado, su origen debido al psicólogo Rensis Likert. (questionpro). Dicha escala se utilizó para describir las conductas que presentan los adolescentes respecto a la práctica de los videojuegos estratégicos.

### **9.7 Etapas de la investigación**

Cada etapa y proceso para la realización y finalización de esta investigación fue ejecutado con una serie de etapas, las cuales son las siguientes:

#### **Etapa de preparación**

En esta etapa se realizó un protocolo, el que se planteó el tema que se quería investigar, las razones por las cual fue el interés de dicha investigación; así mismo en esta etapa se definió a quienes beneficia este estudio, las personas con quienes es importante trabajar, los objetivos y el problema al cual había de dar salida.

De la misma manera, esta etapa es fue de mucha importancia, ya que, involucro la revisión de estudios realizados por otros autores que le han dado salida a esta problemática; de igual forma y no siendo menos importante la fundamentación teórica que sustenta dicha investigación.

### **Etapa de Campo**

La etapa de campo se basa en la aplicación de técnicas e instrumentos a la muestra seleccionada con el fin de dar recoger toda la información para darle salida a la investigación; para ello se realizaron los instrumentos y técnicas que fueron validados por un jurado de expertos.

Con dicha validación realizada, se procedió a aplicarles y procesar la información obtenida.

### **Etapa de análisis**

La etapa semifinial fue de mucha importancia, ya que consistió en procesar todos los datos obtenidos a través de las diferentes técnicas con el fin de analizar cada dato; subdividir dicha información basándose en los resultados obtenidos y a la vez dando salida a cada objetivo planteado, así mismo se realizó una discusión por cada resultado.

En esta etapa de la investigación se hizo la finalización de la misma; con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y revisión del todo el documento para llevarlo a pre defensa y defensa final de la investigación.

### **Etapa de informe final**

La etapa final del informe final, fue la etapa de revisión de todo el documento tomando en cuenta las observaciones del jurado durante la defensa final.

De la misma manera, la revisión del proceso para la entrega física del mismo.

## 10. Análisis y Discusión de los Resultados

En este apartado, se presentan los resultados de la fase de campo con relación a cada uno de los objetivos planteados en este estudio, así mismo se relacionan los resultados de esta etapa con los resultados de otras investigaciones de contenido similar, es decir, los resultados que sirvieron de antecedentes para este trabajo investigativo.

### 10.1 Percepción de los adolescentes respecto a la práctica de los videojuegos estratégicos

#### Análisis cualitativo de grupo focal

	Resultados
<p><b>Ítem 1</b> <b>¿Qué conocen sobre los videojuegos?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los videojuegos son aplicaciones que nos ayudan a distraernos de formas divertidas o igual como la competencia entre amigos.</li> <li>• Conozco la historia entretienen por el drama la historia, si son de terror o conmovedoras.</li> <li>• Qué a veces por no tener un buen control con ellos pero también que a veces perdemos muchas cosas.</li> <li>• Son bastantes entretenidos, competitivos y estratégicos y algunos casos los juegos pueden ser tan competitivos.</li> <li>• Qué algunos juegos se trata de estrategia astucia otros son entretenidos y entre otros.</li> <li>• Yo pienso que los juegos son malos para los jóvenes ya que se trata de matar personas</li> <li>• Los videojuegos son aplicaciones que se obtienen vía Play Store, App store, etcétera y viven de entretenimiento</li> <li>• Qué son aplicaciones para entretenerse mientras están aburridos o son juegos con un propósito para jugar como historia para aprender de lo que salga</li> <li>• Los videojuegos son muy atractivos para niños y jóvenes Pero estos ocasionan graves adicciones hasta perder la vida</li> <li>• Qué son una forma de entretenimiento que pueden tener dos conceptos ya sea bueno o malo Eso depende de la forma que se haga</li> <li>• Son muy divertidos y nos entretienen y nos ayudan a pasar el rato pero también pueden ser malos se juegan muchos también hay otros que hasta nos pueden ayudar a otras cosas</li> <li>• De los videojuegos y lo único que sé es que sirven para divertirse y pasar el rato cuando una persona está aburrida</li> <li>• Conozco que así como dan diversión también traen problemas a los jugadores</li> <li>• Qué son muy divertidos entretenido y algunos ayudan pero no a todos se envidian y solo quieren pasar en eso</li> <li>• Garena el creador de un juego muy popular entre jóvenes y adultos el juego es free Fire</li> <li>• Qué son muy llamativos y algunos nos ayudan pero no todos porque otros nos envidian o también sirven para la trata de personas a las personas que no lo saben usar.</li> </ul>

Tabla 2. Conocimiento de Videojuegos



En la tabla 2. Entre los resultados más relevantes se encontró que la mayoría de los adolescentes hicieron mención para que sirven los videojuegos, refiriéndose así en lo que conocen, en su mayoría lo que conocen sobre los videojuegos es que son un centro de entretenimiento, diversión y distracción.

El 30% de los adolescentes respondieron que los videojuegos son aplicaciones que se descargan por medio de play store y App store, además reforzaron diciendo que sirven para divertirse; también el 10% dijo que conoce un poco la historia, así mismo otro 10% conoce el nombre del creador del juego más utilizado en estos tiempos “Free Fire”; la mayoría de ellos menciona que son videojuegos en los que su fin principal es el entretenimiento.

El 20% de la muestra menciona la clasificación de los mismos, refiriéndose específicamente a los estratégicos, otras cosas mencionadas por ellos es que afectan de manera negativa en ellos como la adicción, perder la vida, son malos porque matan personas, entre otras cosas.

Según los resultados obtenidos a través de el ítem número uno en el que se busca indagar el nivel de conocimiento que tienen los participantes acerca de los videojuegos; en el cual se puede identificar que hay diferentes opiniones entre los mismo. Entre las opiniones se puede decir que los adolescentes ven los videojuegos por los siguientes constructos: Distracción, estrategia, entretenimiento, aplicación y adicción.

Ellos ven los videojuegos más como una forma de entretenimiento. Resultado que coincide con el estudio sobre percepción de los videojuegos de (Gómez-Gonzalvo, Devís-Devís, & Molina-Alventosa, 2020). En el que mencionan que uno de los términos más utilizados por los adolescentes respecto a la percepción es el entretenimiento y la diversión.

	<b>Resultados</b>
<p style="text-align: center;"><b>Ítem 2</b> <b>¿Cuáles son los videojuegos más populares entre los adolescentes?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Free Fire</li> <li>• fortnite</li> <li>• Clash royale</li> <li>• Mine craft</li> <li>• Geometry Dash</li> <li>• Call of Duty</li> <li>• pug móvil</li> <li>• Zombies vrs Plantas</li> </ul>

**Tabla 3. Videojuegos más Populares**

En la tabla 3. El 100% de las y los adolescentes respondieron a cada uno de estos videojuegos como los más populares y que específicamente ellos juegan a diario.

Todos los adolescentes hicieron mención a cada uno de los videojuegos previamente citados; es importante resaltar que cada uno de estos videojuegos entra en la clasificación de los videojuegos estratégicos, siendo aquellos que se encargan de formar una estrategia para sobrevivir, matar, ganar y sobresalir. Solo una pequeña parte de los adolescentes con el 20% conoce y menciona esta clasificación.

	<b>Resultados</b>
<p><b>Ítem 3</b> <b>¿Por qué práctico los video juegos?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Porque nos entretiene nos da diversión y también hacemos amigos y conocer más personas que juegan lo mismo</li> <li>• Para divertirme y ganarle a mis amigo</li> <li>• Porque es divertido y me ayuda a distraerme para pasar el rato</li> <li>• Para matar el aburrimiento</li> <li>• Es una forma de distraerme y pasarla bien divertida</li> <li>• Yo practico los videojuegos para no aburrirme y ellos me traen mucha diversión</li> <li>• Porque es muy divertido jugarlo</li> <li>• Para entretenerme mientras no hago nada y mejorar mi nivel en cada juego</li> <li>• Porque me mantienen entretenido además siendo juegos estratégicos me permite concentrarme</li> <li>• Para entretenimiento</li> <li>• Por entretenimiento y por no estar aburrída</li> <li>• Porque es una forma para distraerme cuando estoy aburrída</li> <li>• Nos llama mucho la atención y es una gran manera de extraer No sí divertirse pero no exceso</li> <li>• Porque para mí son relajantes o sea en parte se usan para divertirse pero algunos también sirven para desestresarte</li> <li>• Para mejorar la movilidad de mis dedos también para una mejor concentración</li> <li>• Para ser el mejor</li> <li>• Para mejorar mi habilidad y para hacer más estrategia y ser mejor conmigo compañeros de equipo</li> <li>• Para poner el respeto en el aula</li> <li>• Para ser un Pro</li> <li>• Para mejorar y demostrar que estoy mejor y llegar al top</li> <li>• Para mejorar</li> </ul>

**Tabla 4. Práctica de Videojuegos**

En la tabla 4. La mayoría de los estudiantes respondieron que hacen uso de los videojuegos por entretenimiento, de esta manera matan el aburrimiento. Y el 80% de las y los adolescentes respondieron que lo practican como forma de divertirse; el 60% lo hacen para ser mejor y el 20% respondió que al ser videojuegos estratégicos lo juegan para ser más estrategas y le permiten concentrarse.

Los adolescentes generalmente practican los videojuegos como una forma de entretenimiento y a la vez porque es su manera de divertirse, este resultado se comprueba con el ítem 1 de este instrumento. Coincide con el trabajo sobre “*Eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos*” de (Herrera Tórrez, Calero Morales, & Herrera Dávila, 2019).

	<b>Resultados</b>
<p style="text-align: center;"><b>Ítem 4</b>  <b>¿Considera usted, que la práctica de los videojuegos puede llevar a una adicción? ¿Por qué?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si puedo una adicción por la obsesión del juego</li> <li>• Sí porque se puede llegar a obsesionarse con el juego y hasta tener problemas de salud así como físicos y mentales</li> <li>• Sí ya que estos juegos tienen mucho riesgo de adicción y causaría graves consecuencias en los jóvenes</li> <li>• Sí porque todos los jóvenes son adictos al famoso juego free fire y todo el día pasan con el celular</li> <li>• Sí porque hay personas que ven jugando todo el día y así pierden su vida social o solo hablan de eso</li> <li>• Si puede llevar a una adicción si la persona juega mucho y le diga mucho tiempo al juego al final termina siendo una adicción</li> <li>• Sí Es malo tener mucha adicción tanto para niños como para adolescentes</li> <li>• Sí porque mucho jugar no nos podemos dar cuenta de lo demás</li> <li>• Sí porque puede causar trastornos o daños cerebrales</li> <li>• Sí porque se vuelve adicto y después no se quiere despegar del celular y no quiere hasta ni comer por pasar todo el tiempo en el celular</li> <li>• Depende de la persona que lo juegue lo dicho hábitos que esté practique en referencia a los juegos</li> <li>• La práctica de los videojuegos puede llevar a un exceso de adicción en la vida de los jóvenes</li> <li>• Sí pero depende de la forma en que controle los videojuegos</li> <li>• En teoría un poco porque depende la actitud de la práctica de ellos o algunos</li> <li>• Sí porque esto ocasione un problema psicológico y esto provoca la adicción en los videojuegos</li> <li>• La verdad sí los videojuegos son muy adictivos las personas no hacen caso a lo que le dicen porque a veces las personas son muy adicta</li> <li>• Si puede ver una decisión porque para mucho tiempo en el juego y cambiaría la actitud en una persona</li> <li>• Sí porque una quiere mejorar sin importar que puedes perder tu vida social</li> <li>• Sí porque hay chavalos echaba las cuales se lo toman muy en serio y terminan teniendo una adicción por ser los mejores y sentirse ganadores</li> <li>• Porque cada vez que juegan miro que le va siendo mejor y hace llegar a tener una adicción O también para tener un alto Rango</li> </ul>

Tabla 5. Los videojuegos y a adicción

En la tabla 5 El 100% de las y los adolescentes respondió que los videojuegos si pueden llevar a una adicción, las razones que describieron fueron debido al tiempo que se le dedica, se vuelve una obsesión, además, el querer ser mejor se vuelve un motivo para aferrarse a practicarlo de manera consecutiva volviéndose en si una adicción.

Coincide con el estudio sobre influencia de los videojuegos en su formación de los estudiantes de (Huamani Layme. & Ccorahua Salhua., 2019). Que argumenta que las consecuencias más vistas en los adolescentes por esta práctica son las adicciones, siendo estas las que traen otras problemáticas en el comportamiento de los mismos.

	<b>Resultados</b>
<p style="text-align: center;"><b>Ítem 5</b> <b>¿De qué manera influye la práctica consecutiva de los videojuegos en la conducta de los adolescentes?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agresividad entre los jóvenes cuando pierden o les falla la red wi-fi</li> <li>• Pueden tomar conducta agresiva y a volverse malcriados o malcriadas con las personas que los rodean pueden llegar a hacer las cosas que hace en el juego en la vida real</li> <li>• La práctica consecutiva puede llevar al cambio de conducta y ser Bipolar agresivo</li> <li>• Incluye por lo que la mayoría de juegos son de guerra y nos enseñan a matar y destruir cosas</li> <li>• Influye mucho en la personalidad ya que puede volverse violentas y no sé autocontrol a</li> <li>• Hazte la mayoría que juegan videojuegos se la pasan todo el día con el celular es más algunos casi ni comen por estar enfocado jugando</li> <li>• Por qué los adolescentes no les gusta que los molesten cuando están en el juego y pierden se ponen enojados</li> <li>• Pérdida de control Asimismo cuando pierden</li> <li>• De un 100% de los adolescentes y también adultos el 50% pierden el control al perder una partida Así que no a todos nos afecta hay que tener control de lo que hacemos jugamos</li> <li>• Se porta muy mal se desquitan con sus padres cuando pierden y se desvelan casi no dormí</li> <li>• Muchas veces pasa que a muchos chavales y chavalas se forma muy en serio lo del juego y empiezan a hacer lo mismo que el juego</li> <li>• Algunos son buenos y otros son malos porque hay unos que se envían Y eso es malo</li> <li>• No me afectan la conducta Tal vez un poco en lo Haragán</li> <li>• Esto influye muchas maneras por ejemplo en las tareas que realizan diariamente ya que muchas veces se olvidan de ello</li> <li>• Perder en cada partido así puede ser mejor jugador y también jugar con tus amigos</li> <li>• Porque somos muy competitivo y no nos gusta que nos interrumpan</li> <li>• Ya sea negativa o positivamente esto puede aislar lo de sus familiares o bien hacer Carlos para compartirte hecho juegos</li> <li>• Se vuelve más asociales y solo juegan no salen mucho y en la escuela no prestan atención y juegan pug Mobile y solo de Eso habla</li> </ul>

**Tabla 6. Influencia de los videojuegos en la conducta**

En la tabla 6 Las conductas mencionadas por los adolescentes respecto a la influencia de los videojuegos fueron un sinnúmero de conductas negativas que alteran el comportamiento de los mismos. Tales conductas fueron las siguientes:

Agresividad, Bipolar, Violencia, Pérdida de control, Desvelo, Pereza, Enojo, Pierden el control del tiempo, Desinterés, Asociales, Destruidores.

La influencia que trae la práctica de los videojuegos en los adolescentes, trae consecuencias negativas en la conducta de los mismos, en lo que se identificó a través de sus opiniones. Estos factores pueden ser afirmados por la teoría del aprendizaje social por Albert Bandura, donde dice que el aprendizaje viene a través de la observación. Los adolescentes desarrollan conductas negativas por medio, de lo que observan a diario con los videojuegos.

### **Análisis cualitativo de técnica listado libre**

En el ámbito cualitativo se observa que la mayor parte de los participantes hacen referencias positivas a los videojuegos, es decir que su percepción acerca de esta práctica es errónea, los adolescentes ven este tipo de juegos asociados al entretenimiento, diversión, distracción, como una forma en que su mente pueda estar centrada en esto, evadiendo los acontecimientos que están a sus alrededores.

Desconociendo su función, codificación, es decir, las edades que están permitidas para practicarlos, etc. Más enfocándose en la forma en que ellos se sienten al utilizarlos.

Sin embargo, existen adolescentes que tiene poco conocimiento acerca de los mismo, haciendo referencia a su historia, definición; diciendo que son aplicaciones cuyo fin es entretener pero que no son adecuados para los niños y adolescentes, ya que provocan grandes afecciones a nivel cognitivo y conductual de todo el que lo práctica, debido a que su objetivo es crear estrategias en la que ellos son sobrevivientes y para ello deben de asesinar y traicionar para sobrevivir.

Influyendo así en la adopción de conductas negativas en la sociedad, influyendo negativamente en la personalidad de los adolescentes, lo cuales en esta etapa se encuentran en la búsqueda de la identidad.

### Análisis cuantitativo de técnica listado libre

El presente grafico de barras refleja los resultados cuantitativos de la técnica listado libre, en el que se muestran las principales palabras asociadas a los videojuegos, haciendo análisis de cada una de las palabras expuestas por los adolescentes, en donde se encontró que los adolescentes tienen una percepción positiva acerca de los videojuegos pero inadecuada.

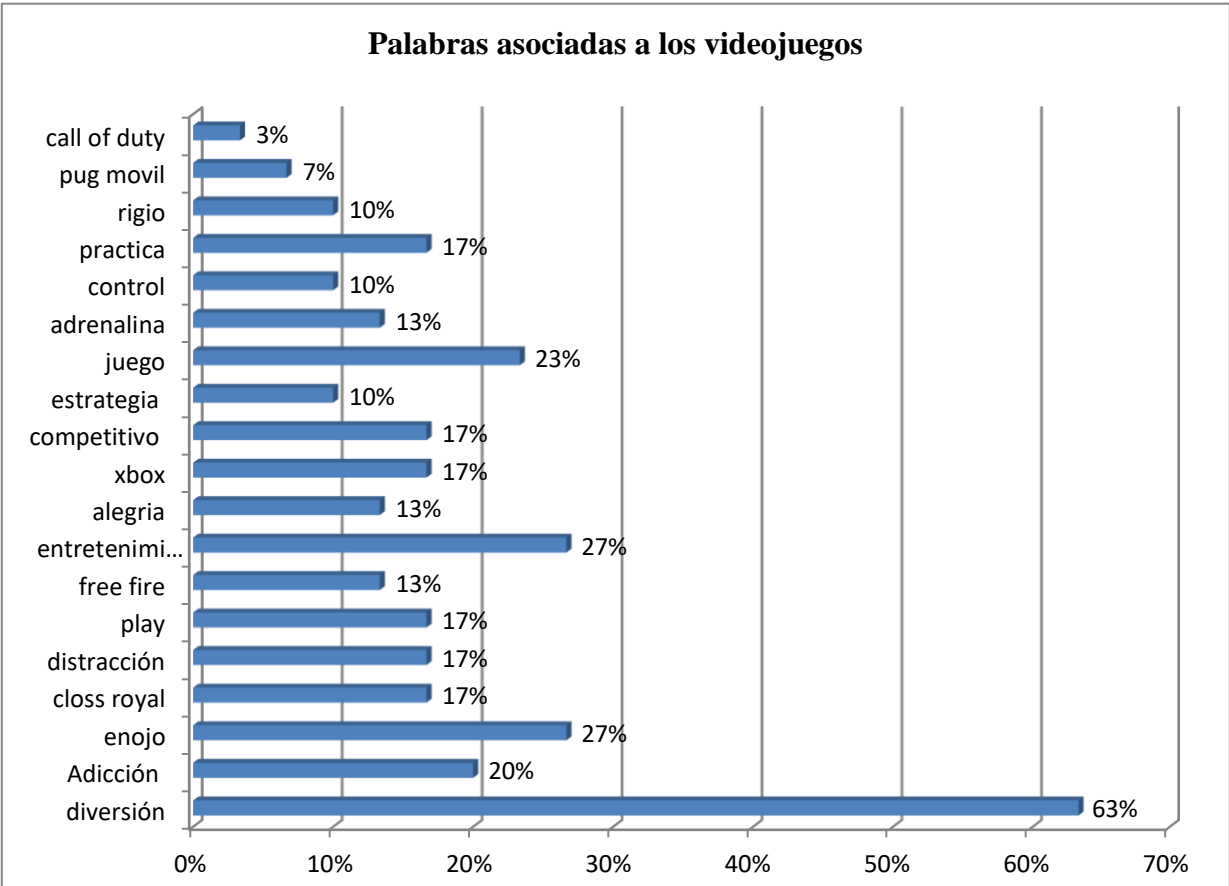


Ilustración 2 Palabras asociadas a los videojuegos

Dentro de las palabras asociadas por los adolescentes con esta práctica se encontró que la más mencionada por ellos fue Diversión con el 63%, seguido del 27% con las palabras enojo y entretenimiento, juego con un 23%, así mismo con un 17% las palabras distracción, play, closs royal, Xbox, competitivo y practica son asociadas a los videojuegos.



Con el 13% asociaron free Fire, alegría y adrenalina, la minoría de los adolescentes asocio estrategia, control y rigió con el 10% y por ultimo pero no menos importante pug móvil con el 7% y call of duty con el 3%.

Es importante resaltar que varios de los adolescentes asociaron palabras de nombres de videojuegos, indicando que son aquellos que utilizan o practican y de los cuales tienen más conocimientos, la mayoría asocia palabras positivas como su percepción al mismo pero inadecuadas debido a su nivel de conocimiento superficial del mismo, ya que solo un 10% de ellos conoce la clasificación de los juegos que ellos mismos practican.

Resultados que se refuerzan a través de las opiniones de los mismos en el grupo focal.

## 10.2 Conductas que presentan los adolescentes debido a la práctica de los videojuegos estratégicos en tiempos de pandemia

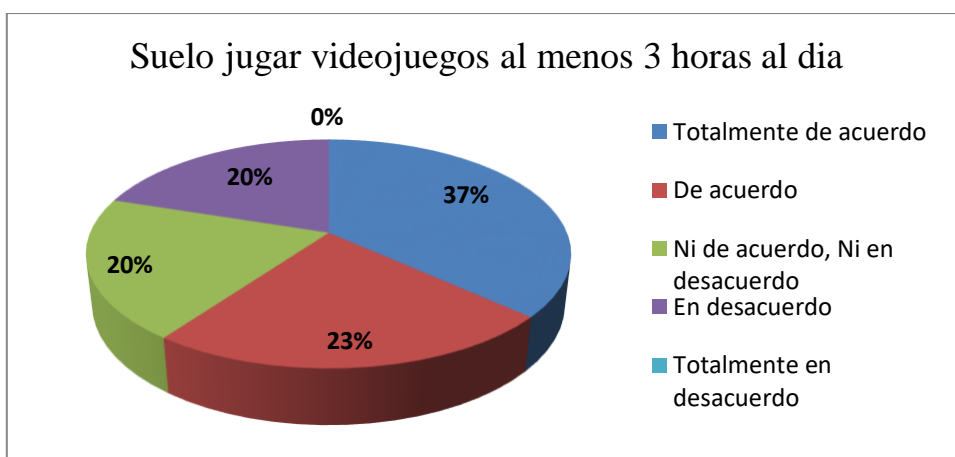


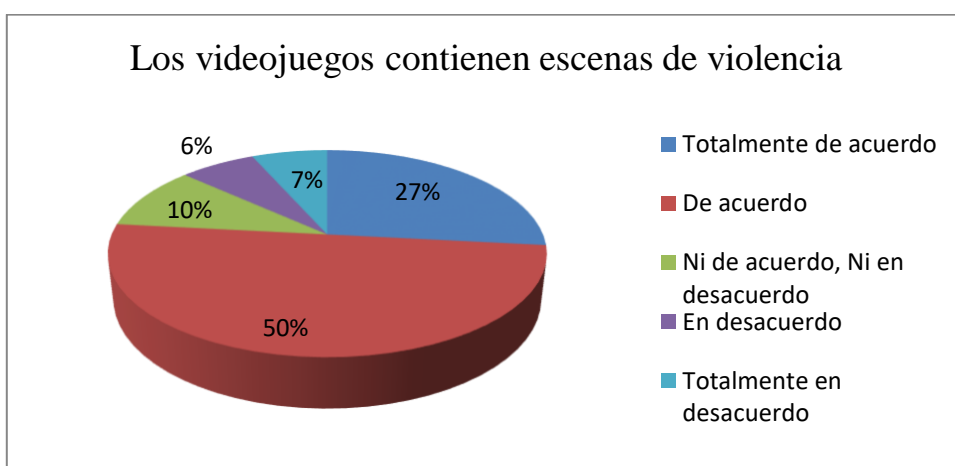
Ilustración 3 Suelo jugar videojuegos al menos 3 horas al día

El ítem 1 de la escala Likert hace referencia al tiempo que le dedican los adolescentes a los videojuegos.

El 37% de los estudiantes contestaron totalmente de acuerdo, afirmando que le dedican más de 3 horas a los videojuegos y el 23% contestaron de acuerdo afirmando lo mismo, con un total del 60% de las y los estudiantes que le dedican más de 3 horas al día a los videojuegos, el 20% contestaron de forma neutral indicando que juegan pero que no le dedican esa cantidad de tiempo al día.

Y el otro 20% contesto en desacuerdo refiriéndose que no le dedica tanto tiempo a los videojuegos. Sin embargo, es importante destacar que todos hacen uso de los videojuegos, pero unos más que otros.

Este ítem confirma que el más del 60% de los estudiantes de la muestra, le dedica más de 3 horas al día para jugar los videojuegos, lo que afecta a nivel cognitivo, ya que su concentración esta fijo en los mismos y así mismo sus aprendizajes van a ir acorde a las actividades que realizan dentro de las mismas influyendo así en la variable adicción.



**Ilustración 4. Los videojuegos contienen escenas de violencia**

El ítem 2 indica el reconocimiento que tienen los adolescentes con las escenas de violencia de los videojuegos. En lo que el 27% contesto totalmente de acuerdo, el 50% respondió que está de acuerdo; solo el 10% contesto de forma neutral y el 6% de los mismos respondió estar en desacuerdo con el 7% que está en total desacuerdo.

La mayor parte de los participantes reconoce que los videojuegos contienen escenas de violencia con un total del 77% y solo la minoría está en desacuerdo, lo que nos indica que la violencia se ha ido normalizando cada vez más entre las escenas de las diferentes aplicaciones que se ven en os dispositivos móviles.

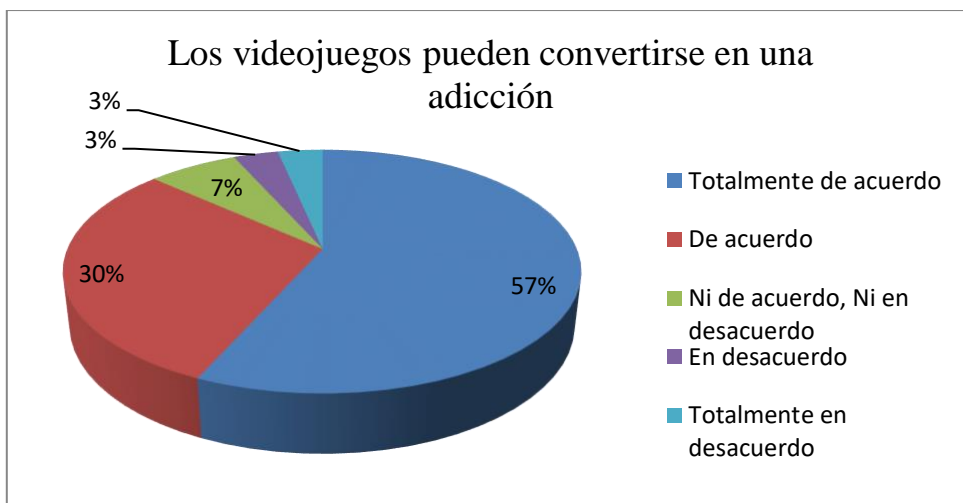


**Ilustración 5. Cuando pierdo en los videojuegos me enojo y digo malas palabras**

El ítem 3 intenta identificar la actitud que toman los participantes durante la práctica de los videojuegos en el momento en que pierden. En él se logra identificar que el 37% está totalmente de acuerdo junto con el 27% que está de acuerdo, esto indicando que se molestan y hacen uso de las malas palabras cuando pierden.

El 20% respondió de forma neutral haciendo énfasis en que no en todo momento se enojan cuando pierden y que no todos hacen uso de las malas palabras; el 13% está en desacuerdo con el 3% que respondió totalmente en desacuerdo.

Es importante destacar que la mayoría de los participantes se enojan y dicen malas palabras cuando pierden en el momento de estar jugando con un total del 64%, datos que se confirman con los resultados de la técnica de listado libre.



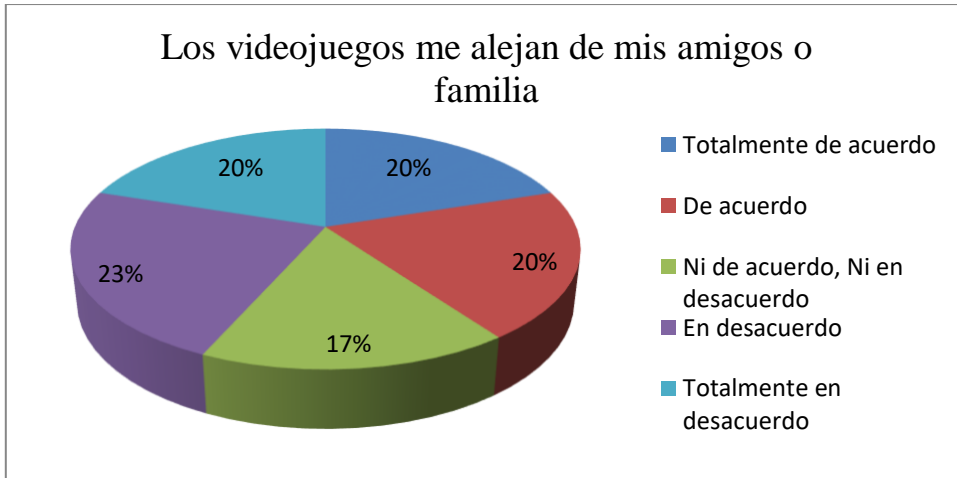
**Ilustración 6. Los videojuegos pueden convertirse en una adicción**

El ítem 4 busca identificar el conocimiento que tiene los participantes acerca de las consecuencias que causan la práctica de los videojuegos en la conducta de los mismos.

Se identifica que el 57% de los adolescentes respondió que está totalmente de acuerdo con el 30% que están de acuerdo con un total del 87% de los adolescentes que conoce el daño que causa la práctica excesiva de los videojuegos y el daño que produce a nivel personal y profesional de los mismos.

El 7% contestó que no están ni acuerdo ni en desacuerdo ya que piensan que si hacen control del mismo no pueden verse afectados y el 6% está en desacuerdo.

Solo una minoría de los adolescentes considera que los videojuegos no puede afectar negativamente la conducta de los adolescentes, siendo importante tomar en cuenta ya que su ignorancia puede afectar gravemente su personalidad.

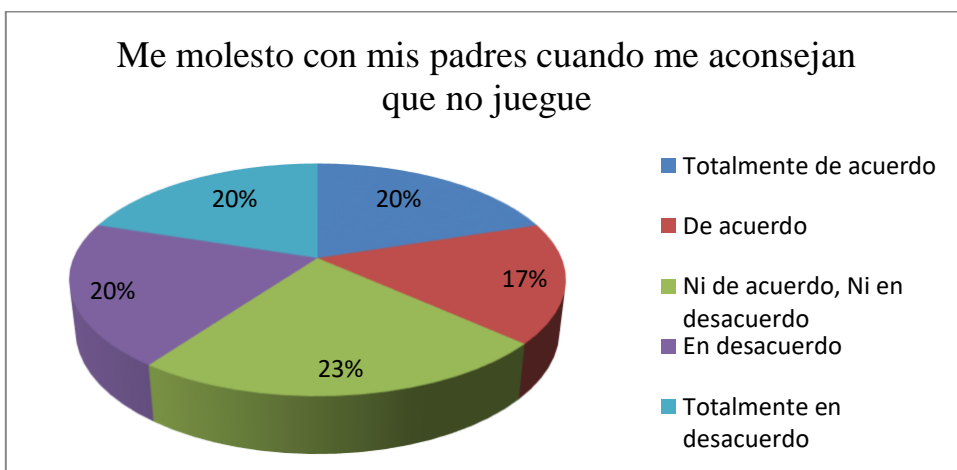


**Ilustración 7. Los videojuegos me alejan de mis amigos o familia**

El ítem 5 busca conocer si esta práctica afecta el entorno social y familiar de los adolescentes.

Para una mejor comprensión se hace un análisis tomando el totalmente de acuerdo y de acuerdo como respuestas correctas y en desacuerdos como incorrectas. Interpretando que el 40% de los participantes contestó de forma correcta, el 17% respondió de forma neutral indicando que en algunos casos la familia se une a realizar estas prácticas y el 43% respondieron de forma incorrecta.

Con esto en mente, la mayoría de los participantes se ven afectados en su entorno familiar y social por hacer uso de los videojuegos y a la vez reconocen que afecta de forma negativa la vida de los mismos.



**Ilustración 8. Me molesto con mis padres cuando me aconsejan que no juegue**

El ítem 6 intenta indagar si los adolescentes desafían a sus padres para seguir practicando los videojuegos.

El 20% respondió totalmente de acuerdo con el 17% de acuerdo, afirmando su molestia con sus superiores y por ende reflejan un mecanismo de defensa para poder seguir haciendo uso de los videojuegos.

El 23% contestó de forma neutral haciendo referencia a que en ocasiones escuchan a sus padres pero igual manera siguen haciendo uso de esta práctica y el 40% de los participantes respondieron no estar de acuerdo con esta afirmación en lo que nos indican que es el porcentaje de adolescentes que escucha los consejos de sus padres y reciben indicaciones.



**Ilustración 9. Me gusta jugar a los videojuegos para demostrarle a mis amigos que soy el mejor**

El ítem 7 busca identificar una de las razones por las cuales los adolescentes practican los videojuegos estratégicos. El 37% de los participantes contestó que está totalmente de acuerdo con el 20% que está de acuerdo; el 23% contestó de forma neutral, el 13% está en desacuerdo y el 7% en total desacuerdo.

Cabe destacar que la mayor parte de los participantes busca impresionar sus contrincante demostrando ser el mejor con un 57%, indicando problemas de autoestima y una minoría no tiene interés por demostrarle nada a nadie.

Es importante destacar que la etapa de la adolescencia donde están en busca de su personalidad, esta acción trae consecuencias a largo plazo.



**Ilustración 10. Me pongo de mal humor cuando pierdo**

El ítem 8 de esta escala tipo Likert tiene como objetivo identificar el estado de ánimo de los adolescentes al momento de perder una partida y su carácter en dichas situaciones.

La mayoría de los participantes contestó totalmente de acuerdo con un 33% con el 37% de los que están de acuerdo con un total del 70% de los adolescentes que cambian de humos al perder una partida; el 10% respondió de forma neutral.

El 17% contestaron estar en desacuerdo indicando que su humor no cambia cuando gana o pierde un juego y tan solo el 3% de los mismos está en total desacuerdo.

Es importante tener en cuenta que el estado de ánimo de la mayor parte de los adolescentes cambia cuando sienten haber perdido y verse menos por su habilidad de formar una estrategia para vencer a los jugadores.

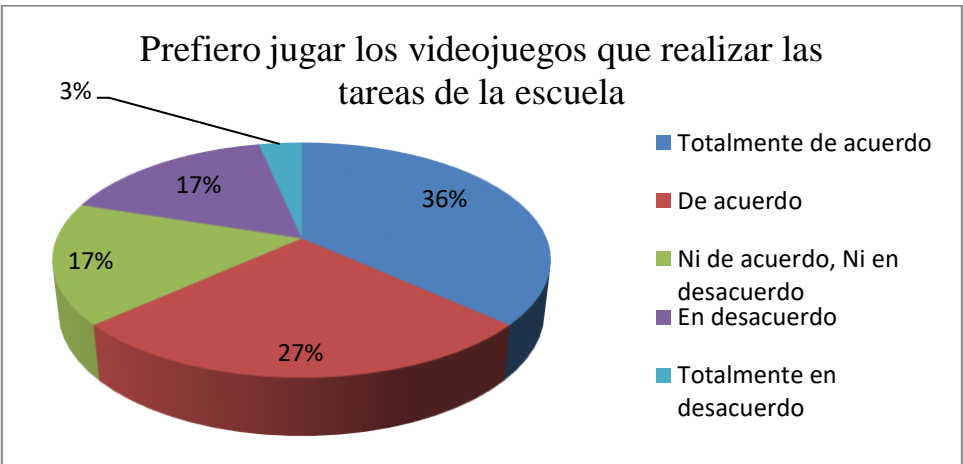


**Ilustración 11. En ocasiones utilizó el dinero para recargar los videojuegos**

El ítem 9 indaga la utilidad que los adolescentes le dan al dinero para poder continuar jugando.

El 27% de los adolescentes respondieron totalmente de acuerdo, así mismo el 27% de los mismo respondió en de acuerdo haciendo referencia que realizan recargas para continuar jugando; el 6% de los mismos respondió de forma neutral y el 40% respondió estar en desacuerdo.

De acuerdo a lo correcto y lo incorrecto, es importante señalar que los adolescentes dependen totalmente de sus padres y el dinero destinado para sus responsabilidades escolares lo abstienen para dicha práctica.



**Ilustración 12. Prefiero jugar los videojuegos que realizar las tareas de la escuela**

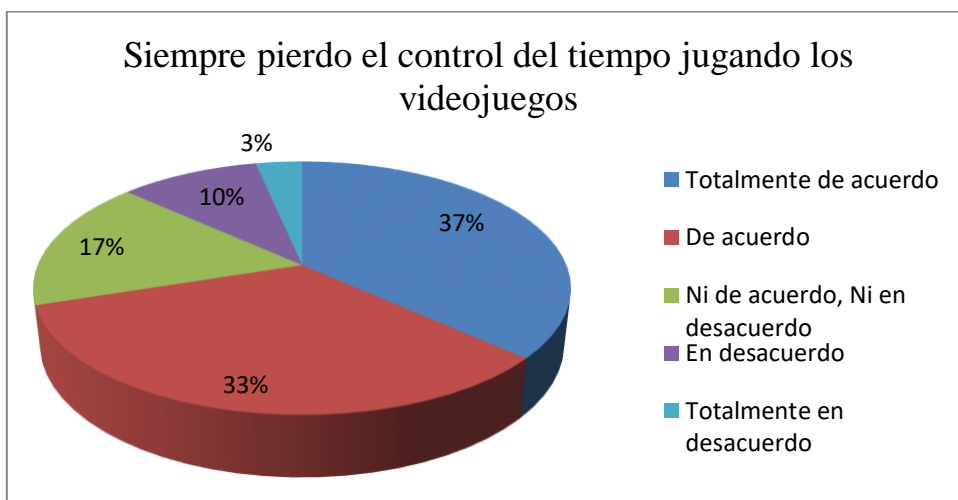


El ítem 10 señala el desinterés que hay en los adolescentes por sus responsabilidades escolares.

Se encontró que el 36% de los adolescentes están totalmente de acuerdo con el 27% de acuerdo con un total del 63% de los participantes que hacen a un lado sus responsabilidades por continuar jugando, esto muestra un bajo interés en el área educativa.

El 17% respondieron de forma neutral y el 17% en desacuerdo y con una minoría del 3% de ellos que respondieron estar en total desacuerdo, haciendo referencia que siempre cumplen con sus responsabilidades educativas.

Es importante destacar que la mayor parte de los participantes prefieren jugar antes que cumplir con sus responsabilidades escolares, enlazando esta acción con la sub categoría de Adicción mencionada en la Operacionalización de las variables.



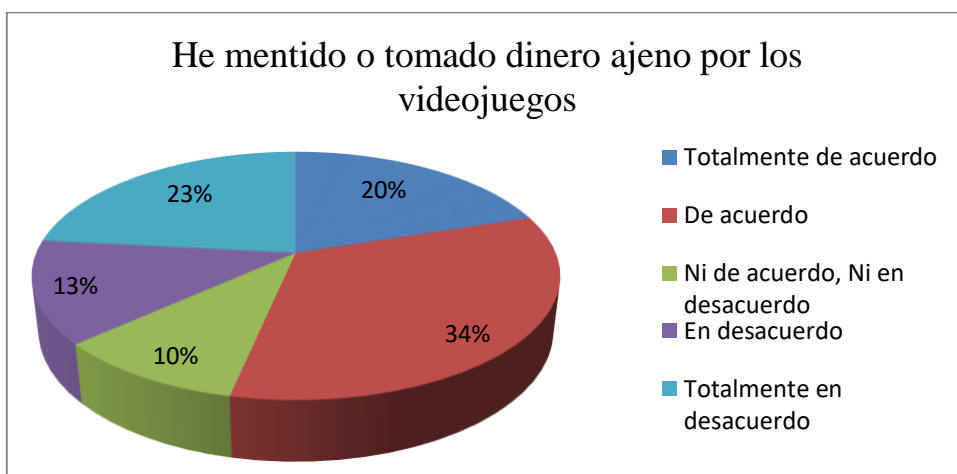
**Ilustración 13. Siempre pierdo el control del tiempo jugando los videojuegos**

El ítem 11 indaga el dominio propio que tienen los adolescentes durante la práctica de los videojuegos para el control del tiempo que le dedican.

Se encontró que el 37% está totalmente de acuerdo con el 33% quienes respondieron estar de acuerdo, señalando que tienen control del tiempo cuando están realizando esta actividad; el 17% de los mismos respondió de forma neutral y el 10% están en desacuerdo con el 3% que expresaron estar en total desacuerdo.

La mayor parte de los participantes con el 70% no tienen control del tiempo al jugar, por ende no poseen un autocontrol del mismo que les pueda beneficiar para evitar caer en una adicción.

Solo la minoría del 30% hace énfasis en que buscan tener un autocontrol para cumplir con las responsabilidades.

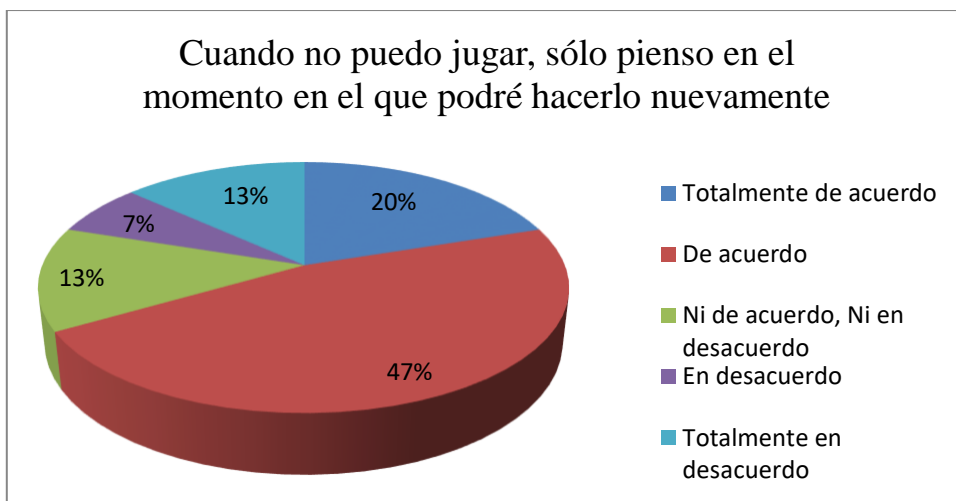


**Ilustración 14.** He mentado o tomado dinero ajeno por los videojuegos

El ítem 12 busca indagar si los participantes hacen uso omiso a las normas sociales.

El 20% dijo estar totalmente de acuerdo, con el 34% que respondieron estar de acuerdo, con un total del 54% de los adolescentes que desacatan las normas sociales y hacen uso de conductas delictivas con tal de continuar haciendo uso de los videojuegos; el 10% contestó de forma neutral, el 13% respondió en desacuerdo con el 23% que dijo estar en total desacuerdo.

Aunque la más de la mitad de los participantes poseen conductas delictivas para saciar sus necesidades, es importante tener en cuenta que el 46% de los mismos se interesan por respetar las normas sociales que exige la sociedad.



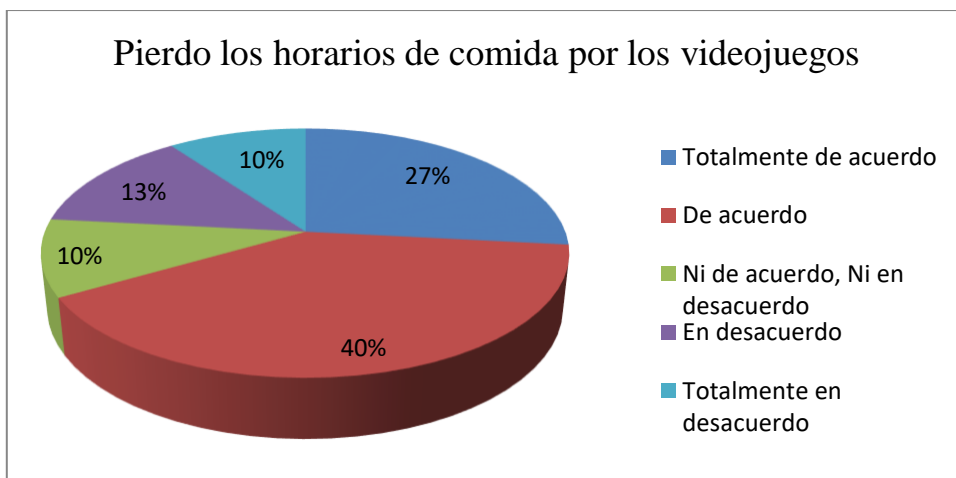
**Ilustración 15. Cuando no puedo jugar, sólo pienso en el momento en el que podré hacerlo nuevamente**

El ítem 13 hace referencia al desinterés que tienen los adolescentes con respecto a otras actividades y responsabilidades por estar jugando.

El 20% de los participantes respondió totalmente de acuerdo con el 47% que contesto de acuerdo, con un total del 67% de los participantes en el que la mayor parte de su tiempo se la pasan pensando en jugar y en el momento en que podrán hacerlo mientras realizan otras actividades.

El 13% respondió de manera neutral es decir, que en ocasiones piensan solo en jugar pero también no pierden la concentración al momento de estar realizando otras actividades; la minoría de ellos no piensa de tal forma con el 7% de los mismos que respondió en desacuerdo y el 13% que están en total desacuerdo.

Más de la mitad de los adolescentes pierden el interés por realizar otras actividades y a su vez pierden la concentración al momento de estar cumpliendo con los asuntos educativos, esta afirmación refleja la sub categoría de “adicción” plasmada en la Operacionalización de las variables.



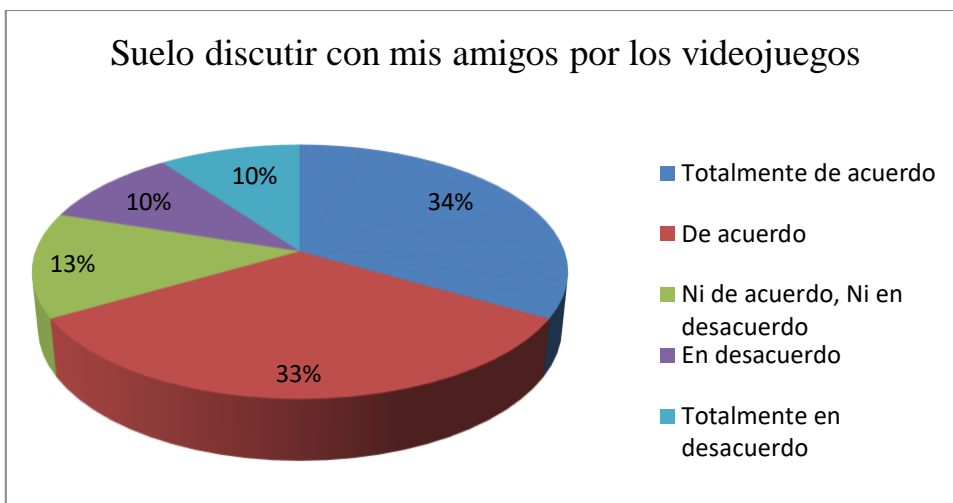
**Ilustración 16. Pierdo los horarios de comida por los videojuegos**

El ítem 14 busca identificar los desórdenes alimenticios que se causan por la falta del autocontrol del tiempo al jugar.

Los resultados obtenidos fueron el 27% de participantes que contestaron totalmente de acuerdo con el 40% que contestaron de acuerdo, el cual se suman el 67% de los adolescentes que generalmente pierden el control del tiempo de comida al omento de estar practicando los videojuegos.

El 10% dijo no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 13% respondió en desacuerdo y el 10% están totalmente en desacuerdo.

La mayoría de los participantes generalmente pierden el control del tiempo, evadiendo los tiempos de comida al estar jugando, esto crea conductas de adicciones, los cuales perjudica no solo el nivel físico si no también el nivel cognitivo de los mismos.



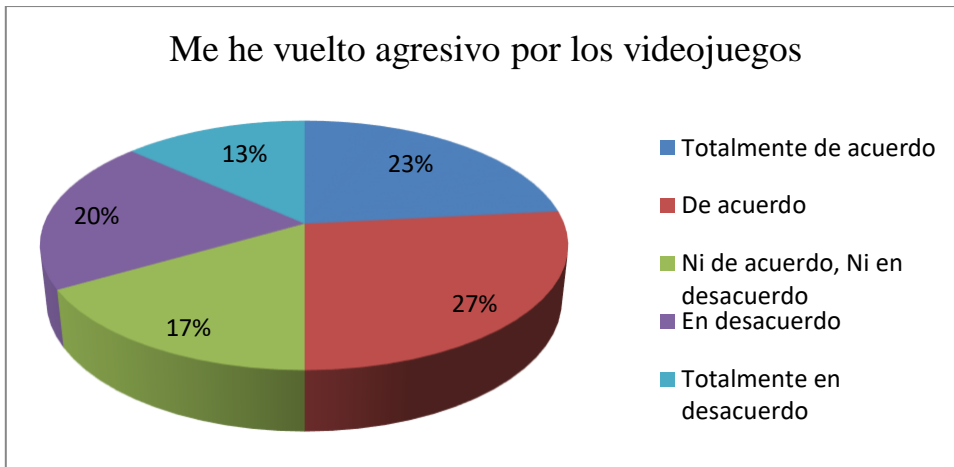
**Ilustración 17. Suelo discutir con mis amigos por los videojuegos**

El ítem 15 evalúa la actitud de los adolescentes al momento de estar jugando los videojuegos.

En este encontramos como resultados que el 34% de los participantes respondió estar totalmente de acuerdo, así mismo el 33% respondió de acuerdo, esto nos indica que el 67% de la muestra presentan actitudes de enojo al momento de realizar esta actividad.

Seguido de ello se identifica que el 13% dijo no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, solo 10% contestó en desacuerdo junto con el otro 10% el cual dijo estar en total desacuerdo.

Esta afirmación hace énfasis a la subcategoría agresividad, en donde se evidencia que la mayor parte de los participantes poseen una actitud de agresiva cuando están jugando los videojuegos con sus amistades.

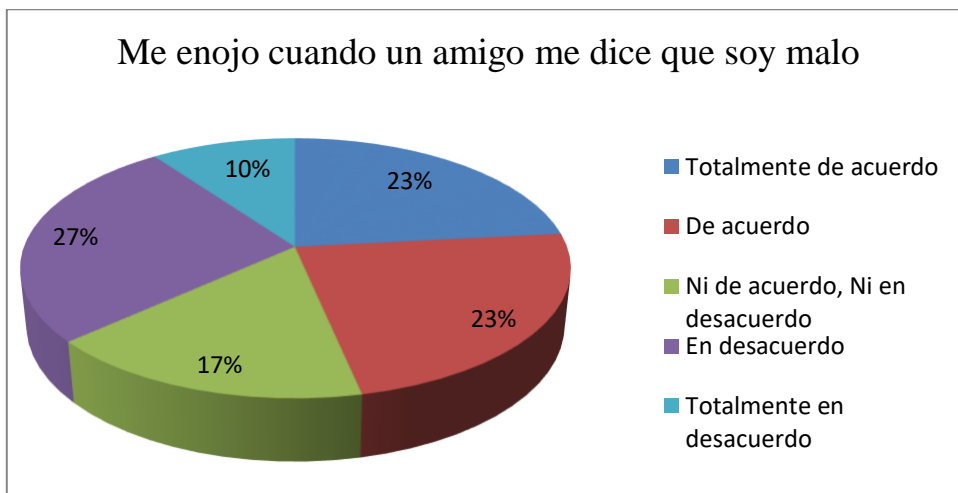


**Ilustración 18. Me he vuelto agresivo por los videojuegos**

El ítem 16 refuerza el ítem 15, ya que esta afirmación busca indagar cuan consientes son los adolescentes de las conductas que adquieren por causa de los videojuegos.

En ello encontramos que el 23% está totalmente de acuerdo junto con el 27% que están de acuerdo; el 17% respondieron de forma neutral, así mismo, el 20% respondió estar en desacuerdo junto con el 13% que están totalmente en desacuerdo.

El 50% de los participantes asumen que han desarrollado una conducta agresiva por la práctica de los videojuegos, sin embargo parte de la otra mitad de los participantes poseen actitudes agresivas, siendo la negación como forma de auto defensa presentándose, dato que se afirma en el ítem anterior “15”.



**Ilustración 19. Me enoja cuando un amigo me dice que soy malo**

El ítem 17 indaga la manera de reaccionar de los adolescentes a la hora de recibir un insulto, a su vez la seguridad de cada uno para no sentir que deben demostrar algo ante una persona.

El 23% respondió totalmente de acuerdo junto con el 23% que respondió de acuerdo; el 17% de los participantes respondió de forma neutral en el que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 27% contestó en desacuerdo junto con el 10% que dijo estar en total desacuerdo.

El 46% de los participantes se enojan cuando reciben un insulto de un amigo al momento de estar jugando, esto nos indica una actitud agresiva, sin embargo, el 37% de los participantes hace caso omiso a los insultos de sus amigos; es importante tomar en cuenta que hay casi el 50% entre los que adoptan esta actitud y 50% que no.



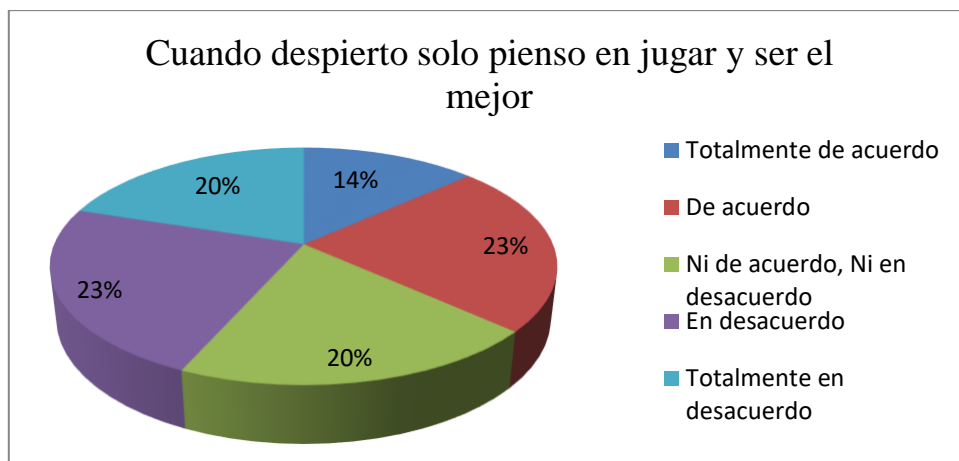
**Ilustración 20.** Me duermo cuando ya no resisto el sueño por jugar videojuegos

El ítem 18 indaga si los adolescentes tienen dominio propio para dejar de jugar e irse a dormir en el horario adecuado.

En el cual se obtuvo como resultado que el 30% respondió en totalmente de acuerdo junto con el 23% que respondieron de acuerdo con un total del 53% de los adolescentes; solo el 10% de la muestra respondió de manera neutral, en cambio el 20% contestó en desacuerdo junto con el 17% de lo que dijeron estar en total desacuerdo.

Un poco más de la mitad de los participantes no tienen control del tiempo y a su vez no tiene dominio para dejar de jugar e ir a dormir las horas recomendadas, sin embargo, el

37% toman decisiones que son de beneficios para ellos, siendo en algunos casos por la autoridad de los padres hacia ellos.



**Ilustración 21. Cuando despierto solo pienso en jugar y ser el mejor**

El ítem 19 busca analizar el desinterés de los adolescentes hacia las obligaciones u otras actividades ya sean deportivas, académicas, familiares; para enfocarse exclusivamente en mejor y jugar los videojuegos.

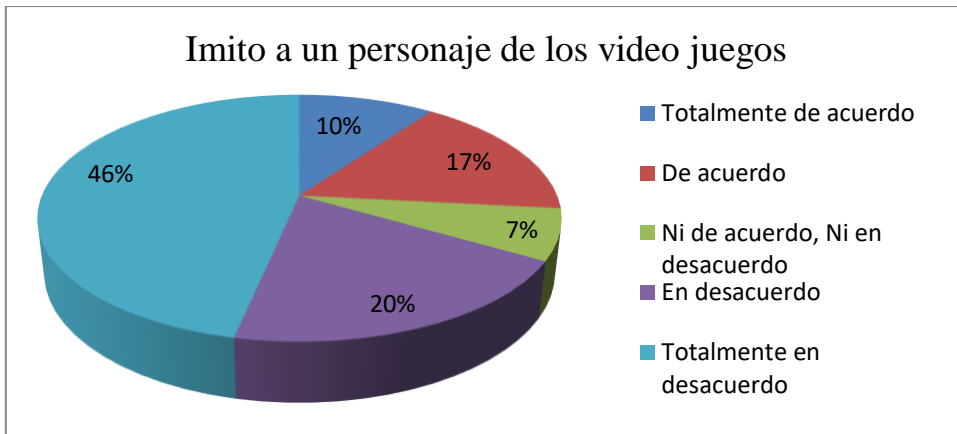
En esta afirmación se encontró que el 14% de los participantes están en total acuerdo con el 23% quienes respondieron de acuerdo; a su vez el 20% de los participantes respondió de forma neutral, el 23% en desacuerdo con el 20% en total desacuerdo.

Esta afirmación hace referencia a la sub categoría de aislamiento social, es importante destacar que la mayoría de los participantes no están de acuerdo con esta afirmación.

Esto debiéndose a que los videojuegos más populares se juegan en conjunto a otros jugadores, es así que se ponen de acuerdo para la mayoría estar en sintonía con el juego y así forman grupos tanto de rivales como de complicidad.

En otro aspecto, la sub categoría si es aplicada para los familiares de los adolescentes así como con la comunidad.





**Ilustración 22. Imito a un personaje de los videojuegos**

El ítem 20 busca identificar si los adolescentes imitan a personajes de los videojuegos. En el que se encontró como principal resulta que la mayoría de los participantes con el 46% que respondieron totalmente en desacuerdo con el 20% que respondieron en desacuerdo, la minoría imita a personajes, en el que el 7% contestó de forma neutral, el 17% de acuerdo con el 10% en total acuerdo.

Para un total del 27% de los adolescentes que imitan a ciertos personajes de los videojuegos que utilizan, sin embargo el mayor valor es de los que no imitan a los personajes con el 66%.

La mayor parte de los participantes han adquirido conductas negativas por el uso consecutivo de los videojuegos estratégicos, el mayor porcentaje de los adolescentes que están siendo afectados a nivel emocional, familiar, social y educativo es del 57%.

En el cual se confirma con los resultados obtenidos a través del grupo focal en el que la mayoría y el 100% del mismo expreso que la práctica de los videojuegos causa consecuencias en su vida personal y académica.

Entre las conductas que afecta su desarrollo se encontraron las siguientes: Adicción, enojo, agresividad, aislamiento familiar, desacato a las normas sociales, desinterés, pérdida del control del tiempo, falta de dominio propio. Datos que se confirman con la teoría del aprendizaje social de Bandura, al igual que en los resultados del grupo focal.

Todo aprendizaje viene a través de la observación y así mismo los adolescentes desarrollan conductas de acuerdo a lo que ven.

Se considera que los adolescentes han desarrollado estas conductas por la influencia de la sociedad, además de que la mayor parte de videojuegos que se sacan al mercado son de contenido violento, en los que su objetivo es sobrevivir y pasar por encima de los demás normalizando la acción de matar, robar y dañar; la mayor parte de los videojuegos más populares entran a la clasificación de estratégicos por su función.

### **10.3 Técnicas psicológicas para el manejo del autocontrol**

De acuerdo con los resultados obtenidos de las diferentes técnicas e instrumentos aplicados, se detallan técnicas psicológicas que ayudan al manejo del autocontrol de los adolescentes.

Existen 3 tipos distintos de autocontrol:

- Autocontrol fisiológico
- Autocontrol cognitivo
- Autocontrol conductual

En este estudio se proponen diferentes técnicas psicológicas de acuerdo a cada tipo de autocontrol con el fin de aportar para el desarrollo personal y profesional de los adolescentes.

Estas técnicas tienen como objetivo ayudar a los adolescentes a tener un mejor control emocional, de esta manera que su desarrollo cognitivo, conductual y emocional no se vea afectado.

#### **Técnicas fisiológicas de autocontrol**

##### **1. técnica de relajación progresiva de Jacobson**

La técnica de relajación progresiva Jakobson fue creada en 1929 y aún hoy sigue siendo una de las más utilizadas. Básicamente consiste en tensar y relajar distintos grupos musculares. Esta técnica se basa en que los pensamientos y comportamientos asociados al estrés provocan tensiones musculares. Cuando estamos tensos, nuestra percepción del estrés

y la sensación de ansiedad aumentan. Al relajar la musculatura, conseguiremos controlar esas sensaciones. (Garrido, 2018).

Siéntate en una silla, con la espalda recta y las manos sobre las piernas en una posición relajada. Los dos pies apoyados en el suelo:

1. Inhala profundamente llevando el aire a tu abdomen. Al exhalar, deja que tu cuerpo empiece a relajarse.
2. Cierra los puños. Aprieta los antebrazos, los bíceps y los pectorales. Mantén esa tensión durante 7 segundos y afloja. Nota cómo brazos y pecho se relajan.
3. Arruga la frente y mantenla así durante 7 segundos. A la vez rota la cabeza hacia un lado y luego hacia el otro. Afloja y siente la relajación en la zona.
4. Arruga la cara. Frunce el entrecejo, los ojos, los labios, aprieta la mandíbula y encorva los hombros. Mantén la posición 7 segundos y afloja, centrándote en las sensaciones que la relajación te produce.
5. Inspira profundamente y arquea la espalda suavemente. Mantén la postura 7 segundos y relaja.
6. Inhala profundamente y saca el abdomen, dejando que se hinche todo lo posible, mantén la posición 7 segundos y suelta. Fíjate bien en lo que notas en abdomen y espalda al relajar.
7. Flexiona los pies y los dedos de los pies. Tensa los muslos, las pantorrillas y los glúteos. Mantén la tensión durante 7 segundos y afloja.
8. Para terminar, estira los pies como una bailarina, a la vez que tensas muslo, glúteos y pantorrillas de nuevo. Pasados 7 segundos suelta y siente la relajación.

## 2. Relajación muscular por inducción directa

Con esta técnica se avanza un paso en el entrenamiento. Consiste a obviar en poner los músculos en tensión y conseguir la relajación muscular ordenándola directamente.

Con este método se pretende que, sirviéndote exclusivamente de una orden mental, seas capaz de relajar las tensiones que se perciben en los músculos en tensión y se consigue la relajación muscular ordenado directamente por una orden mental.

### 3. Técnicas De Respiración.

Para conseguir un estado de plena relajación es necesario respirar siempre profundamente, con el abdomen, de forma fluida y muy despacio.

La respiración, es una poderosa técnica de relajación por sí misma, es la clave y el auténtico motor para conseguir un estado de relajación. Si la respiración no se realiza de forma correcta, cualquier técnica de relajación será prácticamente ineficaz.

Así como respirar de forma adecuada contribuye a una buena salud física y psíquica, no hacerlo con corrección propicia la aparición y el mantenimiento de estados de ansiedad, fatiga e irritabilidad.

### **Técnicas cognitivas de autocontrol**

#### 1. La Meditación Y Mindfulness

La meditación es una técnica conocida que incrementa la capacidad de controlar los pensamientos que acuden a la mente. De esta habilidad se desarrolla la facultad de observar los pensamientos sin alteración y a cortar el flujo de pensamientos no deseados. Con la práctica se podrá aplicar la meditación a otros aspectos de la vida. Mientras, la técnica de mindfulness o “la consciencia plena” es altamente eficaz para aprender a concentrarnos en el momento presente. Con el Mindfulness se aprende a centrar la mente en el “aquí y el ahora” y tomar nota de todo lo que nos rodea en ese preciso instante.

### **Técnicas de autocontrol conductual**

#### 1. Técnicas de modelado

El modelado es un tipo de técnica en la que un individuo realiza una conducta o interactúa en una situación con el objetivo de que el paciente observe y aprenda una manera de actuar concreta de manera que sea capaz de imitarlo. Se busca que el observador modifique su conducta y/o pensamiento y dotarle de herramientas para afrontar determinadas situaciones.

Existen diferentes variantes según el observador deba o no replicar la conducta, el modelo domine desde el inicio de realizar la conducta deseada o tenga recursos semejantes al

paciente de modo que se vaya haciendo una aproximación al objetivo, el número de personas que actúan como modelo o si el modelado se realiza en vivo o a través de otros medios como la imaginación o la tecnología.

## 2. Entrenamiento en auto instrucciones

Creado por Meichenbaum, el entrenamiento en auto instrucciones se basa en el papel de éstas sobre la conducta. Se trata de las instrucciones que con las que guiamos nuestra propia conducta indicando qué y cómo vamos a hacer algo, las cuales están teñidas por las expectativas hacia los resultados a obtener o a la propia eficacia.

Determinadas problemáticas tales como una baja autoestima o percepción de autoeficacia pueden producir que la conducta se vea perjudicada y no pueda realizarse con éxito e incluso evitarse. Con esta técnica se pretende ayudar al individuo a que sea capaz de generar auto verbalizaciones internas correctas, realistas y que le permitan llevar a cabo las acciones que desea realizar.

## 3. Desensibilización sistemática

Si bien el procedimiento aplicado en la desensibilización sistemática es semejante al de la exposición, ya que en él se establece también una jerarquía de estímulos ansiógenos a los que el paciente va a exponerse, se diferencia de las técnicas anteriores en el hecho de que previamente se ha entrenado al paciente en la realización de respuestas incompatibles con la ansiedad.

Así, se busca reducir la ansiedad y la evitación de situaciones y estímulos mediante la realización de conductas que eviten que esta aparezca, y con el tiempo provocar un contra condicionamiento que se termine generalizando.

## 11. Conclusiones

A partir del análisis de resultados que se obtuvieron, a través, de las diferentes técnicas e instrumentos implementados en este estudio sobre la influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes de 9no grado del INFLE; se detallan las siguientes conclusiones:

En el trabajo investigativo, se encontró que la percepción que tiene los adolescentes acerca de los videojuegos, está dirigida a aspectos superficiales sobre el contenido que presenta, es decir, se basan en lo que sienten cuando realizan esta actividad; lo cual no les permite realizar un razonamiento lógico de lo que les provocan los videojuegos con contenido violento.

Sin embargo, los adolescentes admiten que los videojuegos perjudican negativamente en el comportamiento de ellos, a pesar de ello, omiten este aspecto y han logrado considerar los videojuegos como un medio de entretenimiento y diversión. Con esto, se puede decir que la percepción que tienen sobre dicho tema es inadecuada, debido a su nivel de conocimiento nulo; ya que lo que conocen sobre ello es: diversión, entretenimiento, distracción, estrategia.

Dentro de los resultados obtenidos en él estudio, se descubrió que los adolescentes presentan conductas que afectan negativamente la personalidad de ellos, por lo que se considera que la práctica de los videojuegos influye en el desarrollo de conductas inadecuadas como el desinterés, agresividad, enojo, conducta desafiante, aislamiento, pérdida del control, desacato a normas sociales, adicción. Los cuales afectan su desarrollo social, familiar, académico y personal.

Con esto en mente y a través de los diferentes resultados en esta investigación, se proponen técnicas psicológicas para el manejo del autocontrol cognitivo-conductual en los adolescentes; los cuales se proponen las siguientes:

Técnica de relajación progresiva de Jacobson, Relajación muscular por inducción directa, Técnicas De Respiración, Técnicas de modelado, La Meditación Y Mindfulness, Técnicas

de Respiración, Desensibilización sistemática; las cuales se pretende enseñar a los adolescentes para dotarlos de herramientas que les permitan tener dominio propio acerca de las conductas negativas. Así mismo, dichas técnicas pueden ser implementadas por consejería del centro educativo.

## **12. Recomendaciones**

### **A adolescentes del Instituto INFLE**

- Informarse sobre el contenido y objetivos reales de los videojuegos y de esta manera analizar qué aspectos positivos y negativos ofrece para la formación de valores y desarrollo personal.
- Conocer y valorar los riesgos que conlleva la práctica de los videojuegos a nivel cognitivo y conductual como una herramienta de prevención ante el desarrollo de conductas inadecuadas.

### **A padres de familia de Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza**

- Recibir charlas y recomendaciones dirigidas por profesionales del instituto para informarse sobre las consecuencias que causan las actividades que realizan los hijos fuera del horario de clases.

### **A Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza**

- Fomentar actividades que permita a los docentes desarrollar tacto pedagógico para la mejora de las relaciones interpersonales entre estudiantes y docentes.
- Implementar técnicas psicológicas propuestas en esta investigación para estimular la conducta inadecuada que presentan por esta práctica.
- Realizar charlas a los padres de familia sobre el mal uso del internet y los videojuegos que practican.
- Adicionar cursos educativos sobre el uso de la tecnología, que permita a los estudiantes desarrollarse a nivel profesional; tales como: Excel básico, Microsoft Word, Power Point.

### **A futuros investigadores**

- Continuar con este estudio e implementar un plan de intervención para dotar de conocimientos a los adolescentes sobre esta temática.
- A raíz de esta investigación, profundizar como dicha problemática afecta en los adultos, niños y Ancianos.



### 13. Referencias Bibliográficas

- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, J. P. (21 de 01 de 2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Revista Científica de Educomunicación*, 88-89. Obtenido de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=145758932&lang=es&site=ehost-live>. Acceso em: 21 nov. 2020.
- Rodríguez Alvariño, P., & Rivera Carbó, O. S. (25 de Junio de 2007). *DSpace@UCLV*. Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas (UCLV).: <https://dspace.uclv.edu.cu/bitstream/handle/123456789/3025/P07014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Andolfi, M., & zwerling, I. (1985). *Dimensiones de la terapia &amiliar*. Obtenido de [https://www.academia.edu/24257064/ADICCION\\_A\\_LOS\\_VIDEOJUEGOS](https://www.academia.edu/24257064/ADICCION_A_LOS_VIDEOJUEGOS)
- Espinoza Salvadó, I. (2016). *Tipos de muestreo*. Obtenido de <http://www.bvs.hn/Honduras/Embarazo/Tipos.de.Muestreo.Marzo.2016.pdf>
- Garrido, R. (28 de febrero de 2018). *colchon expres*. Obtenido de <https://www.colchonexpres.com/blog/relajacion-progresiva-jakobson>
- Gonzales, R. C. (2006). *Analisi de videojuegos*. Estelí .
- Herrera Tórrez, A. d., Calero Morales, E. M., & Herrera Dávila, L. A. (2019). *Eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos de décimo grado turno vespertino del Instituto Reino de Suecia Estelí, segundo semestre 2019*. Estelí . Estelí: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.
- Huamani Layme., M., & Ccorahua Salhua., R. (2019). *INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN SU FORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES*. PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA, UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA, AREQUIPA.
- M, L. (2009). *Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: Influencia en la Universidad de Granada*.
- M., M. (1999). *La investigación cualitativa etnográfica en educación*. Obtenido de <https://www.elsevier.es/es-revista-investigacion-educacion-medica-343-articulo-la-tecnica-grupos-focales-S2007505713726838>
- Maldonado, I. M. (2009). *Videgos Movimientos y tendencia artiticas desde la segunda mitad*. chile.
- Pastrana Molina, M. G., Salgado Quintero, M. E., & González Navarrete, E. S. (2019). *Repercusiones cognitivo-conductuales de la práctica del vamping en adolescentes*

*de décimo grado del Instituto Reino de Suecia de Estelí, período.* Estelí: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.

Pimienta Prieto, J. H., & Hoz, A. d. (2012). *Metodología de la investigación*. Naucalpan de Juárez,, Mexico : Instituto Superior Pedagógico de La Habana, Cuba.

*questionpro.* (s.f.). Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-la-escala-de-likert-y-como-utilizarla/>

Sabino, C. A. (1.996). *El Proceso de Investigación*. Buenos Aires , Argentina : Lumen – Humanitas.

Sampieri, R. (25 de octubre de 2011). *uned*. Obtenido de acontecer: <https://www.uned.ac.cr/acontecer/a-diario/sociedad/1144-roberto-hernandez-sampieri-visito-la-uned>

Sampieri, R. (2014). El proceso de la investigación cualitativa . En Sampieri, *Metodología de la investigación* (pág. 358). México.

soza, M. (19 de mayo de 2011). *innovación y mente para la investigación científica en el campo de las ciencias de la educación*. Obtenido de inmonente : [http://innomente.blogspot.com/2011/05/el-paradigma-socio-critico\\_19.html](http://innomente.blogspot.com/2011/05/el-paradigma-socio-critico_19.html)

Teller, R. v. (2019). *El uso de dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factores de distracción en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018*. Managua: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.

## 14. Anexos

### Anexo 1 Grupo focal

#### Protocolo a utilizar en el grupo focal

1. **Institución:** “Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza”
2. **Personas que participan en el grupo focal:** Estudiantes de 9no grado del I.N.F.L.E.
3. **Objetivo:** conocer la percepción de los adolescentes respecto a los videojuegos estratégicos
4. **Temas a tratar en el Grupo focal:** (a) Percepción (b) Conducta
5. **Referencia técnica y contextual del instrumento metodológico**
  - a) **Método:** Grupo de discusión
  - b) **Técnica:** Grupo focal.
  - c) **Fecha:** 26 de octubre 2018
  - d) **Hora:** 3:30 pm
  - e) **Duración:** 90 minutos
  - f) **Lugar:** Auditorio de instituto I.N.F.L.E.
  - g) **Contexto:** Ambiente educacional
  - h) **Personas que participan del Grupo focal:** estudiantes de 9no grado de Instituto Francisco Luis Espinoza.
  - i) **Moderador del grupo focal:** investigadora
  - j) **Investigadora del grupo focal:** Waira Yarabí Aguilar López

## **Guion del grupo focal**

### **Con actores claves de la investigación**

Se realizará una introducción tomando en cuenta los siguientes aspectos:

- Agradecer la asistencia a las personas invitadas
- Explicar brevemente los objetivos del estudio
- Dar orientaciones sobre la dinámica a seguir
- Hacer referencia a la confidencialidad y privacidad de la información que aporten los participantes
- Solicitar previamente autorización para realizar grabaciones y tomar fotos
- Se explicará la metodología de trabajo

1. ¿Qué conocen sobre los videojuegos?

2. ¿Cuáles son los videos juegos más populares entre los adolescentes?

3. ¿Por qué practico los videojuegos?

4. ¿considera usted, que la práctica de los videojuegos puede llevar a una adicción?¿por qué?

5. ¿De qué manera influye la práctica consecutiva de los videojuegos en la conducta de los adolescentes?

**¡Muchas Gracias por su colaboración!**

## Anexo #2 Listado libre

### 1. LISTADO LIBRE

Un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina de arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil, como por ejemplo un teléfono móvil, teléfono inteligente o tableta.

Como estudiante de v año de psicología le invito a colaborar como informante en un estudio que se está realizando denominado ‘influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes de 9mo grado del instituto nacional francisco Luis Espinoza-INFLE - Estelí, periodo agosto-diciembre, 2021. Con el objetivo de describir las conductas que presentan los adolescentes debido a la práctica de los videojuegos estratégicos.

#### Instrucción

I. Diga cuáles palabras o frases se te vienen a la mente cuando digo la palabra: videojuegos

1. \_\_\_\_\_, 2. \_\_\_\_\_, 3. \_\_\_\_\_, 4. \_\_\_\_\_,
5. \_\_\_\_\_

II. Ahora te pedimos que nos digas por qué asociaste a **videojuegos** cada una de tus respuestas.

Yo he respondido \_\_\_\_\_ porque

---

---

Yo he respondido \_\_\_\_\_ porque

---

---

Yo he respondido \_\_\_\_\_ porque

---

---

Yo he respondido \_\_\_\_\_ porque

---

---

Yo he respondido \_\_\_\_\_ porque

---

---

**¡Muchas gracias por tu colaboración!**

### Anexo #3 Escala de Likert

#### ESCALA TIPO LIKERT

Como estudiante de v año de psicología le invito a colaborar como informante en un estudio que se está realizando denominado ‘influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes de 9mo grado del instituto nacional francisco Luis Espinoza-INFLE -Estelí, periodo agosto-diciembre, 2021. Con el objetivo de describir las conductas que presentan los adolescentes debido a la práctica de los videojuegos estratégicos.

#### **Instrucciones**

Las afirmaciones que voy a leerle son opiniones con las que algunas personas están de acuerdo y otras en desacuerdo voy pedirle que me diga por favor que tan de acuerdo está usted con cada una de estas opiniones.

Afirmaciones/ítems		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	Suelo jugar videojuegos al menos 3 horas al día					
2	Los videojuegos contienen escenas de violencia					
3	Cuando pierdo en los videojuegos me enojo y digo malas palabras					
4	Los videojuegos pueden convertirse en una adicción					
5	Los videojuegos me alejan de mis amigos o familia					
6	Me molesto con mis padres cuando me aconsejan que no juegue					
7	Me gusta jugar a los videojuegos para demostrarle a mis amigos que soy el mejor					
8	Me pongo de mal humor cuando pierdo					
9	En ocasiones utilizó el dinero para recargar los videojuegos					
10	Prefiero jugar los videojuegos que realizar las tareas de la escuela					

Afirmaciones/ítems		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	Siempre pierdo el control del tiempo jugando los videojuegos					
1	He mentido o tomado dinero ajeno por los videojuegos					
2						
1	Cuando no puedo jugar, sólo pienso en el momento en el que podré hacerlo nuevamente					
3						
1	Pierdo los horarios de comida por los videojuegos					
4						
1	Suelo discutir con mis amigos por los videojuegos					
5						
1	Me he vuelto agresivo por los videojuegos					
6						
1	Me enojo cuando un amigo me dice que soy malo					
7						
1	Me duermo cuando ya no resisto el sueño por jugar videojuegos					
8						
1	Cuando despierto solo pienso en jugar y ser el mejor					
9						
2	Imito a un personaje de los videojuegos					
0						

## **Anexo #4 Consentimiento informado**

### **Consentimiento informado**

Acepto voluntariamente participar en la investigación conducida por Waira Yarabí Aguilar, estudiantes del último año de la carrera de Psicología, perteneciente al Departamento de Ciencias y Humanidades de la Facultad Regional Multidisciplinaria, FAREM Estelí, UNAN-MANAGUA.

La investigación consiste en la influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes. Su participación radicará en aportar información sobre sus conocimientos de dicho tema a través de un grupo de discusión, al mismo tiempo responder a encuestas y su participación en talleres de manejo de auto control. Responder a dichos instrumentos le tomará aproximadamente entre 10 y 15 minutos en total, su participación en el grupo de discusión tomara un tiempo aproximado de 35 minutos. Su colaboración será de mucha importancia para este estudio ya que se realiza con el objetivo principal de Analizar la influencia de los videojuegos estratégico en la conducta de los adolescentes y pretende aportar técnicas para el manejo del autocontrol personal hacia los adolescentes.

Toda información recopilada será realizada de manera anónima y confidencial; Los datos recolectados serán únicamente para fines del estudio y sin ningún otro propósito. Así mismo, el personal administrativo y los que se encuentran al cuidado de la salud (psicólogos) y otras personas no tendrán acceso a información personal.

De igual manera, usted podrá retirar libremente su consentimiento en cualquier momento, sin que por ello resulte perjudicado. Finalmente, no se usará su nombre en ningún apartado del informe final.

Se agradece por su colaboración.

Firma: \_\_\_\_\_



## Anexo #5 Validación de instrumentos

### Constancia de juicio de experto

Yo, Ara Lily Berruete Rugens con documento de identidad nro. 161-310886-0005T, Master en Salud Infantil y Adicciones por medio de la presente hago constar que he leído y revisado, con fines de validación, los instrumentos de investigación Grupo focal, Listado Libre y Escala de Likert que serán aplicados en el desarrollo del estudio: “**Influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes de 9mo grado del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza-INFLE -Estelí, periodo agosto-Diciembre, 2021**”, por Waira Aguilar López estudiante de 5to año de la carrera de psicología.

Luego de hacer las verificaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

El instrumento diseñado a su juicio es: válido (  ) no válido (  )

Observaciones: \_\_\_\_\_

Para que conste a los efectos oportunos, extendiendo la presente en la ciudad de Estelí, del año dos mil veintiuno.



Firma del experto

**Constancia de juicio de experto**


Yo, Lineke Ordóñez Palacios, con documento de identidad nro. \_\_\_\_\_, Master en Gestión Social para el Desarrollo; por medio de la presente hago constar que he leído y revisado, con fines de validación, los instrumentos de investigación Grupo focal, Listado Libre y Escala de Likert que serán aplicados en el desarrollo del estudio: “**Influencia de los videojuegos estratégicos en la conducta de los adolescentes de 9mo grado del Instituto Nacional Francisco Luis Espinoza-INFLE -Estelí, periodo agosto-Diciembre, 2021**”, por Waira Aguilar López estudiante de 5to año de la carrera de psicología.

Luego de hacer las verificaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

El instrumento diseñado a su juicio es: válido (  ) no válido (  )

**Observaciones:** \_\_\_\_\_

Para que conste a los efectos oportunos, extiendo la presente en la ciudad de Estelí 30 de octubre del año dos mil veintiuno.



Firma del experto

## Anexo #6 Cronograma

### PLAN DE TRABAJO/CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Fases de la investigación	Actividades	Periodo de ejecución					Responsables
		Agost	Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	
<b>Fase de planificación</b> (Protocolo)	Elección del tema	X					Waira Aguilar López
	Elaboración de los objetivos	X					Waira Aguilar López
	Cronograma de actividades		X				Waira Aguilar López
	Elaboración de Antecedentes		X				Waira Aguilar López
	Elaboración del planteamiento del problema		X				Waira Aguilar López
	Elaboración de la Justificación			X			Waira Aguilar López
	Marco teórico			X			Waira Aguilar López
	Diseño metodológico				X		Waira Aguilar López
	Hipótesis				X		Waira Aguilar López
	Técnicas e instrumentos				X		Waira Aguilar López
Introducción				X		Waira Aguilar López	
<b>Fase de</b>	Operacionalización de variables			X			Waira Aguilar López

<b>trabajo de campo</b>	Validación de instrumentos			<b>X</b>			Waira Aguilar López
	Aplicación de instrumentos			<b>X</b>			Waira Aguilar López
<b>Fase analítica</b>	Análisis de datos				<b>X</b>		Waira Aguilar López
	Redacción de conclusiones y recomendaciones				<b>X</b>		Waira Aguilar López
	Redacción de Resumen				<b>X</b>		Waira Aguilar López
	Revisión del documento final				<b>X</b>		Waira Aguilar López
<b>Fase final</b>	Pre defensa				<b>X</b>		Waira Aguilar López
	Defensa final					<b>X</b>	Waira Aguilar López

