

**UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**INVESTIGACIÓN SOCIAL**



**PROYECTO DE INVESTIGACION**

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ALUMNOS DE 9º, 10º Y 11 º  
DE LOS COLEGIOS PÚBLICOS Y PRIVADOS DE LA CIUDAD DE  
TULUÁ, VALLE DEL CAUCA; 2014.**

**LEIDY VANESSA CARDONA LARENAS**

**DANIEL MARIN ARIAS**

**LUISA FERNANDA RODRIGUEZ QUINTERO**

**SARA SOFIA ROMERO OQUENDO**

**OQUEROCA 2014**

---

**PROYECTO  
DE  
INVESTIGACIÓN**



---

**LEYDY VANESSA CARDONA LARENAS  
DANIEL MARIN ARIAS  
LUISA FERNANDA RODRIGUEZ QUINTERO  
SARA SOFIA ROMERO OQUENDO**

---

**UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
INVESTIGACION SOCIAL**

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ALUMNOS DE 9º,  
10º Y 11 º DE LOS COLEGIOS PÚBLICOS Y PRIVADOS DE  
LA CIUDAD DE TULUÁ, VALLE DEL CAUCA; 2014.**

**TUTOR:**

**Dra. ANA CONSUELO TASCÓN DE PEÑARANDA**

**LEYDY VANESSA CARDONA LARENAS**

**DANIEL MARIN ARIAS**

**LUISA FERNANDA RODRIGUEZ QUINTERO**

**SARA SOFIA ROMERO OQUENDO**

**OQUEROCA 2014**



## **PROYECTO DE INVESTIGACION**

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ALUMNOS DE 9º, 10º Y 11 º  
DE LOS COLEGIOS PÚBLICOS Y PRIVADOS DE LA CIUDAD DE  
TULUÁ, VALLE DEL CAUCA; 2014.**

Proyecto de Trabajo de grado presentado por:

**LEYDY VANESSA CARDONA LARENAS**

**DANIEL MARIN ARIAS**

**LUISA FERNANDA RODRIGUEZ QUINTERO**

**SARA SOFIA ROMERO OQUENDO**

**OQUEROCA 2014**

## **TITULO**

Adicción a los videojuegos en alumnos de 9º, 10º y 11 º de los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá, Valle del Cauca; 2014.

## TABLA DE CONTENIDO

	<b>Página</b>
1. Planteamiento del Problema	7
2. Pregunta	8
3. Introducción	9
4. Justificación	12
5. Objetivos	13
6. Marco Teórico	14
7. Marco Conceptual	32
8. Marco Geográfico	35
9. Diseño Metodológico	42
10. Recursos y Presupuesto	61
11. Analisis	63
12. Conclusion	91
13. Anexos	92
14. Bibliografía	102

## **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Con el modernismo y los grandes avances tecnológicos se ha notado que la población juvenil se ha dejado llevar por los videojuegos como una forma de pasar sus horas de tiempo libre hasta convertirse en una adicción.

Esto ha llevado a países especialmente los más desarrollados a buscar que tanto influye esta moda en los jóvenes, pero pobremente se han estudiado en países en vía de desarrollo como el nuestro.

En Colombia aunque la investigación sobre el rendimiento escolar se asocia frecuentemente a la internet, al deporte o a otros hábitos juveniles poco se han asociado el rendimiento del estudiante que tiene como pasatiempo o que es adicto a los videojuegos.

Esto nos ha generado un creciente interés por ahondar en el estudio de dicho fenómeno sobre todo en la población estudiantil de Tuluá.

## **2. PREGUNTA**

¿Existe adicción a los videojuegos en los alumnos de los grados 9º, 10º y 11º de todos los colegios, tanto públicos como privados, de la ciudad de Tuluá?

### 3. INTRODUCCIÓN

Después de la segunda guerra mundial la creación de los videojuegos ha sido ligada con el desarrollo tecnológico y el ingenio del ser humano. Sin embargo el cambio de las conductas humanas debido al crecimiento de los países.

Tras una rápida evolución, en la que el constante aumento de la potencia de los microprocesadores y de la memoria permitió nuevas mejoras, en 1986, la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás. La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores de juegos fueron tales que, unidos al considerable abaratamiento relativo de dichos VJ, a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo, pasando en poco tiempo a constituirse en uno de los juguetes preferidos de los niños.

La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, desde la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los VJ son vistos como algo negativo y perjudicial. Las más prestigiosas universidades, revistas y publicaciones están haciendo un hueco a la preocupación por uno de los temas preferidos a la hora de elegir los juegos, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos.

El impacto que supuso la aparición del mundo de los videojuegos significó una revolución cuyas implicaciones sociales, psicológicas y culturales constituyen el objeto de estudio de toda una nueva generación de investigadores sociales que están abordando el nuevo fenómeno desde una perspectiva interdisciplinar, haciendo uso de metodologías de investigación tan diversas como las específicas

de la antropología cultural, la inteligencia artificial, la teoría de la comunicación, la economía o la estética, entre otras. Al igual que ocurriera con el cine y la televisión, el videojuego ha logrado alcanzar en apenas medio siglo de historia el estatus de medio artístico, y semejante logro no ha tenido lugar sin una transformación y evolución constante del concepto mismo de videojuego y de su aceptación.

Los efectos de la adicción a videojuegos se ha convertido en una de las problemáticas sociales en las últimas 2 décadas; la evidencia Hay suficiente evidencia empírica clínica y científica (Griffiths, 2000) de que, el juego en exceso, se trata de una actividad que puede convertirse en problemática (Tejeiro y Bersabé, 2002) y en algunos casos adictiva (Griffiths, 2008) especialmente en juegos online, en los que se trata de una actividad expansiva y sin fin, en la que las posibilidades de acción son innumerables (Chappell, Eatough, Davies y Griffiths, 2006). Además, suele ser común que el uso excesivo de videojuegos vaya en menoscabo de otras actividades igualmente importantes. Pero además de las propias características de la actividad, jugar activamente puede tener consecuencias reforzantes, las cuales todavía incrementarán en mayor medida la probabilidad de seguir jugando. Dos de las más significativas son las siguientes:

- *Incremento en autoestima y sensación de dominio.* La ejecución exitosa de videojuegos favorece el propio auto-concepto, ya que permite demostrar a uno mismo y a los demás las habilidades adquiridas, algunas de las cuales son socialmente deseables.
- Algunos juegos, especialmente los de estrategia y de rol, favorecen el que el jugador quede inmerso en un mundo virtual que puede servir para compartir experiencias con otros jugadores, formar parte de un grupo, o incluso formar la identidad. En ocasiones los videojuegos trascienden la

esfera personal o la propia actividad, para adquirir connotaciones sociales o incluso favorecer patrones de relación interpersonal.

Dado que no se dispone de suficientes estudios que aporten datos en la investigación acerca de la Asociación entre los videojuegos y el desempeño o rendimiento académico en alumnos de 9º, 10º y 11º de los colegios públicos y privados del municipio de Tuluá, Valle del Cauca; en el año 2014 y que el personal que trabaja en los centros educativos está, según los estudios realizados en diferentes países y ciudades del mundo previamente, más expuesto a padecer este proceso, el objetivo de este trabajo ha sido determinar.

## 4. JUSTIFICACIÓN

Sabemos que el futuro de nuestro país depende de nuestros niños y adolescentes, por tal razón la educación cumple un rol muy importante en la formación integral de los estudiantes.

El presente trabajo investigativo está limitado a la posibilidad de buscar resultados que permitan sacar conclusiones acerca de la influencia que pueden tener los videojuegos en el rendimiento escolar de los estudiantes de la población de Tuluá, ya que actualmente estamos viviendo la nueva era en la cual la tecnología y los videojuegos se han apoderado de la sociedad generando un cambio extremo especialmente en la juventud.

Estudios recientes ponen de manifiesto que los videojuegos pueden reducir drásticamente la capacidad de aprendizaje y por consiguiente el rendimiento escolar del niño. Dando así el caso que los jóvenes se vuelven adictos a ellos y viven prácticamente para jugar, lo que genera descuido en las clases e incumplimiento de los trabajos y deberes escolares.

De esta investigación conociendo los resultados los más beneficiados serán los estudiantes, profesores, padres de familia, autoridades y por tanto toda la comunidad educativa.

En definitiva esta investigación proporcionara información que nos permitirá conocer si los videojuegos son perjudiciales para el rendimiento académico específicamente en los niños de los colegios de la ciudad de Tuluá.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1 OBJETIVO PRINCIPAL**

Determinar si en los alumnos de los grados: 9º, 10º y 11º de todos los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá los videojuegos les han afectado su rendimiento académico.

### **5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Determinar si los de alumnos de 9º, 10º y 11º de los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá presentan adicción a los videojuegos.
2. Establecer si en los alumnos de 9º, 10º y 11º de los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá se presenta riesgo de padecer adicción o abuso a los videojuegos.
3. Definir si en los alumnos de 9º, 10º y 11º de todos los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá, existe una relación entre la adicción en hombres y mujeres.

## 6. MARCO TEÓRICO

### LOS VIDEOJUEGOS

Un videojuego o juego de vídeo es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo), etc., los cuales son conocidos como plataformas. Por lo general, los videojuegos hacen uso de otras maneras, aparte de la imagen, de proveer la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares. Otro tipo de retroalimentación se hace a través de periféricos hápticos que producen vibración o retroalimentación de fuerza, usándose a veces la vibración para simular la retroalimentación de fuerza.

Tienen su origen en la década de 1940 cuando, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron las primeras supercomputadoras programables. Los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico crearon inicialmente programas de ajedrez. Los primeros videojuegos modernos aparecieron en la década de los 60, y desde entonces el mundo de los videojuegos no ha dejado de crecer y desarrollarse con el único límite que le ha impuesto la creatividad de los desarrolladores y la evolución de la tecnología.<sup>1</sup>

Los videojuegos no son simplemente una industria generadora de billetes, son también fuente de inspiración y a la vez producto de la cultura popular. De hecho no son más que muestras de la evolución del juego, entendido por Marshall McLuhan como un modelo dramático de nuestra vida psicológica para el alivio de ciertas tensiones y que parte de una cultura popular de una sociedad dada. Así,

---

<sup>1</sup> Donovan, Tristan. Replay, The History of Video Games (1ª edición) 2010.

<sup>2</sup> McLuhan, Marshall. Comprender los medios de comunicación, Las extensiones del ser humano.

son muestras de arte popular, que un colectivo, forma en torno a una serie de normas que rigen el juego.<sup>2</sup>

La pregunta general es ¿Cuál es el atractivo de los videojuegos?, ¿Qué es lo que hace que los videojuegos se implanten fácilmente entre niños, jóvenes y adultos? Según el psicólogo Félix Etxeberria Balerdi, se debe a que los videojuegos ofrecen gran similitud con las actitudes y comportamientos dominantes en la sociedad como son la competitividad, presente generalmente en los videojuegos de deportes, la violencia factor destacado, el sexismo y el erotismo, que se encuentran en ellos, la velocidad que se destaca en las carreras y por último el consumismo.<sup>3</sup> Gustan también, porque además de los aspectos motivadores (competición, reto, resultados inmediatos), la tecnología añade nuevos alicientes como la atracción e interés que despiertan las máquinas y las tecnologías en las nuevas generaciones, la posibilidad de interactuar con la máquina ya que los videojuegos proponen ser protagonistas activos, la calidad de los diseños y la recreación de entornos fantásticos y de gran realismo y acción, por la originalidad y creatividad de los guiones, por su vinculación a películas de cine, personajes fantásticos o mitos, porque permiten el juego inmediato (pues se entienden sin necesidad de leer instrucciones), porque generan una cultura propia, un tema de intercambio y relación a partir de los símbolos, personajes o marcas y porque permiten jugar solo, si no podemos hacerlo acompañados y en espacios reducidos o en cualquier lugar.

Al pasar el tiempo, se han hecho distintas clasificaciones de los videojuegos, por ejemplo la clasificación de Alberto Estallo (Los videojuegos juicios y prejuicios, 1995) o la de Diego Levis (Los videojuegos un fenómeno de masa, 1997). Pero la más reciente y aprobada es la clasificación del Dr. Pere Marques Graells del 2001<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> McLuhan, Marshall. Comprender los medios de comunicación, Las extensiones del ser humano. 2009.

<sup>3</sup> Etxeberria, Félix. Videojuegos y educación. 1999

<sup>4</sup> Marques Graells, Pere. Videojuegos y sus posibilidades educativas. 2001

Tabla 6.1. Tipología.

TIPO DE VIDEOJUEGO	CONSIDERACIONES
<p><b>Arcade</b> (juegos tipo plataforma, luchas...)                      EJEMPLOS: Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter, Arcanoid.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños.</li> <li>- Riesgos a considerar: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego.</li> <li>- Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.</li> </ul>
<p><b>Deportes</b>                      EJEMPLOS: FIFA, PC Futbol, NBA, Formula I GrandPrix, Need For Speed.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes.</li> <li>- En algunos casos también se pueden alcanzar niveles altos de estrés.</li> </ul>
<p><b>Juegos de aventura y rol</b>                      EJEMPLOS: King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon, Ultima Online.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase.</li> <li>- Una de las preocupaciones de los educadores deberá ser promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.</li> </ul>
<p><b>Simuladores y constructores</b>(aviones, maquinarias, ciudades...)                      EJEMPLO: Simulador de vuelo Microsoft, Sim City, Tamagotchi, The Incredible Machine, Theme Park</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones.</li> <li>- Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos alumnos, conviene advertir a los estudiantes que están ante un modelo (representación simplificada de la realidad - a veces presentan una realidad imaginaria-) y que por lo tanto en el mejor de los casos sólo constituyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico.</li> <li>- La realidad siempre es mucho más compleja que las representaciones de los mejores simuladores.</li> </ul>

<p><b>Juegos de estrategia</b> EJEMPLOS: Estratego, Warcraft, Age of Empires, Civilitation, Lemmings, Black &amp; White, Centurion.</p>	<p>- Exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, vidas, armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. - Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas que permitan analizar y comentar estos aspectos con los jugadores</p>
<p><b>Puzzles y juegos de lógica</b> EJEMPLO: 7th.Guest, Tetris</p>	<p>- Desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad. - No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos, aunque como pasa con todos los videojuegos conviene evitar una excesiva adicción que podría conducir a un cierto aislamiento y falta de ejercicio físico</p>
<p><b>Juegos de preguntas</b> EJEMPLO: Trivial, Quiz</p>	<p>- Los juegos de preguntas pueden servir para repasar determinados conocimientos de todo tipo</p>

Otra clasificación que organiza los videojuegos, según su contenido, es la hecha por la compañía norteamericana Entertainment Software Raiting Board (ESRB)<sup>5</sup>

- EC – Early Childhood – Primera infancia. Juegos orientados para niños entre los 3 y 5 años, su temática es principalmente educativa.
- E – Everyone – todos. Su contenido está dirigido para todo público. Los juegos contienen un poco de animación, violencia fantástica, así como el uso de insultos suaves.
- E 10+ - Everyone 10 and up – Todos, mayores de 10 años. Estos juegos contienen animaciones, fantasía, violencia e insultos leves.
- T – Teen – adolescentes. Su contenido está dirigido a jóvenes de 13 años en adelante, y se caracteriza por tener violencia, sugerencias sexuales, humor crudo, sangre, juegos de azar y uso de un lenguaje fuerte.

<sup>5</sup> Entertainment Software Raiting Board. [http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.jsp](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp)

- M – Mature 17+ - Edad madura. Estos videojuegos están restringidos para los menores de 17 años, ya que su contenido se caracteriza por mostrar explícitamente violencia, sangre, insultos y temas sexuales.
- AO – Adults only 18+ - Solo para adultos. Estos videojuegos son sólo para mayores de 18 años, su contenido tiene escenas prologadas de violencia, desnudez y temas sexuales.

## **VIDEOJUEGOS Y COLOMBIA**

“Colombia, un país de gamers”, así lo definió el Portafolio.co en julio del 2013. Jugar ya no tiene que ver nada con la edad. Los datos surgen de un estudio elaborado por Mindshare Argentina, agencia de medios, basados en una encuesta online en 42 países alrededor del mundo, según la cual los colombianos se entretiene con videojuegos un promedio de 30.5 veces al mes (por encima de Estados Unidos donde la incidencia de uso es de 27.8 veces al mes), lo que ubica el país en el top 20 entre las naciones que más uso le dan a este modo de entretenimiento. Apenas el 21.7% de los colombianos dijo que jamás recurre a este pasatiempo.<sup>6</sup> En cuanto al uso de dispositivos, Mindshare encontró que los colombianos prefieren las consolas que se conectan a televisores, seguidas por las consolas de mano y los computadores.

En el estudio aparece Latinoamérica en segundo lugar a nivel mundial luego de Australia y Asia del Este, levemente por encima del promedio mundial pero superando casi 15 puntos a Europa y Norteamérica.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Colombia, un país de gamers. 2013 <http://www.portafolio.co/portafolio-plus/colombia-un-pais-%25E2%2580%2598gamers%25E2%2580%2599>

<sup>7</sup> Gaming en LatAm: perfil de una tendencia que crece. 2013 <http://pulsosocial.com/2013/07/04/gaming-en-latam-perfil-de-una-tendencia-que-crece/>

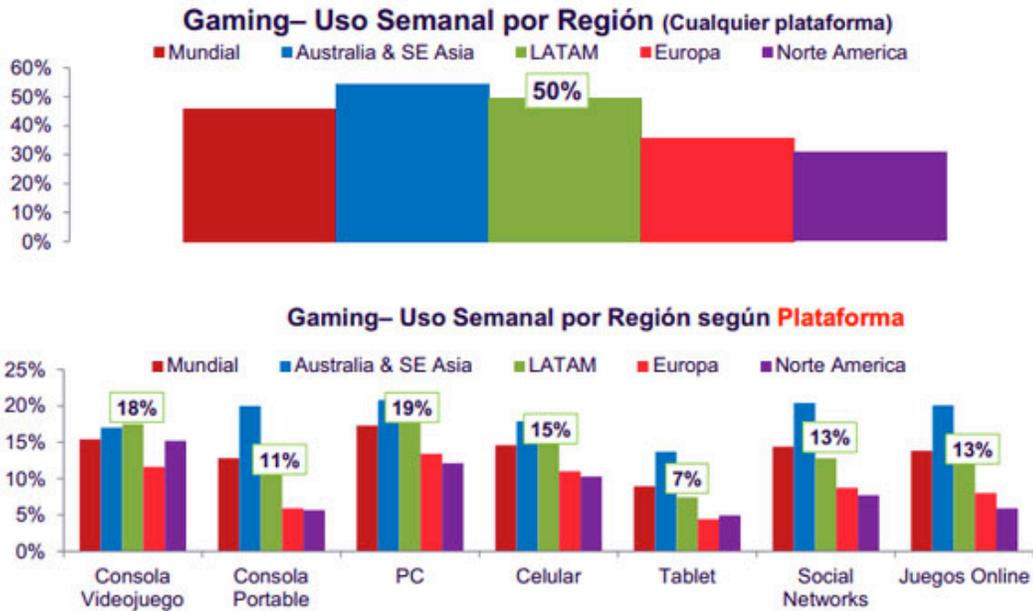


Imagen 6.1. Gaming a nivel mundial.



Imagen 6.2. Gaming en Latinoamérica.

En Colombia, en julio del 2012, la ley 1554<sup>8</sup> ofreció un nuevo sistema para los videojuegos que se venden o alquilan en el país:

- Circulación abierta – clasificación todos: Sus contenidos son principalmente deportivos, de entretenimiento educativo, informativos y fantásticos.
- Circulación restringida – mayores de 18 años: Sus contenidos hacen referencia a temas sexuales, bebidas alcohólicas, drogas ilegales, actos discriminatorios, violencia, entre otros.

## **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS**

La adicción se da cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar y por lo tanto, supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo. En otras palabras una adicciones el no poder dejar algo que causa emoción o placer en la persona<sup>9</sup> (en este caso los videojuegos). La adicción a los videojuegos (consolas, celulares, computadores, etc.) significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de la persona y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas. Estas personas son conocidas como “gamers” o videojugadores.

La adicción a estos se ha propagado fuertemente durante esta última década, debido en parte a la masificación tanto del acceso a computador y/o consolas, como el acceso a internet. Esta masificación sumada con la falta de control por parte de los padres o el ambiente de un hogar disfuncional produce una propensión a la adicción, lo cual tiene efectos negativos en el comportamiento de

---

<sup>8</sup> Presidencia, República de Colombia. 2012  
<http://wsp.presidencia.gov.co/Normativa/Leyes/Paginas/2012.aspx>

<sup>9</sup> Asociación Americana de Psiquiatría (APA). Manual Diagnóstico y Estadístico de Los Trastornos Mentales (DSM-V). (5º edición) 2013

adolescentes de 11 a 18 años (se ha visto como estos son más propensos a la agresividad, aislamiento y bajo rendimiento académico).

Las causas de que exista una adicción a los videojuegos son diversas, pero podemos encontrar las siguientes:

- Personalidad dependiente: Hay personas que por su personalidad tienden más a la adicción que otras.
- Problemas familiares (falta de comunicación, incompreensión, separaciones dramáticas, poca dedicación al individuo por motivos laborales u otros motivos).
- Problemas de autoestima, falta de amigos.

Muchas personas pueden, en un momento dado, adquirir una fijación patológica por un determinado objeto o una determinada actividad, hasta el punto de que aparentemente se pueda decir que son adictos a ella. Pero incluso en esos casos no cabe culpabilizar a la actividad en sí, ni decir que es adictiva o que supone un peligro, sino que, más propiamente, se debe preguntar qué es lo que ha llevado a esas personas a tal fijación.<sup>10</sup> Por otra parte, hay actividades tan entretenidas y absorbentes que no es extraño que se dedique mucho tiempo a ellas, sin que de ello se desprenda que sean actividades adictivas. Según Ricardo Tejeiro, a falta de vías de investigación no se puede hablar de la existencia de adicción a los videojuegos, aunque es evidente que para un número de usuarios, su patrón de uso resulta excesivo y puede con propiedad ser considerado como abuso. Por eso desarrolló el cuestionario denominado Problem Video Game Playing (PVP), que evalúa la dependencia de sustancias y el juego patológico. Se limitó el valor del PVP a una medida de “abuso” y “juego problemático” que de algún modo permitía la emisión del diagnóstico de adicción.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Tejeiro, Ricardo. Pelegrina del Rio, Manuel, Gómez, Jorge Luis. Efectos Psicosociales de los Videojuegos. 2009

<sup>11</sup> Tejeiro, Ricardo. Bersabé, Rosa. Identifying Video Game Pathological Playing in Adolescents. 2002

En agosto del 2012 el doctor Han Doug-hyun del Hospital Universitario Chung-Ang en Sul, Corea del Sur, que trata personas que son adictas a los videojuegos y ha hecho extensas investigaciones en este campo, nombro en una entrevista las 5 señales de alerta para la adicción a los videojuegos.<sup>12</sup>

1. Perturbación en el patrón de vida: Si una persona juega videojuegos toda la noche y duerme en el día, eso puede ser una señal de que debe buscar ayuda profesional.
2. Si el potencial adictivo a internet o a los videojuegos pierde su trabajo, o deja de ir a clases para poder estar conectado o poder jugar.
3. Necesidad de más: ¿El jugador tiene que jugar cada vez más en periodos más extensos para tener el mismo nivel de emoción?
4. Retiro: Algunos adictos a internet o a los videojuegos se vuelven irritables o ansiosos cuando se desconectan o cuando son obligados a retirarse del juego.
5. Ansiedad: Algunos adictos experimentan ansiedad o necesidad compulsiva de jugar o de estar en línea cuando están alejados del mundo digital.

El diagnóstico de adicción a los videojuegos es relativamente nuevo, en mayo de 2013 se dio a conocer la quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de Los Trastornos Mentales (DSM-V), en donde se dedica todo un capítulo a la adicción y en donde aparece en la categoría de Desorden de Adicción a Internet, la Adicción a Los Videojuegos Online. Su principal fundamento es que desde el año 2000 la población que participa de diferentes juegos online ha crecido rápidamente, los cuales van desde niños en edad escolar a adultos. Varios son los casos que se usan de ejemplo donde diferentes personas dejan prácticamente toda su vida de lado y se centran en el uso de un videojuego online, acudiendo a la denominada “*segunda vida*” que a veces genera muchas más satisfacciones y

---

<sup>12</sup> Doug Hyun, Han. Bavelier, Daphne. Green, C. Shawn. Renshaw, Perry. Merzenich, Michael. Gentile, Douglas. Brains on Video Games. 2011

recompensas que las que se podrían conseguir en la “*vida real*”. Esta situación puede ser explicada desde una teoría llamada Condicionamiento Operante (término acuñado por B. F. Skinner), la cual se relaciona directamente a conductas de premio y castigo. Si una conducta es premiada será más probable que se repita en el tiempo, mientras que si es castigada debería extinguirse. Lo que ocurre en un ambiente virtual es que la sensación de recompensa puede ser tan satisfactoria como una experimentada en lo cotidiano, y la sensación o posibilidad de fracaso es mucho más reducida. A modo de ejemplo se da la obtención de un objeto raro o difícil de conseguir, el cual si no es conseguido no generará ninguna respuesta negativa, mientras que si logra conseguirse, la satisfacción será explosiva y dará al jugador una sensación de placer que le instará a buscar más o a repetir dicha sensación.<sup>13</sup>

Según el DSM-V, para hablar de adicción a internet o juegos online se han establecido cinco criterios.<sup>14</sup>

1. Prominencia: Usar internet domina la vida de la persona, los sentimientos y su conducta.
2. Modificación del estado de ánimo: La persona experimenta cambios en su ánimo cuando usa internet.
3. Tolerancia: Cantidades cada vez más altas de internet serán necesarias para generar la misma sensación placentera que se busca.
4. Síntomas de abstinencia: Si la persona deja de usar internet, experimenta una sensación desagradable a nivel físico o emocional.
5. Recaída: La persona ya adicta tiende a recaer en patrones anteriores de comportamiento, incluso después de años de abstinencia o control.

---

<sup>13</sup> Alonso García, José Ignacio. Psicología (3º edición) 2008.

<sup>14</sup> Asociación Americana de Psiquiatría (APA). Manual Diagnóstico y Estadístico de Los Trastornos Mentales (DSM-V). (5º edición) 2013

## **JUEGO PATOLÓGICO EN ADOLESCENTES**

De acuerdo con estudios epidemiológicos sobre el juego patológico coinciden en destacar que la población más afectada por esta enfermedad se encuentra en un rango de edad comprendido entre los 15 y los 29 años. Lo anterior determina que la edad de inicio de la ludopatía es la adolescencia y es más frecuente en los hombres que en las mujeres. En la actualidad, la formación de los jóvenes está intervenida por juegos de video, computadores, televisión y publicidad, explicando el enorme atractivo que los adolescentes pueden llegar a sentir hacia el juego. Por lo cual los adolescentes empiezan a concebir un mayor gusto por los juegos de azar, y esto se incrementa cada vez más hasta convertirse en un problema, denotado como juego patológico.

La adicción a los videojuegos es una forma de ludopatía, tan grave y tan autodestructiva como la adicción a las máquinas de premio o a los juegos de azar. Es de aclarar que el aspecto económico, aun siendo la consecuencia más llamativa de la enfermedad del juego, no es por ello la más grave. El abusador o adicto a videojuegos busca en el juego un refugio, una vía de escape a sus miedos, sus complejos, sus carencias de personalidad. El dinero es sólo un componente más en el mundo de fantasía del ludópata. El jugador se comunica con el juego mediante un código propio y privado. Se evade del mundo real, para el que no se considera hábil, y trata de crear su propio mundo.

Los videojuegos son una herramienta tecnológica de moda y casi necesaria en casi todos los hogares del mundo, se ha convertido en un arma de doble filo para los aficionados a estas máquinas<sup>15</sup>. Por un lado, están ampliamente descritos en la literatura los efectos perniciosos derivados del uso excesivo. El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes. El jugador obsesivo o abusivo, ha perdido el control sobre el

---

<sup>15</sup> Lillo Tapia, Jocelyn. Morales, Francisca. Romero, Jennifer. Videojuegos y Sus Efectos. 2004

juego. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria. Si la adicción a los videojuegos va a más, el jugador puede acabar convirtiéndose según algunos autores en un verdadero ludópata o adicto.

Hasta hace algún tiempo, la concepción de la adicción estaba circunscrita a las sustancias químicas que producían dependencia, y no se había determinado ni sistematizado aún la clínica de las adicciones atípicas o no convencionales; en ese unívoco enfoque el factor de riesgo era definido entonces como un elemento de naturaleza individual o social cuya presencia pone en riesgo a un individuo de que use drogas<sup>16</sup>. Actualmente se comprende a las adicciones con una concepción mayor, no tan sólo limitándose a las sustancias psicoactivas, sino toda relación que tiene el individuo, ya sea de carácter químico o psicológico, en cuya interacción presenta una obsesión y pérdida del autocontrol con consecuencias negativas y que a pesar de ello vuelve a entrar en relación sin importarle su estabilidad y de los demás. Para una mejor comprensión se puede entender a la adicción a decir de algunos autores como: “una enfermedad auto y heterodestructiva, crónica y progresiva, de curso variable mediante un vínculo patológico (conducta de descontrol) que establece un individuo con: una sustancia que causa neuroadaptación, un aparato o instrumento (generalmente electrónico), una actividad físico mental o una persona, causándole trastornos en su bioquímica, fisiología, sistema de comportamiento cognitivo-emocional y entorno socio-familiar”.

Esto viene a indicar que el individuo se ve llevado por su adicción y que cuando no puede llevarla a la práctica o realizarlo se encuentra mal. Como consecuencia de esto, la adicción se convierte en centro de su vida, o en una parte muy importante

---

<sup>16</sup> Vallejos, Miguel. Capa, Walter. Videojuegos: Adicción y Factores Predictores. Lima. 2010

dentro de ella, descuidando el resto de sus facetas, tanto profesionales como personales. Su incapacidad de controlar la conducta le hace sentirse mal, cayendo paulatinamente en un estado de deterioro y en un círculo vicioso ya que, aun queriendo salir de su adicción, le va a ser muy difícil, si no imposible, conseguirlo por sí mismo.

## **VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS VIDEOJUEGOS**

Los videojuegos y los juegos en línea son muy accesibles fácilmente para las nuevas generaciones, claro está que el uso y el acceso de los mismos puede ser de todo tipo, por lo tanto, las consecuencias pueden ser benéficas como negativas dependiendo del caso.

En la actualidad, los seres humanos a más temprana edad se involucran con la tecnología lo que lleva a adquirir nuevas maneras de ver sus vidas y de realizar sus actividades diarias. Lo que genera tanto admiración como preocupación por parte de los adultos que son padres y sus hijos tienen videojuegos. Se analizara que ventajas y que desventajas tienen los videojuegos en los adolescentes y como ellos influyen en su vida.

Para que un videojuego sea exitoso y motive al adolescente a jugarlo debe llamar su atención y motivar su curiosidad. Para enriquecer sus conocimientos y habilidades debe estimular su imaginación, ayudarle a tomar decisiones haciéndolo más seguro y darle ideas para resolver situaciones que pongan a pensar y orientarlo a solucionar el problema que presento el videojuego y que sean aplicados a la vida diaria.<sup>17</sup>

Si un adolescente es ansioso un videojuego puede patentar más problemas emocionales teniendo efectos negativos más que benéficos de igual forma si un

---

<sup>17</sup> Saz Rubira, José Manuel. Bueno, Dionisio. Aplicación Educativa de Los Videojuegos. Educar en el 2000. 2004

joven es violento y adquiere un videojuego con estas características lo llevara a fomentar sus ideas de violencia otro efecto negativo.

Se cree por historia y campañas educativas que la recreación y la diversión de la juventud harán un futuro más saludable lo que indica que actividades diarias como involucrar videojuegos harán que el niño se divierta, ría, desarrolle destrezas y mejor aun jugando.<sup>18</sup>

Existen otras teorías que concluyen diciendo que los videojuegos aíslan a los adolescentes de sus familiares compañeros y amigos por preferir jugar a interactuar con ellos pero de otro lado existen teorías que están en contra de esa idea, afirmando que los videojuegos ayudan a los jóvenes a interactuar desarrollando su mundo interno y externo brindándole destrezas y habilidades aplicadas a la vida cotidiana.

Los videojuegos incitan a pensar, sentencia verdadera, lo que realmente deja la duda es si esos pensamientos son motivantes a un proyecto de vida, a una correcta forma de interactuar y a maximizar sus habilidades en resolver conflictos o todo lo contrario fomentan la violencia, el aislamiento social y la agresividad.

El videojuego cumple una función esencial en el manejo de la agresión y la destrucción cuando son procesadas por el cerebro y pueden ser expresadas de manera simbólica: el personaje del juego puede ser asesinado y luego volver a la vida. Si se está jugando grupalmente y son juegos de retos donde uno gana y el otro pierde, la emoción del momento del que gana puede incitar al que pierde a reaccionar violentamente generando violencia.

Cada videojuego puede generar ansiedad, pasando por frustración y la rabia hasta la satisfacción y orgullo de encontrar la meta del videojuego lo que le puede

---

<sup>18</sup> Pérez Pérez, Isaías. Monzalvo López, Citlali Anahi. Ventajas y Desventajas De Las Tecnologías Disponibles Para El Desarrollo De Juegos Educativos, Sobre La Temática Del Diseño de Algoritmos Para computadoras. 2012

brindar autoestima al adolescente pero también por el contrario generarle dudas e inseguridades si el joven no logra jugar bien y alcanzar el objetivo del juego.

Uno de los eventos desfavorables de los usos de los videojuegos a muy temprana edad muestra que se les hace más fácil a los niños a acceder a la pornografía, a material violento y severamente comprometedores para formar un comportamiento inadecuado en un niño que aún está en formación de su personalidad y no tiene bases firmes para saber cómo actuar bien o mal.<sup>19</sup>

Los videojuegos en línea también pueden ser la puerta de entrada para hablar con extraños lo que se vuelve un peligro potencial para el niño tanto para la trata de personas como para las malas prácticas de personas que tienen ideas negativas sobre la vida y su forma de pensar pueden ser una mala influencia a los adolescentes ya aún no saben qué posición tener frente a la vida y sus expectativas.

Tampoco es justo decir que los videojuegos sean malos orientadores en la personalidad de un adolescente, pero si este, no tiene buenas bases familiares fundamentadas en valores y buenas normas de comportamiento pueden influir como factor desencadenante de forma negativa.

Se evidencia entonces que para hablar de efectos positivos y negativos de los videojuegos se deben tener en cuenta otros factores que potencien dichos efectos tales como: la forma en que fue criado el adolescente, los valores que recibió en su hogar, el comportamiento con sus amigos, compañeros y familiares, si el joven es bueno o no para realizar sus deberes y que falencias tubo su hogar que evitaron desarrollar una personalidad firme que no se afecte con el uso de los videojuegos.

---

<sup>19</sup> Los Videojuegos: Mucho Mas Que Un Entretenimiento. 2010.  
<http://videojuegos.leer.es/2010/05/14/mucho-mas-que-un-entretenimiento-grup-f9/>

## **ALGUNOS ESTUDIOS ANTERIORES EN COLOMBIA**

“Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta, se incluyó dos métodos de estudio” (Harold Germán Rodríguez Celis, Marithza Sandoval Escobar) En diciembre del 2011.<sup>20</sup>

Este estudio se diseñó con el propósito de identificar la relación existente entre el consumo de videojuegos y juegos por ordenador, con la memoria, la atención, el rendimiento académico y problemas de conducta en niños escolarizados de Bogotá. La memoria y la atención se evaluaron mediante un conjunto de diferentes escalas de la Batería ENI (Matute, Rosselli, Ardila, & Ostrosky-Solís, 2007), el rendimiento académico con boletines escolares y los problemas de conducta a través del cuestionario CBCL / 6-18 (Child Behavior Checklist) de (Achenbach y Edelbrock, 1983).

Participaron 123 niños y 99 padres de familia en 2 estudios experimentales con diseño factorial. Con los resultados no fue posible confirmar las hipótesis respecto a un cambio significativo en las pruebas de memoria, atención visual selectiva y atención auditiva a nivel intrasujeto, sin embargo a partir de estas variables se identificaron diferencias estadísticamente significativas entre los niños(as) por influencia del factor consumo habitual a videojuegos. No se encontraron diferencias entre el nivel de consumo habitual de los niños(as) y las variables de rendimiento académico y la lista de problemas de conducta.

Se hizo dos estudios; el primero consistía en el Análisis del efecto de videojuegos en tres tipos de consumidores, a partir de diferentes niveles de exposición; se

---

<sup>20</sup> Rodríguez Celis, Harold Germán. Sandoval Escobar, Marithza. Consumo de videojuegos y juegos para computador: Influencias sobre la atención, memoria, Rendimiento académico y problemas de conducta. 2011

tomó una muestra que estuvo constituida por 54 niños y 45 niñas entre los 8 y 13 años de cuatro colegios de estratos socioeconómicos cuatro y cinco de Bogotá. La participación fue voluntaria y se firmó un consentimiento informado por parte de los padres o del acudiente del niño o de la niña.

El segundo consistía en el análisis del efecto de videojuegos en dos diferentes tipos de consumidores, a partir de exposición y no exposición; la muestra se conformó con estudiantes en edades comprendidas entre los 9 años y 10 años, pertenecientes a un colegio de Bogotá de estrato socioeconómico cuatro. En estos estudios se ha intentado establecer el papel que cumplen los videojuegos en el desarrollo de comportamientos de los niños, desde su repertorio académico, hasta su conducta adaptativa en diferentes ámbitos sociales.

Se ha planteado la hipótesis que la exposición habitual y situacional a este tipo de diversión tiene algunos efectos sobre la atención, la memoria, el rendimiento académico y los problemas de conducta.

Las variables consideradas pretendían evaluar la capacidad que tienen los niños que se exponen a videojuegos, de desarrollar actividades asociadas a los procesos psicológicos básicos de atención y memoria, sin los cuales no se podrían desempeñar apropiadamente en la vida cotidiana. Se pensó que si con la exposición estas actividades sufren algún deterioro, entonces, el niño mostraría una menor disposición para recordar y recuperar conocimientos, además de algún grado de dificultad para rechazar distractores irrelevantes que le permitirían mantener la concentración en sus objetivos. Lo anterior debería incidir en el aprendizaje y rendimiento académico (García et al., 2001).

En otro estudio, realizado en el 2008, Niveles de Urbanización, Uso de Televisión y Video-juegos en Niños Colombianos: Posibles Implicaciones en Salud Pública; se buscaba problemas de salud pública como el sedentarismo y obesidad infantil.<sup>21</sup>

Tabla 6.2. Estudios en Colombia

Título	Autores	Año	Tipo de muestra/ datos estadísticos	Tipo de cuestionario
Consumo de videojuegos y juegos para computador: Influencias sobre la atención, memoria, Rendimiento académico y problemas de conducta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harold Germán rodríguez Celis</li> <li>• Marithza Sandoval Escobar</li> </ul>	2011	Participaron 123 niños y 99 padres de familia en 2 estudios experimentales con diseño factorial. Con los resultados no fue posible confirmar las hipótesis respecto a un cambio significativo en las pruebas de memoria.	Socio demográfico
Niveles de Urbanización, Uso de Televisión y Video-juegos en Niños Colombianos: Posibles Implicaciones en Salud Pública.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luis F. Gómez</li> <li>• Diego I. Lucumí</li> <li>• Diana C. Parra</li> <li>• Felipe Lobelo</li> </ul>	2008	Se observó un incremento gradual de la probabilidad de ver dos o más horas televisión o video juegos a medida que el nivel de urbanización era mayor, la cual fue estadísticamente significativa a partir del nivel de urbanización 3 (nivel 2 OR de prevalencia: 1,33 IC 95 %: 0,89-1,99; nivel 3: 1,35: 1,00-1,80; nivel 4: 1,61: 1,16-2,23 y nivel 5: 1,70: 1,17-2,46)	

<sup>21</sup> Gómez, Luis. Lucumi, Diego. Parra, Diana. Lobelo, Felipe. Niveles de Urbanización, Uso de Televisión y Video-juegos en Niños Colombianos: Posibles Implicaciones en salud pública. 2008.

## 7. MARCO CONCEPTUAL

**Adicción:** Enfermedad auto y hetero-destructiva, crónica y progresiva, de curso variable mediante un vínculo patológico (conducta de descontrol) que establece un individuo con: una sustancia que causa neuroadaptación, un aparato o instrumento (generalmente electrónico), una actividad físico-mental o una persona; causándole trastornos en su bioquímica, fisiología, sistema de comportamiento cognitivo-emocional y entorno socio-familiar.<sup>22</sup>

**Ludopatía (Juego Patológico):** El juego patológico fue reconocido oficialmente como entidad nosológica de salud mental en el año 1980 cuando la Sociedad Americana de Psiquiatría (APA) lo incluye por primera vez como trastorno en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, en su tercera edición (DSM-III), haciendo referencia a la adicción a los juegos de azar, pero desde la aparición de otro tipo de juegos (como los videojuegos) también se ha utilizado el termino para definir la adicción a ellos. Es un impulso irreprimible de jugar a juegos de casino a pesar de ser consciente de sus consecuencias y del deseo de detenerse. Se considera un trastorno del control de los impulsos. La ludopatía viene a ser un trastorno de la personalidad que se caracteriza fundamentalmente porque existe una dificultad para controlar los impulsos, y que en cierto sentido tiende a manifestarse en practicar, de manera compulsiva, uno o más juegos.<sup>23</sup>

**Videojuego:** es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. Estos recrean entornos virtuales en los cuales el jugador puede controlar a un personaje

---

<sup>22</sup> Vacca, Ricardo. Los padres, los hijos y la pareja del adicto, de la familia funcional a la disfuncional. 2001

<sup>23</sup> Ibáñez, Ángela. Ludopatía, una nueva enfermedad. 2001

o cualquier otro elemento de dicho entrono, para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas.

**Videojugador (Gamer):** Es el jugador cuyo interés es mayor que el de la persona que juega ocasionalmente, se caracterizan por dedicarse con gran pasión e interés a los juegos y por tener un conocimiento diversificado sobre estos, entre ellos destaca el jugador profesional. Existe esta categoría de jugador profesional ya que hay muchos torneos y concursos a nivel local, nacional e internacional. Existen distintas clases de jugadores:<sup>24</sup>

- **Casual:** (La mayor parte de jugadores se encuentran en esta clase) Se denomina así a aquel individuo que no está comprometido propiamente a conseguir todos los objetivos posibles en un juego dado. Además, estos jugadores no suelen emplear ni la mitad de tiempo que un Hardcore en un juego dado, caracterizándose, a nivel general por jugar muchos juegos, pero durante poco tiempo o intervalos irregulares.
- **Regulares:** Muchas personas no consiguen encajar en la categoría de jugador Hardcore, pero a su vez tampoco en jugadores casuales, para estos se asigna el término de jugadores regulares el cual se refiere a un jugador que juega de manera habitual, tiene ciertos conocimientos de los videojuegos, pero no busca un gran reto como los jugadores Hardcore ni se esmeran tanto en ser los mejores en algún juego.
- **Hardcore:** Se caracteriza por ser un jugador que dedica grandes horas al día a jugar videojuegos. Busca mejorar constantemente y tener puntuaciones máximas, estos jugadores no quedan satisfechos con terminar un videojuego de manera habitual pues buscan siempre conseguir todo lo que se pueda en una alta dificultad y con grandes retos, también gustan de modos competitivos para demostrar sus habilidades. Estos jugadores son verdaderamente aficionados a los videojuegos, no buscan solo un medio de entretenimiento sino un reto o una aventura épica.

---

<sup>24</sup> Wikipedia. Jugador de Videojuegos. 2014 [http://es.wikipedia.org/wiki/Jugador\\_de\\_videojuegos](http://es.wikipedia.org/wiki/Jugador_de_videojuegos)

- **Gosu:** Que se caracteriza por ser un jugador con habilidades extraordinarias para jugar, y por ello, es considerado un jugador experto solo superado por máster.
- **Máster:** Experto total juega de todos los géneros y casi nunca es vencido.
- **Troll:** Solamente se mete a jugar para molestar a los demás.
- **Retro:** Se caracteriza por tener gran interés y a menudo abundantes conocimientos sobre la historia de los videojuegos de épocas pasadas y por la informática clásica en general. Por lo general son jugadores que prefieren los videojuegos de plataformas o aventuras gráficas (género ya casi extinto) pero no por ello necesariamente tienen que renunciar a tendencias contemporáneas.
- **Cheater:** Es aquel jugador que por medios ajenos a la interfaz del juego o programas de terceros, usa trampas o altera el juego para alterar su funcionamiento y beneficiarse a sí mismo.
- **Newbie:** Se le conoce por ser un jugador nuevo o inexperto en los videojuegos. No confundir con el término "noob", ya que este último se suele utilizar de manera ofensiva.
- **Noob:** Aunque al principio este término era utilizado para los novatos el término ha ido cambiando últimamente hasta convertirse en una manera de designar despectivamente a alguien inexperto. Una forma de explicar este término sería que, en salas competitivas de juegos en línea, si un jugador falla, hace alguna acción mal o simplemente desconoce partes y/o tácticas de ese juego, el resto de jugadores lo suele catalogar como "noob".

## 8. MARCO GEOGRÁFICO

Tuluá, es un municipio del Valle del Cauca en Colombia. Al igual que otras 6 ciudades del departamento posee una cámara de comercio y es la cuarta ciudad más poblada del Valle del Cauca. Tuluá se encuentra aproximadamente a 80 km de Cali (capital del departamento). Tuluá es un epicentro regional, comercial, industrial, agrícola, turístico y prestador de servicios de excelente calidad.

Con una población aproximada de 200.000 habitantes, Tuluá es el corazón palpitante de un área que abarca quince municipios, que suman no menos de 600 mil moradores los cuales le dan el carácter de ciudad región, convirtiéndose en punto de encuentro comercial y de servicios, obligado para esta zona del país.

Goza además de los distintos servicios que ofrecen las redes de telefonía y electricidad, de cobertura regional, es decir, está comunicada y comunica permanentemente a Colombia con el mundo. Es una ciudad plural, diversa y cosmopolita, laboriosa y comunicativa, que se destaca por su pujante actividad comercial, educadora y de servicios, y se perfila como líder en el desarrollo humano sostenible de la región.<sup>25</sup>

### **Límites del municipio:**

**ORIENTE:** Municipio de Sevilla y Departamento del Tolima.

**OCCIDENTE:** Río Cauca y Municipio de Riofrío.

**NORTE:** Municipios de Andalucía y Bugalagrande.

**SUR:** Municipios de Buga y San Pedro.

**Extensión total:** 910.55 Km<sup>2</sup>

**Extensión área urbana:** 11.11 Km<sup>2</sup>

---

<sup>25</sup> Tuluá. 2014. [http://www.tulua.gov.co/informacion\\_general.shtml](http://www.tulua.gov.co/informacion_general.shtml)

**Extensión área rural:** 899.44 Km<sup>2</sup>

**Altitud de la cabecera municipal (metros sobre el nivel del mar):** Área urbana 960 mts. Hasta los 4.400 mts. En los Páramos de Barragán y Santa Lucía

**Temperatura media:** 24° a 27° C

Tuluá posee una sede de la universidad del valle, un instituto de educación superior, 25 establecimientos de enseñanza media, 60 escuelas primarias urbanas y 87 rurales de carácter estatal. Además dispone de una buena oferta de instituciones privadas de educación media, técnica y superior, gracias a estos factores se ha transformado en centro de investigaciones y de desarrollo de tecnología y conocimiento. Según información del censo 2005, de la población mayor de 3 años el 3.9% es analfabeta, el 67,8% recibe educación preescolar, el 90.2% tiene primaria completa, el 70,5 secundaria completa, el 15,25% son técnicos profesionales, el 9,8% son profesionales, son tecnólogos el 6,35%, el 3,56% son especialistas, tienen maestría el 1.1% de la población y doctorado el 0.93%. Indicadores estadísticos<sup>26</sup>

Tabla 8.1. Establecimientos por sector

Evolución de Sedes por Sector					
SECTOR	2008	2009	2010	2011	2012
Oficial	120	119	118	18	55
Privado	59	59	57	58	119
TOTAL	179	178	175	76	174

Fuente: Secretaría de educación Municipal

<sup>26</sup> Anuario Estadístico 2012. Tuluá – Valle del Cauca.  
file:///C:/Documents%20and%20Settings/Administrador/Mis%20documentos/Downloads/Anuario\_Estadistico\_2012\_op.pdf

Tabla 8.2. Alumnos matriculados 2008-2012

SECTOR	2008	2009	2010	2011	2012
Oficial	36.668	35.484	34.815	35.875	34286
Privada	11.018	10.748	10.815	10.184	9415
<b>TOTAL</b>	<b>47.686</b>	<b>46.232</b>	<b>45.630</b>	<b>46.059</b>	<b>43701</b>

Fuente: Secretaria de educación Municipal

Tabla 8.3. Distribución por grados

GRADOS	2008	2009	2010	2011	2012
-2°	400	366	290	300	249
-1°	710	721	683	654	449
0°	3.081	3.102	3.084	3208	2893
1°	4.096	4.090	3.872	4046	3583
2°	3.908	3.745	3.764	3758	3540
3°	3.737	3.634	3.543	3764	3660
4°	3.654	3.491	3.506	3545	3373
5°	3.770	3.551	3.421	3535	3330
6°	4.368	4.118	3.897	3766	3871
7°	3.932	3.938	3.728	3764	3579
8°	3.393	3.502	3.649	3507	3364
9°	3.206	3.005	3.097	3395	3050
10°	2.812	2.890	2.738	2550	2660
11°	2.388	2.471	2.525	2408	2461
12°	0	0	0	0	0
13°	0	0	0	0	0
C1	932	403	304	242	169
C2	589	533	367	255	195
C3	532	864	709	761	700
C4	614	700	829	975	1052
C5	695	446	724	975	955
C6	560	396	352	218	271
Disc	0	0	0	0	0
Acel	309	266	385	746	297
<b>Total</b>	<b>47.686</b>	<b>46.232</b>	<b>47.477</b>	<b>46372</b>	<b>43701</b>

Fuente: Secretaria de educación Municipal

Tabla 8.4. Distribución por nivel escolar

NIVEL	2008	2009	2010	2011	2012
PREESCOLAR	4.191	4.189	4.057	4162	3591
BÁSICA PRIMARIA	19.165	18.511	18.106	18648	17486
EDUCACIÓN MEDIA	14.899	14.563	14.371	14432	13864
MEDIA TÉCNICA	5.200	5.361	5.263	4958	5121
CICLOS ADULTOS	3.922	3.342	3.285	3426	3342
EDUCACIÓN ESPECIAL	309	266	385	746	297
<b>TOTALES</b>	<b>47.686</b>	<b>46.232</b>	<b>45.467</b>	<b>46.372</b>	<b>43701</b>

Fuente: Secretaria de educación Municipal

Tabla 8.5. Perfil de Internet

Perfil de Internet : TULUA (VALLE DEL CAUCA)					
Indicador	Valor	Posición Nacional	Valor Nacional	Posición Departamento	Valor Departamento
Suscriptores de internet					
<b>Total</b>	22.058 Suscriptores	28 de 1001	8.052.732 Suscriptores	3 de 42	469.484 Suscriptores
Suscriptores por tipo de acceso					
<b>Internet fijo</b>	22.058 Suscriptores	28 de 1001	4.296.558 Suscriptores	3 de 42	469.484 Suscriptores
<b>Internet dedicado</b>	22.058 Suscriptores	28 de 1001	4.296.558 Suscriptores	3 de 42	469.484 Suscriptores
Suscriptores internet fijo por ancho de banda					
<b>Banda ancha</b>	21.841 Suscriptores	29 de 861	4.235.438 Suscriptores	3 de 36	464.966 Suscriptores
<b>Banda angosta</b>	217 Suscriptores	35 de 861	61.120 Suscriptores	6 de 37	4.518 Suscriptores
Índice de penetración					
<b>Penetración total de internet</b>	10.7 %	45 de 1001	17.1 %	6 de 42	10.4 %
<b>Penetración acceso internet de banda ancha</b>	10.6 %	43 de 861	9%	6 de 36	10.3 %
<b>Penetración internet dedicado</b>	10.7 %	45 de 1001	9.1 %	6 de 42	10.4 %

Fuente: Ministerio de las TIC (MINTIC-SIUST)

Tabla 8.6. Colegios de Tuluá<sup>27</sup>

Institución	Teléfono	Área	Carácter
INSTITUCION EDUCATIVA JULIA RESTREPO	(57) (2)2243531	Urbana	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA MODERNA DE TULUA	(57) (2)2339522	Urbana	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA CORAZON DEL VALLE	(57)(2)224 3201	Urbana	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA TEC, INDUSTRIAL CARLOS SARMIENTO LORA	(57) (2)2243289	Urbana	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACIFICO	(57)(2)224 3239	Urbana	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA OCCIDENTE	(57) (2)2306584	Urbana	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA ALFONSO LOPEZ PUMAREJO	(57)(2)224 4842	Urbana	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA MARIA ANTONIA RUIZ	(57) (2)2242361	Urbana	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA LA GRACIELA	(57) (2)2322893	Urbana	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA JOVITA SANTA COLOMA	(57) (2)2315808	Rural	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA SAN JUAN DE BARRAGAN	(57)(2)226 0908	Rural	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA MONTELORO	(57)(2)226 0864	Rural	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA ALTO ROCIO	0	Rural	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA SAN RAFAEL	0	Rural	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA LA MORALIA	(57) (2)2265452	Rural	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA AGUACLARA	(57)(2)230 9727	Rural	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA LA MARINA	(57)(2)226 0776	Rural	Pública
INSTITUCION EDUCATIVA JULIO CESAR ZULUAGA	(57) (2)2309473	Rural	Pública
Colegio NAZARETH	(2)2243266	Urbana	Privada
Jardin INFANTIL MI BELLA INFANCIA	(2)2302605	Urbana	Privada

<sup>27</sup> Secretaria de Educación Municipal. Municipio de Tuluá. 2014  
[http://www.tulua.gov.co/educacion/sitio.shtml?scl=245&apc=t--3--&scr\\_245\\_Go=4](http://www.tulua.gov.co/educacion/sitio.shtml?scl=245&apc=t--3--&scr_245_Go=4)

<b>Institución</b>	<b>Teléfono</b>	<b>Área</b>	<b>Carácter</b>
Jardin INFANTIL MI ALEGRE DESPERTAR	(2)2242198	Urbana	Privada
Instituto RAFAEL POMBO	(2)2262066	Urbana	Privada
Colegio SAN FRANCISCO	(2)2243807	Urbana	Privada
Escuela MATERNAL SEMILLITAS	(2)2245607	Urbana	Privada
Instituto PEQUEÑOS TRIUNFADORES	(2)2301758	Urbana	Privada
Colegio PEQUEÑOS GIGANTES	(2)231 8992	Urbana	Privada
Instituto PARAISO DE LA JUVENTUD	(2)225 7312	Urbana	Privada
CENTRO DE ESTUDIO OCUPACIONAL CEO	(57)(2)2262815	Urbana	Privada
Colegio COMFANDI TULUA	(57)(2)2242438 - 2259044	Urbana	Privada
FUNDACION SAN PEDRO CLAVER	(57)(2)2307623 - 2307767	Urbana	Privada
I.F.E.	(57)(2)2314567	Urbana	Privada
Academia Militar CARLOS JULIO GIL COLORADO	(2)2243325	Urbana	Privada
Escuela MARIA CRISTINA PALAU DE SARMIENTO	(2)2311515	Rural	Privada

<b>Institución</b>	<b>Teléfono</b>	<b>Área</b>	<b>Carácter</b>
Colegio PEDAGOGICO PIAGET	(2)2309797	Urbana	Privada
Instituto SANTO TOMAS DE AQUINO	(2)2303080	Urbana	Privada
Colegio SAN MIGUEL	(2)2310238	Urbana	Privada
Colegio SAGRADO CORAZON DE JESUS	(2)2242060	Urbana	Privada
Instituto INFANTIL LUISITO	(2)2241025	Urbana	Privada
Academia ACADEMIA SAM	(2)2301162	Urbana	Privada
Colegio COOPERATIVO POLICARPA SALAVARRIETA	(2)2313492	Urbana	Privada
Colegio LA SAGRADA FAMILIA	(2)2307510	Urbana	Privada
Instituto ANDINO DEL NORTE	(2)2308855	Urbana	Privada
Colegio TALENTOS	(2)2302360	Urbana	Privada
Colegio CAMPESTRE SAN JUAN DE LA LOMA	(2)2257809	Urbana	Privada
Colegio LOS ANGELES DE LA GUARDA	(2)2302022	Urbana	Privada
Colegio BILINGUE HISPANO AMERICANO	(2)2248564	Urbana	Privada
Colegio NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES	(2)2262316	Urbana	Privada
Colegio LOS ANGELES DEL VALLE	(2)2308429	Urbana	Privada
Instituto EDUCATIVO NIÑO JESUS DE PRAGA	(2)2301390	Urbana	Privada
Instituto MIS PEQUEÑOS GENIOS	(2)2306334	Urbana	Privada
Colegio COLOMBO ADVENTISTA	(2)2257282	Urbana	Privada
Escuela MERCANTIL	(2)2318355	Urbana	Privada
Colegio SANTO DOMINGO SAVIO	(2)2248099	Urbana	Privada

<b>Institución</b>	<b>Teléfono</b>	<b>Área</b>	<b>Carácter</b>
<b>Instituto MARIA AUXILIADORA</b>	(2)2250803	Urbana	Privada
<b>Colegio PORTALES DEL RIO</b>	(2)2307229	Urbana	Privada
<b>CENTRO DE CAPACITACION SUPERIOR CECSCOT</b>	(2)2252525	Urbana	Privada
<b>Colegio LATINOAMERICANO</b>	(2)2253991	Urbana	Privada
<b>Colegio LEVAPAN</b>	(2)2241688	Urbana	Privada
<b>Cent Educ INFANTIL LOS ANGELES</b>	(2)2249015	Urbana	Privada
<b>Colegio FANTASIAS DEL SABER</b>	(2)2242090	Urbana	Privada
<b>Instituto MARIA MONTESSORI</b>	(2)2243842	Urbana	Privada
<b>Colegio SALESIANO SAN JUAN BOSCO</b>	(2)2242587	Urbana	Privada
<b>Colegio SAN BARTOLOME LA MERCED</b>	(2)2242479	Urbana	Privada
<b>Colegio DEL NIÑO JESUS</b>	(2)2243074	Urbana	Privada
<b>Instituto MI PEQUEÑA ALDEA</b>	(2)2243656	Urbana	Privada
<b>Cent Educ FORMAL DISCENTERS</b>	(2)2250482	Urbana	Privada
<b>Instituto DE EDUCACION AQUI CRECEMOS</b>	(2)2242371	Urbana	Privada
<b>Instituto INFANTIL BANANAS</b>	(2)2248334	Urbana	Privada
<b>Colegio SAN PEDRO CLAVER</b>	(2)2307623	Urbana	Privada
<b>Colegio PRINCIPE DE PAZ</b>	(2)2257379	Urbana	Privada
<b>Colegio RAFAELA CORREA</b>	(2)2250282	Urbana	Privada
<b>Colegio CAMILO TORRES</b>	(2)2241215	Urbana	Privada
<b>Liceo MANITAS CREATIVAS</b>	(2)2240545	Urbana	Privada

## 9. DISEÑO METODOLÓGICO

- **Tipo de Estudio**

Es un estudio descriptivo de tipo transversal, con 383 estudiantes encuestados de los grados 9º, 10º y 11º de los diferentes colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá, tomado del universo del total de alumnos matriculados de los colegios públicos y privados; a los cuales se les aplicaran los test correspondientes para este estudio.

- **Área de Estudio**

El estudio está dirigido a todos los estudiantes de los grados 9º, 10º y 11º de los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá. La ciudad posee 25 establecimientos de enseñanza media, 60 escuelas primarias urbanas y 87 rurales de carácter estatal. La participación en el estudio será voluntaria, se pedirá el consentimiento informado a los padres y luego el asentimiento informado a los estudiantes.

- **Tamaño de la Muestra**

Población finita ( Alumnos de 9º, 10º y 11 º de los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá, valle del cauca; 2014.”).

N=39734 matriculados en el 2014

Asumiendo que N (universo/total de estudiantes) es lo más heterogéneo posible:

$$\hat{p}=0.5 \quad \text{y} \quad \hat{q}=0.5$$

Nivel de confianza: 95%

Error (d): 5% = 0.05

Z= 1.96 (distribución de frecuencias)

$$n = \frac{Z^2 pq}{d^2}$$

$$n = \frac{1.96^2(0.5 \cdot 0.5)}{0.05^2}$$

$$n = 384,16 \sim 384$$

❖ MUESTRA CORREGIDA

$$n = \frac{N}{1 + \frac{d^2(N-1)}{Z^2 pq}}$$

$$n = \frac{39734}{1 + \frac{0.05^2(39734-1)}{1.96^2(0.5 \cdot 0.5)}}$$

$$n = 382.5 \sim 383$$

❖ DISTRIBUCIÓN PROPORCIONAL DE LA MUESTRA

$$ni = \frac{n \cdot Ni}{\sum Ni}$$

$$ni = \frac{383 \cdot 3688}{39734}$$

$$ni = 35.5 \text{ se aproxima a } 36$$

Ejemplo, esta es la distribución proporcional de la muestra, tomada de los estudiantes matriculados en la Institución Educativa de Occidente. Con esta misma fórmula se obtendrá la distribución proporcional de la muestra de todas las otras instituciones.

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	<b>DISTRIBUCIÓN PROPORCIONAL DE LA MUESTRA</b>	<b>%</b>	<b>F%ACUMULADA</b>
Institución Educativa De Occidente	36	9,28	9,28
Institución Educativa Gimnasio Del Pacifico	24	6,24	15,52
Institución Educativa Monteloro	2	0,43	15,94
Institución Educativa San Juan De Barragán	3	0,80	16,75
Institución Educativa San Rafael	5	1,29	18,03
Institución Educativa Aguaclara	22	5,71	23,75
Institución Educativa Alfonso López Pumarejo	33	8,61	32,36
Institución Educativa Alto Rocío	1	0,39	32,74
Institución Educativa Corazón Del Valle	27	6,96	39,71
Institución Educativa Jovita Santa Coloma	6	1,54	41,25
Institución Educativa Julia Restrepo	30	7,76	49,01
Institución Educativa Julio Cesar Zuluaga	4	1,14	50,15
Institución Educativa La Graciela	30	7,86	58,02
Institución Educativa La Moralia	3	0,78	58,79
Institución Educativa María Antonia Ruiz	19	5,04	63,84
Institución Educativa Moderna De Tuluá	33	8,58	72,41
Institución Educativa Técnico Industrial Carlos Sarmiento	16	4,11	76,53
Academia Sam	1	0,29	76,81
Academia General Carlos Julio Gil Colorado	3	0,79	77,60
Centro Educativo Formal Discenters	1	0,14	77,74
Centro Educativo Infantil Los Ángeles	1	0,16	77,91
Centro De Capacitación Superior Cecscot	2	0,40	78,30
Centro De Estudios Ocupacional Ceo	1	0,19	78,49

Colegio Bilingüe Hispano Americano	4	0,99	79,48
Colegio Camilo Torres	1	0,28	79,76
Colegio Campestre San Juan De La Loma	2	0,50	80,25
Colegio Colombo Adventista	0	0,11	80,36
Colegio Comfandi Tuluá	10	2,68	83,04
Colegio Cooperativo Policarpa Salavarrieta	1	0,18	83,22
Colegio Del Niño Jesús	1	0,20	83,42
Colegios Fantasías Del Saber	1	0,38	83,80
Colegio La Sagrada Familia	1	0,19	83,99
Colegio Latinoamericano	1	0,17	84,15
Colegio Levapan	2	0,45	84,61
Colegio Los Ángeles De La Guarda	1	0,22	84,83
Colegio Los Ángeles Del Valle	2	0,61	85,44
Colegio Nazaret	2	0,60	86,04
Colegio Pedagógico Piaget	1	0,26	86,30
Colegio Pequeños Gigantes	1	0,23	86,53
Colegio Portales Del Rio	1	0,31	86,83
Colegio Príncipe De Paz	3	0,66	87,49
Colegio Rafaela Correa	1	0,24	87,73
Colegio Sagrado Corazón De Jesús	2	0,58	88,31
Colegio Salesiano San Juan Bosco	6	1,51	89,82
Colegio San Bartolomé De La Merced	1	0,24	90,06
Colegio San Francisco	3	0,90	90,96
Colegio San Miguel	1	0,38	91,34
Colegio San Pedro Claver	10	2,50	93,84
Colegio Santo Domingo Sabio	0	0,05	93,89

Colegio Talentos	1	0,38	94,27
Escuela María A. Cristina Palau De Sarmiento	1	0,14	94,41
Escuela Maternal Semillitas	0	0,06	94,46
Escuela Mercantil	3	0,80	95,26
Institución Educativa Para La Formación Empresarial	4	1,00	96,26
Institución Andino Del Norte	0	0,12	96,37
Instituto De Educación Aquí Crecemos	0	0,07	96,44
Instituto Educativo Niño Jesús De Praga	1	0,18	96,62
Instituto Infantil Bananas	0	0,11	96,73
Instituto Infantil Luisito	1	0,15	96,88
Instituto María Auxiliadora	3	0,84	97,72
Instituto María Montessori	1	0,23	97,95
Instituto Mis Pequeños Genios	1	0,21	98,16
Instituto Paraíso De La Juventud	1	0,18	98,34
Instituto Pequeños Triunfadores	1	0,25	98,59
Instituto Rafael Pombo	2	0,56	99,14
Instituto Santo Tomas De Aquino	1	0,35	99,49
Jardín Infantil Mi Alegre Despertar	0	0,12	99,61
Jardín Infantil Mi Bella Infancia	0	0,11	99,72
Jardín Infantil Mi Pequeña Aldea	0	0,12	99,84
Liceo Manitas Creativas	1	0,16	100,00

- **Población de Estudio**

Estudiantes matriculados en los grados 9º, 10º y 11º de todos los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá.

**Criterios de inclusión** Estudiantes matriculados en los grados 9º, 10º y 11º de todos los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá, cuyos padres firmen su consentimiento, y/o alumnos que firmen su asentimiento.

**Criterios de exclusión:** Estudiantes matriculados en los grados 9º, 10º y 11º de todos los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá, cuyos padres no acepten firmar su consentimiento, y/o alumnos que no firmen o no acepten firmar su asentimiento.

- **Tamaño de la Muestra**

Teniendo en cuenta el tamaño de la población arriba anotado, para lograr un nivel de confianza de 95% y un error máximo de 5%, con base en la fórmula que incluye el cálculo de proporciones se obtuvo un tamaño de muestra de 383 alumnos de todos los colegios.

De este universo se realiza la proporción de estudiantes a encuestar de cada colegio.

- **Muestreo**

Asumiendo que todos los estudiantes tienen la misma probabilidad de ser elegidos para la investigación, se eligen los que estén matriculados en los grados correspondientes al estudio y que voluntariamente deseen participar, además que firmen el consentimiento informado y el asentimiento.

De esta manera, se espera durante este periodo, seleccionar de manera aleatoria 383 estudiantes, a partir de los datos obtenidos por las directivas de los colegios.

- **Recolección de la Información**

A los estudiantes seleccionados para el estudio se les explicara que la participación es voluntaria y el participar o no, no les afectara en nada en su medio académico ellos serán encuestados en las aulas con el respectivo permiso del docente que este dictando la clase, además con la autorización previa de las directivas del colegio y del comité de ética de la UCEVA.

Se les invitará a participar en la investigación, se presentara el consentimiento informado que deberá ser firmado por los padres, si se acepta, se presentara el asentimiento de los estudiantes y si es afirmativo, se iniciara el test.

Si el estudiante se niega a firmar el asentimiento, por ende a participar en la investigación; se cambiara y se seleccionara a otro estudiante aleatoriamente.

- **Cuestionario o Instrumento de Recolección de Información**

La información sobre el rendimiento académico será proporcionada por las directivas de los colegios, gracias a los permisos de la secretaria de educación y los respectivos permisos del colegio, el estudiante y sus padres.

La información sobre la actividad/videojuegos se recolectara por medio de: Test de adicción a los videojuegos y el cuestionario PVP (Problem Video Game Playing Questionnaire).

-Variables:

- ✓ Dependiente: Adicción.
- ✓ Independientes: Edad, sexo, grado escolar, colegio, rendimiento escolar.

La recolección de los datos se realizara por escrito por medio de los test estandarizados que ya han sido usados y validados en otros estudios. Se recopilara la siguiente información: Fecha, Colegio, Grado, Edad, Sexo, Ítems sobre el juego. Los rangos de interpretación de penderán de cada test.

Para objetivar el enfoque de la adicción a los videojuegos se utilizara el primer cuestionario realizado para detectar la adicción a los videojuegos, el PVP (Problem Video Game Playing Questionnaire), diseñado en el 2002 fue el primer instrumento psicológico diseñado para la evaluación de los problemas derivados del abuso de cualquier tipo de videojuego en cualquier tipo de sistema de juego. Sus autores son los profesores de psicología, Ricardo A. Tejeiro Salguero, de la Universidad de Liverpool y Rosa M. Bersabé Moran de la Universidad de Málaga. Fue publicado en la revista británica Addiction en el 2002 (art. Measuring problema video game playing in adolescents) en el estudio de validación el PVP fue aplicado a 223 adolescentes de las ciudades de La Línea de la Concepción y Granada.

El segundo cuestionario es el Test para Identificar Adicción a Videojuegos realizado en el 2011 en Perú por el Dr. Alejandro Vela Quico con ayuda de algunos estudiantes de medicina, de la Universidad Nacional de San Agustín, en Arequipa. En el estudio de validación fue aplicado a 72 personas en una primera etapa y luego a 24 personas, con diferentes nivel de uso de videojuegos, la primera aplicación del instrumento se hizo en una investigación titulada “Asociación de Factores Sociales y Estilos de Vida con la Adicción a Videojuegos en Estudiantes de Ingeniería de la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, 2011”.

## PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE LA INFORMACIÓN

- **Diseño y prueba de instrumentos:** Es un estudio descriptivo de tipo transversal. A partir de la revisión de cuestionarios utilizados en otras investigaciones, nos guiaremos para realizar las encuestas a los participantes. Pediremos los permisos adecuados para la realización del estudio, aplicaremos los cuestionarios y analizaremos los datos.
- **Selección, capacitación y supervisión del personal de campo:** Para la recolección de los datos, se entrenara cada uno de los investigadores por la docente/tutor del proyecto. La capacitación ofrecida cubrirá aspectos relacionados con la orientación general del estudio, la presentación de la investigación a los participantes, manejo del consentimiento informado, manejo del cuestionario y normas para la entrega de información a la supervisión del proyecto.
- **Captación, seguimiento y obtención de datos de los participantes:** Se realizaran visitas a los diferentes colegios para obtener la autorización para recolectar los datos en sus instalaciones. Luego se contactaran a los estudiantes seleccionados de manera aleatoria. Se hará entrega del consentimiento informado que deberá ser firmado por los padres de dichos estudiantes. En el contacto con los participantes del proyecto se explicaran los objetivos y procedimientos del estudio, se obtendrá el asentimiento de cada participante y se realizara el test.
- **Registro de la información:** La información se registrara en los cuestionarios por parte de los integrantes del grupo OQUEROCA para tal fin. La captura de la información contenida en los cuestionarios se realizara en Excel 2010 y SPSS Statics 19. Durante la captura, se realizara control

de calidad a la digitación utilizando entrada doble de los datos por digitadores independientes del grupo, para luego detectar y corregir los datos discordantes entre ellos.

- **Control de calidad de los datos:** La supervisión del proyecto, se realizara control de calidad de la información recolectada en terreno, verificando la veracidad de los datos y el diligenciamiento de los formatos. En caso de existir inconsistencias o datos incompletos, estos se devolverán al encuestador, que deberá volver a realizar la encuesta para la corrección.
- **Programas a utilizar para análisis de datos:** La información de los test serán tabulados en una sabana de Excel, la cual será sometida a múltiples operaciones guiadas por comandos para obtener el cruce de las variables y los diferentes resultados. Luego utilizaremos el programa SPSS Statics 19.

## **PLAN DE ANÁLISIS**

Se realizará análisis exploratorio para determinar posibles errores en la captación de la información, presencia de valores atípicos y conocer con detalle la población de estudio, la frecuencia de presentación de cada variable y su distribución.

Además con el análisis exploratorio describiremos asociaciones simples que más tarde nos servirán para un análisis más elaborado, esperando elaborar descripciones con el menor error posible de las tendencias del fenómeno de la asociación entre los videojuegos y el rendimiento escolar.

Para estimar las asociaciones entre las variables dependientes y las correspondientes independientes, inicialmente se construirán tablas de contingencia de 2x2, evaluando su significancia mediante la prueba de Chi Cuadrado. Con las variables que presenten significancia estadística.

Posteriormente si es posible se presentará un modelo logístico cuyo objetivo primordial es explicar en la población de los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá la razón de nuestros objetivos, teniendo en este caso como variable dependiente el rendimiento escolar; cuyo registro es si la condición está presente cero, si no está presente uno, y un conjunto de variables independientes en las cuales no hay ninguna restricción en cuanto a la escala de medición utilizada.

La significancia de estas comparaciones será realizada a través de proporciones (chi cuadrado), por el tipo de variable dependiente categórica con su valor p correspondiente.

## **CONSIDERACIONES ÉTICAS**

El desarrollo de este estudio se realiza teniendo en cuenta las consideraciones éticas de la Declaración de Helsinki y la Resolución No.008430 del Ministerio de Salud de Colombia, con las cuales se garantiza:

- ✓ El cumplimiento de los principios de beneficencia y no maleficencia, autonomía y justicia.
- ✓ La confidencialidad de la información suministrada por las participantes y la toma de las medidas tendientes a cumplir con este aspecto, por parte de las personas que puedan conocer de ella en las diferentes etapas de la investigación.
- ✓ Que para la participación en la investigación las participantes deberán firmar el consentimiento informado.

Para dar cumplimiento a dichas consideraciones, cada encuestador leerá a los participantes seleccionados un documento con la descripción y propósito de la investigación, los procedimientos a utilizar, el uso que se le pretende dar a la información, los riesgos y beneficios, la voluntad de participar y los mecanismos

que garantizan la confidencialidad de la información que proporcionen. Este documento incluirá los datos necesarios para ubicar a los investigadores del proyecto en caso de que los participantes lo requirieran.

Además, los pertenecientes al grupo OQUEROCA están entrenados para responder preguntas relacionadas con el desarrollo de la investigación.

Los resultados de la investigación estarán a disposición de las personas involucradas en el estudio, tanto directivas de la UCEVA como las personas de la Secretaria de Educación. Los pertenecientes al grupo OQUEROCA firmaran un documento como compromiso de acatar los principios éticos que aquí se definen. Los aspectos éticos harán parte de la capacitación programada.

Con el propósito de garantizar la confidencialidad, no se guardaran los datos de identificación personal en archivos computarizados. Todo participante traerá el consentimiento informado, firmado por los padres y el asentimiento informado firmado por los mismos estudiantes; de los cuales se les entregara una copia y el original se archivara por la coordinación del estudio. El asentimiento será leído a los participantes seleccionados. Solo se procederá a su firma una vez que el encuestador se cerciore de que el estudiante tenga el consentimiento informado firmado por los padres y tenga claro los compromisos que en él se establecen.

De acuerdo con la clasificación de la Resolución No. 008430 del Ministerio de Salud de Colombia y el comité de ética institucional, se considera que esta es una investigación sin riesgo.

## **RESULTADOS/PRODUCTOS ESPERADOS Y POTENCIALES BENEFICIARIOS**

- **Relacionados con la generación de conocimiento y/o nuevos desarrollos**

Esta investigación aportara información sobre el estado de los alumnos de los colegios de la ciudad de Tuluá acerca de su interacción con las nuevas tecnologías (como lo son los videojuegos) y que tan afectado se pueda llegar a ver su rendimiento escolar. Con esta información la Secretaria de Educación del Municipio de Tuluá podrá realizar campañas que ayuden a los adolescentes o que informen sobre un posible problema latente en esta comunidad. Estas campañas podrán ayudar a detectar una adicción a los videojuegos y ayudar a mejorar el desempeño académico de los jóvenes estudiantes.

- **Conducentes al fortalecimiento de la capacidad científica regional o nacional**

Con esta investigación se generaran bases de datos que servirán para trabajos de grado en el programa de medicina en la facultad de salud de la UCEVA. También ayudara a la realización de campañas educativas por parte de la Secretaria de Educación Municipal.

- **Dirigidos a la apropiación social del conocimiento**

Como producto de esta investigación, se redactara un artículo científico acerca de los hallazgos obtenidos en el estudio sobre la asociación entre videojuegos y el rendimiento escolar en los alumnos de los colegios de Tuluá.

- **Generación de nuevo conocimiento**

<b>Resultado/Producto Esperado</b>	<b>Indicador</b>	<b>Beneficiarios</b>
Conocimiento acerca de la asociación entre videojuegos y rendimiento académico en adolescentes de los grados 9°, 10° y 11° de los colegios de Tuluá.	Documento.	Adolescentes, estudiantes de los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá.

- **Fortalecimiento de la comunidad científica**

<b>Resultado/Producto Esperado</b>	<b>Indicador</b>	<b>Beneficiarios</b>
Fortalecimiento del proceso de investigación y la cultura investigativa en la UCEVA y la facultad de Ciencias de la Salud.	Grupo de investigación reconocido y clasificado por COLCIENCIAS.	Grupos de investigación, la comunidad académica, estudiantes interesados en el estudio.
Articulación con instituciones interesadas en el tema educativo sobre los videojuegos y el desempeño escolar.	Ayuda por parte de la Secretaria de Educación del Municipio de Tuluá.	Estudiantes de los colegios de Tuluá.

- **Apropiación social del conocimiento**

<b>Resultado/Producto Esperado</b>	<b>Indicador</b>	<b>Beneficiarios</b>
Participación del grupo OQUEROCA en las investigaciones de la UCEVA.	Porcentaje de asistencia a reuniones del comité de investigación de la UCEVA.  Numero de propuestas presentadas al comité.	Estudiantes universitarios.

Publicación de resultados.	Artículos sometidos a evaluación por comités de investigación y editoriales de revistas científicas.	Comunidad académica interesada en el tema.
Presentación de resultados en ponencias.	Participación de miembros del grupo como ponentes en al menos un seminario de investigación.	Comunidad académica interesada en el tema.

- **Impactos esperados a partir del uso de los resultados**

Esperamos que a largo o mediano plazo los resultados de la investigación sean utilizados como información técnica y básica para la construcción de políticas públicas educativas en la comunidad estudiantil de los colegios de Tuluá. También se espera aportar a la consolidación de la Unidad Central del Valle (UCEVA) como líder en el desarrollo regional, como una institución dedicada a la formación y a la investigación para el mejoramiento de la comunidad.

<b>Impacto Esperado</b>	<b>Plazo en años (después de finalizado el proyecto: corto 1-4; mediano 5-9; largo más de 10)</b>	<b>Indicador Verificable</b>	<b>Supuestos</b>
Mejoras en coberturas de servicios educativos y de salud de la población estudiantil de los colegios de Tuluá.	3 años	Cobertura de educación en grupos estudiantiles.	Integración de actores educativos (Secretaría de Educación Municipal).
Fortalecimiento de la capacidad investigativa en la UCEVA.	5 años	Número de semilleros de investigación.	Apoyo Institucional UCEVA.

	8 años	Número de artículos científicos publicados por docentes y estudiantes.	Apoyo institucional UCEVA.
--	--------	--	----------------------------

## **CONFORMACIÓN Y TRAYECTORIA DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN**

El grupo de investigación OQUEROCA se formó en el año 2014 por la necesidad de realizar el trabajo de grado correspondiente e iniciar investigación social formativa en el semestre 9º y 10º. Nació como producto del trabajo académico en la materia de Investigación Social I, con la docente/tutora Dra. Ana Consuelo Tascón y los integrantes Leidy Vanessa Cardona Larenas, Daniel Marín Arias, Luisa Fernanda Rodríguez Quintero y Sara Sofía Romero Oquendo.

También, se consolidó el grupo por el interés acerca de la asociación entre videojuegos y rendimiento académico; apoyados por epidemiólogos/metodólogos, psiquiatras, doctores y docentes, que garantizan la rigurosidad técnica científica de la investigación.

Investigador principal/Coordinador del grupo: Sara Sofía Romero Oquendo.

## **INSTRUMENTOS**

Como herramientas para realizar este proyecto, se usará un cuestionario con preguntas relacionadas con la información básica del individuo (nombre, edad, sexo, grado, colegio, jornada, tipo de juego, nombre del juego). También se utilizarán los 2 cuestionarios avalados y estandarizados para determinar la adicción o no adicción a los videojuegos: Test de adicción a los videojuegos y el cuestionario PVP (Problem Video Game Playing Questionnaire).

## **PLAUSIBILIDAD**

Este trabajo de investigación nos permite evaluar de manera descriptiva la Rendimiento académico y videojuegos en alumnos de 9º, 10º y 11 º de los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá, valle del cauca; 2014. para detectar los sectores de mayor vulnerabilidad, y que el gobierno municipal tome medidas adecuadas a esta problemática si la encontramos pensando que en los últimos años se ha convertido en un problema de salud pública.

Estos datos nos podrán determinar si es necesario o no un ajuste en las políticas y planes de educativos, si existe una asociación directa entre el uso crónico de videojuegos y el rendimiento académico.

Además a partir de este trabajo gestarse nuevos mecanismos que nos permitan resolver la problemática si la hay partiendo de la identificación del foco de mayor prevalencia si la detectamos, y sería el inicio de nuevas investigaciones s sobre la misma problemática teniendo en cuenta las variables estudiadas previamente.

## **FACTIBILIDAD**

Es viable debido a que contamos con las fuentes adecuadas para el suministro de los datos necesarios para llevar a cabo la investigación, suministrados por la secretaria de educación municipal de la ciudad de Tuluá, la cual nos ha contestado afirmativamente.

Financieramente es factible debido a que es financiado por el propio grupo de investigación OQUEROCA y además contamos con los recursos tecnológicos, humanos; nuestro campo de acción son los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá.

Las intervenciones posteriores se realizaran de acuerdo a los resultados obtenidos al culminar nuestro trabajo investigativo detectando el rendimiento académico y videojuegos en alumnos de 9º, 10º y 11 º de los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá, valle del cauca; 2014.

- **Operacionalización de las variables**

<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>TIPO</b>	<b>UNIDAD DE MEDIDA</b>
Rendimiento académico.	Historial de calificaciones del estudiante	<i>Cualitativa ordinal</i>	Bueno Regular Malo

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>TIPO</b>	<b>UNIDAD DE MEDIDA</b>
Nombre	Denominación para identificar al individuo.	<i>Cualitativa</i> <i>Nominal</i> <i>Categorica</i>	Nombres propios.
Edad	Número entero en años.	<i>Cuantitativa</i> <i>Continua</i>	Años.
Sexo	Género/Condición orgánica que distingue entre hombres y mujeres.	<i>Cualitativa</i> <i>Nominal</i>	Femenino. Masculino.
Colegio	Institución educativa en la que el individuo seleccionado	<i>Cualitativa</i>	Nombres

	cursa sus estudios de secundaria.	<i>Nominal</i> <i>Categórica</i>	propios.
Grado/Curso	Año escolar o nivel de educación secundaria en el que se encuentra el individuo.	<i>Cuantitativa</i> <i>Continua</i>	9° 10° 11°
Adición a videojuegos	Necesidad intensa de jugar videojuegos que no se puede controlar ni dejar.	<i>Cualitativa</i> <i>Nominal</i>	Si No
Jornada	Periodo en el que el estudiante acude a clases.	<i>Cualitativa</i> <i>Nominal</i>	Mañana. Tarde.
Tipo de Juego	Tipo de videojuego en el que ocupa su tiempo de ocio el individuo.	<i>Cualitativa</i> <i>Nominal</i> <i>Categórica</i>	Nombres propios.
Nombre del Juego	Denominación del videojuego en el que ocupa su tiempo de ocio el individuo.	<i>Cualitativa</i> <i>Nominal</i> <i>Categórica</i>	Nombres propios.
Sistema de Juego	Aparato tecnológico en el que el individuo juega el videojuego.	<i>Cualitativa</i> <i>Nominal</i> <i>Categórica</i>	Nombres Propios.

## 10. RECURSOS Y PRESUPUESTO

- **Talento Humano**

Docente/Tutor: Dra. Ana Consuelo Torres

Grupo OQUEROCA 2014

- Leidy Vanessa Cardona Larenas
- Daniel Marín Arias
- Luisa Fernanda Rodríguez Quintero
- Sara Sofía Romero Oquendo

- **Tecnología**

Como recursos tecnológicos utilizaremos computadores para el análisis de los datos; los cuales serán digitados en los programas de Excel 2010 y SPSS Statics 19.

- **Materiales/Infraestructura**

Instalaciones: Nuestros sitios de trabajo serán las residencias de los integrantes del grupo OQUEROCA y la biblioteca de la Unidad Central del Valle del Cauca (UCEVA).

Los colegios de la ciudad de Tuluá, que serán los lugares donde recogeremos la información para el estudio.

Materiales: Utilizaremos computadores, útiles de escritorio (lápices, lapiceros, borradores, marcadores, etc.), papelería (fotocopias de los test, consentimiento y asentimiento informado, listas de los estudiantes participantes, cartas de permisos, etc.).

- **Honorarios**

Para la realización de este estudio, ni los integrantes del grupo de investigación, ni los participantes, ni los tutores recibirán alguna clase de honorario.

- **Viáticos**

Todos los gastos que se presenten, saldrán de nuestro propio patrimonio.

<b>GASTOS</b>	<b>Valor Unidad</b>	<b>Valor Estimado</b>
<b>Pasajes Terrestres (Motos buses-taxis)</b>	Bus: \$800 Taxi: \$3.000 - \$5.000	Bus: \$25.000 Taxi: \$100.000
<b>Combustible</b>	\$5.000	\$30.000
<b>Parquadero</b>	\$1.000	\$15.000
<b>Fotocopias (test- consentimiento y asentimiento informado)</b>	\$100 x hoja Test: \$500 Consentimiento: \$200 Asentimiento: \$300	Test: \$191.500 Consentimiento: \$76.600 Asentimiento: \$114.900
<b>Llamadas Telefónicas</b>	Minuto: \$200	\$8.000
<b>TOTAL</b>		<b>\$561.000</b>

## 11. ANALISIS

- **Tipo de Estudio**

Es un estudio descriptivo de tipo transversal, con 383 estudiantes encuestados de los grados 9º, 10º y 11º de los diferentes colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá, tomado del universo del total de alumnos matriculados de los colegios públicos y privados; a los cuales se les aplicaran los test correspondientes para este estudio.

- **Cuestionario o Instrumento de Recolección de Información**

La información sobre el rendimiento académico será proporcionada por las directivas de los colegios, gracias a los permisos de la Secretaria de Educación Municipal y los respectivos permisos del colegio y el estudiante. La información sobre la actividad/videojuegos se recolectará por medio de: Test de adicción a los videojuegos y el cuestionario PVP (Problem Video Game Playing Questionnaire).

-Variables:

- ✓ Dependiente: Adicción.
- ✓ Independientes: Edad, sexo, grado escolar, colegio, rendimiento escolar.

La recolección de los datos se realizara por escrito por medio de los test estandarizados que ya han sido usados y validados en otros estudios. Se recopilara la siguiente información: Fecha, Colegio, Grado, Edad, Sexo, Ítems sobre el juego. Los rangos de interpretación de penderán de cada test.

Para objetivar el enfoque de la adicción a los videojuegos se utilizara el primer cuestionario realizado para detectar la adicción a los videojuegos, el PVP (Problem Video Game Playing Questionnaire), diseñado en el 2002 fue el primer instrumento psicológico diseñado para la evaluación de los problemas derivados del abuso de cualquier tipo de videojuego en cualquier tipo de sistema de juego. Sus autores son los profesores de psicología, Ricardo A. Tejeiro Salguero, de la Universidad de Liverpool y Rosa M. Bersabé Moran de la Universidad de Málaga. Fue publicado en la revista británica Addiction en el 2002 (art. Measuring Problem video game Playing in adolescents) en el estudio de validación el PVP fue aplicado a 223 adolescentes de las ciudades de La Línea de la Concepción y Granada.

El segundo cuestionario es el Test para Identificar Adicción a Videojuegos realizado en el 2011 en Perú por el Dr. Alejandro Vela Quico con ayuda de algunos estudiantes de medicina, de la Universidad Nacional de San Agustín, en Arequipa. En el estudio de validación fue aplicado a 72 personas en una primera etapa y luego a 24 personas, con diferentes nivel de uso de videojuegos, la primera aplicación del instrumento se hizo en una investigación titulada “Asociación de Factores Sociales y Estilos de Vida con la Adicción a Videojuegos en Estudiantes de Ingeniería de la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, 2011”.

## MÉTODO

- **Participantes**

La Muestra consiste de 127 alumnos de los grados 9°, 10° y 11°, con edades entre los 14 y 20 años (Media = 16,28 y Desviación Estándar = 1,232) de todos los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá (Valle del cauca, Colombia). 35,4% de los alumnos eran hombres y 64,6% eran mujeres.

- **Materiales**

**Primero**, un cuestionario diseñado para el estudio que contiene datos demográficos (Nombres, edad, sexo, colegio, grado/curso), datos sobre los videojuegos (Tipo de juego, nombre del videojuego más jugado y sistema en el que juega, en este apéndice se deja a libre elección la respuesta de estas preguntas).

**Segundo**, el test que mide la adicción a videojuegos del Dr. Alejandro Vela - Unisa, Arequipa - Perú, 2011, que consta de 9 preguntas de respuesta dicotómica, (7 de si o no y 2 de respuesta que mide tiempo), que se valora basado en la siguiente tabla con los criterios de puntaje dados;

VARIABLE	DEFINICIÓN	PONDERACIÓN	UBICACIÓN EN EL TEST Y CRITERIO DE CALIFICACIÓN
0. HA JUGADO	Alguna vez ha jugado a los videojuegos.	0	Pregunta 1 SI = Continúa el Test No= Lo termina (No Adicción)

1.COMPULSIÓN	Necesidad urgente, impostergable y superior a la voluntad y a la autocrítica para jugar.	6	Preguntas 2 y 6: SI-NO = 6 puntos NO-SI = 0 p SI-SI = 0 p NO-NO = 0p
2. SÍNTOMAS DE ABSTINENCIA	Síndrome de ansiedad cuando no puede jugar por razones que no controla y que se calman con el juego.	4	Preguntas 4 y 9: NO-SI = 4 puntos SI-SI = 0p SI-NO = 0p
3. ANTIGÜEDAD	Los síntomas están establecidos por lo menos 6 meses, lo que implica que es un estado consolidado en su vida.	1	Pregunta 10: = 6 m=1puntos
4. PROBLEMAS	Presenta problemas familiares o académicos porque otros reconocerían que juega excesivamente.	2	Pregunta 7: SI = 2 puntos
5. PRIORIDAD	El videojuego se ha vuelto una actividad de prioridad en su vida, ante otras alternativas propias de la juventud.	2.5	Pregunta 8: SI = 2.5 puntos
6. NIVEL DE JUEGO	Llegar a dominar el más alto nivel de al menos un juego, implica dedicación y valoración que da a los videojuegos.	2	Pregunta 3: SI = 2 puntos
7. FRECUENCIA	Si juega 4 o más veces a la semana, implicaría que juega no sólo los fines de semana, sino que usa para ello el tiempo asignado a los deberes académicos y familiares	2.5	Pregunta 5: = 4 = 2.5 puntos
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	

Se toma el puntaje, dependiendo el tipo de respuestas, se procede a sumar y si esta sumatoria esta en 12 o más puntos, se considera adicción a los videojuegos, de los contrario no.

#### **CRITERIO DE CALIFICACIÓN:**

Adicción a video juegos:  $\geq$  **12 puntos**

**Tercero**, La escala PVP (Tejeiro y Morán, 2002) es un cuestionario con 9 ítems de respuesta dicotómica sí/no basado todos los criterios del DSM-IV (APA, 1994) para dependencia de sustancias –menos uno– y todos los criterios para juego patológico –menos uno– están incluidos en el PVP. Los análisis psicométricos muestran que la PVP es unidimensional y numerosos estudios en diferentes países han informado buena consistencia interna (alfa de Cronbach .69 a .91).

Aunque la PVP y permite detectar y medir la presencia de un trastorno aparentemente adictivo, sigue sin estar claro si dicho trastorno puede con propiedad ser considerado una “adicción”. De hecho, la PVP fue presentada como una **medida cuantitativa**, no como una herramienta diagnóstica, y en vez de eso puntuaciones altas se asocian más a lo que se denomina un “abuso; un patrón desadaptativo (de uso) que lleva a problemas clínicamente significativos que se manifiestan en el fracaso para desempeñar obligaciones fundamentales en el ámbito educativo o doméstico, o bien un uso continuado a pesar de tener problemas sociales persistentes o recurrentes causados o exacerbados por la conducta (discusiones, peleas).

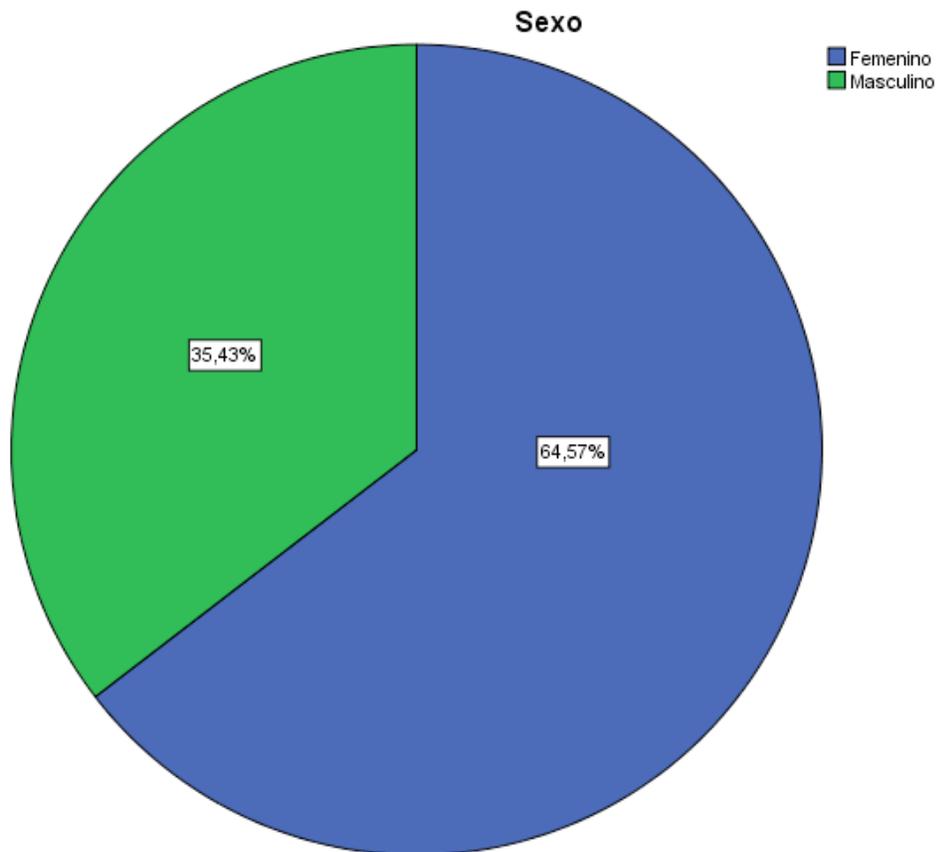
En general se suele asociar a puntajes sobre 4 (En relación al número de respuestas de sí, obtenidas) en este cuestionario como posibles casos de “abuso”, pero diversos estudios han llegado a concluir que 3 o 5 puntos no cambian el resultado del estudio, sin embargo en este caso se trabajara con 4ptos para hacer las correlaciones.

## **RESULTADOS**

### **1. GENERALES DEMOGRÁFICAS**

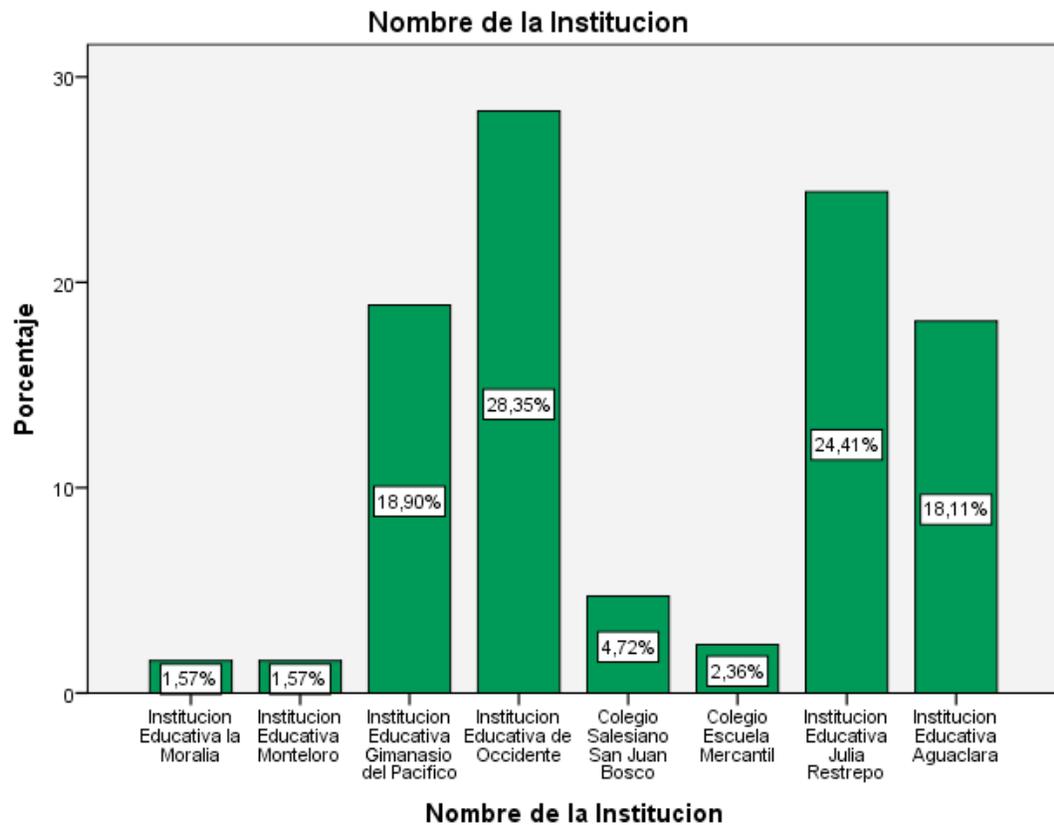
**GENERO Y EDAD:** la Muestra consiste de 127 alumnos de los grados 9°, 10° y 11°, con edades entre los 14 y 20 años (Media = 16,28 y Desviación Estándar = 1,232) de todos los colegios públicos y privados de la zona urbana y rural de la ciudad de Tuluá (Valle del Cauca, Colombia). 35,43% de los alumnos eran hombres y 64,57% eran mujeres.

Edad					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	14	5	3,9	3,9	3,9
	15	30	23,6	23,6	27,6
	<b>16</b>	<b>45</b>	<b>35,4</b>	<b>35,4</b>	<b>63,0</b>
	17	27	21,3	21,3	84,3
	18	14	11,0	11,0	95,3
	19	4	3,1	3,1	98,4
	<b>20</b>	<b>2</b>	<b>1,6</b>	<b>1,6</b>	<b>100,0</b>
	Total	127	100,0	100,0	



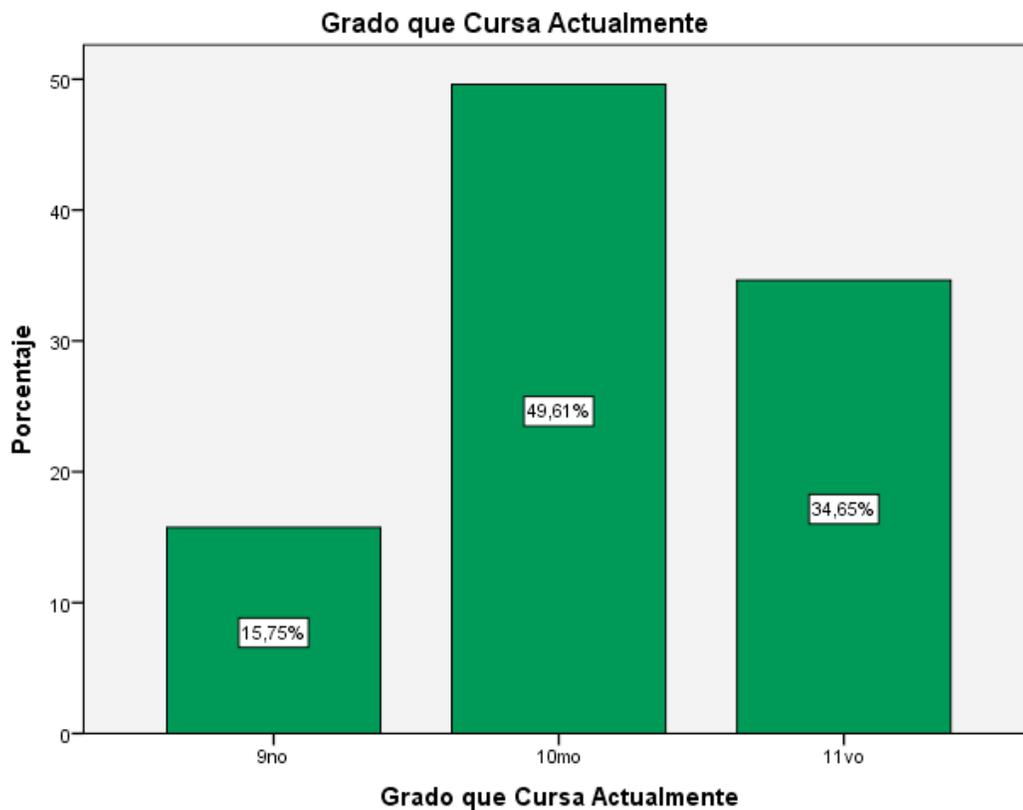
**COLEGIO:** la totalidad de la muestra (n=127) corresponde a 8 colegios (6 Públicos 92,9% y 2 privados 7,1% ) de la zona urbana y rural del municipio de Tuluá (Valle del cauca).

Nombre de la Institución					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Institución Educativa la Moralia (Publico)	2	1,6	1,6	1,6
	Institución Educativa Monteloro (Publico)	2	1,6	1,6	3,1
	Institución Educativa Gimnasio del Pacifico (Publico)	24	18,9	18,9	22,0
	Institución Educativa de Occidente (Publico)	36	28,3	28,3	50,4
	Colegio Salesiano San Juan Bosco (Privado)	6	4,7	4,7	55,1
	Colegio Escuela Mercantil (Privado)	3	2,4	2,4	57,5
	Institución Educativa Julia Restrepo (Publico)	31	24,4	24,4	81,9
	Institución Educativa Aguaclara (Publico)	23	18,1	18,1	100,0
	Total	127	100,0	100,0	



**GRADO/CURSO:** la totalidad de la muestra corresponde a estudiantes que se encuentran cursando los grados 9no, 10mo y 11vo (15,7%, 49,6% y 34,6% respectivamente), todos en la jornada de la mañana.

Grado que Cursa Actualmente					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	9no	20	15,7	15,7	15,7
	10mo	63	49,6	49,6	65,4
	11vo	44	34,6	34,6	100,0
	Total	127	100,0	100,0	



**TIPO DE JUEGO:** esta pregunta corresponde a la 1ra tanda de preguntas, son variables que hacen referencia a; Que tipo de videojuego suele jugar, cual es el nombre del videojuego más jugado y cuál es el sistema de juego que usualmente utiliza.

En base a las respuestas de los encuestados, se detectaron 11 tipos diferentes de juegos (Disparos, aventura/rol, carreras, MMORPG, survival horror, deporte, musical, arcade, estrategia, plataforma y acción), dejando el apartado para ninguno en caso de que el encuestado respondiese no, a la 1ra pregunta de la 2da parte (¿Has jugado los llamados videojuegos por lo menos 1 vez?). 5,5% escribió ninguno o no escribió en base a que no ha jugado los videojuegos o simplemente no respondió. El tipo de juego que más prefieren los encuestados (18,9%) fue el de **Acción** que engloba juegos tales como, Grand Theft Auto o God of War.

Tipo de Videojuego - Principal					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Disparos	14	11,0	11,0	11,0
	Aventura/Rol	7	5,5	5,5	16,5
	Carreras	7	5,5	5,5	22,0
	MMORPG	4	3,1	3,1	25,2
	Survival Horror	4	3,1	3,1	28,3
	Deporte	23	18,1	18,1	46,5
	Musical	2	1,6	1,6	48,0
	Ninguno	7	5,5	5,5	53,5
	Arcade	15	11,8	11,8	65,4
	Estrategia	7	5,5	5,5	70,9
	Plataforma	13	10,2	10,2	81,1
	Accion	24	18,9	18,9	100,0
Total		127	100,0	100,0	

Se encontraron también una amplia gama de videojuegos que los encuestados usan (36 juegos diferentes), algunos juegos se enlistan en el mismo grupo (por tener jugabilidad y características en común que no influyen en el resultado del estudio) donde el más usado es **FIFA/PES** (18,1%), juegos deportivos que emulan el control de un equipo de fútbol y sus jugadores.

Nombre del Juego - Principal					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	<b>Ninguno</b>	7	5,5	5,5	5,5
	Guitar hero	1	,8	,8	6,3
	Rock Band	1	,8	,8	7,1
	Resident Evil	2	1,6	1,6	8,7
	Need For Speed	4	3,1	3,1	11,8
	Plantas vs Zombies	5	3,9	3,9	15,7
	Candy Crush	4	3,1	3,1	18,9
	Geometry Play	2	1,6	1,6	20,5
	BattleField 3	3	2,4	2,4	22,8
	Damas	1	,8	,8	23,6
	Hallo	2	1,6	1,6	25,2
	Bloody Roar 3	1	,8	,8	26,0
	Call of Duty	9	7,1	7,1	33,1
	Dofus	1	,8	,8	33,9
	Temple Run 2	1	,8	,8	34,6
	Piano Tiles	1	,8	,8	35,4
	God Of War	2	1,6	1,6	37,0
	Super Mario Kart	1	,8	,8	37,8
	blur	1	,8	,8	38,6
	FRW	1	,8	,8	39,4
	Slenderman	1	,8	,8	40,2
	Tetris	1	,8	,8	40,9
	Los Sims	1	,8	,8	41,7
	Legend of Zelda	1	,8	,8	42,5
	Subway Surfers	1	,8	,8	43,3
	Imperia Onlinea	1	,8	,8	44,1
	Zombie Shooter	1	,8	,8	44,9
	Gears of War	1	,8	,8	45,7
	Operation 7	1	,8	,8	46,5
	Halo	1	,8	,8	47,2
	Diamond Dash	1	,8	,8	48,0
	<b>Fifa/PES</b>	<b>23</b>	<b>18,1</b>	<b>18,1</b>	<b>66,1</b>
<b>Grand Theft Auto - San Andreas</b>	<b>21</b>	<b>16,5</b>	<b>16,5</b>	<b>82,7</b>	

<b>CRASH</b>	4	3,1	3,1	85,8
<b>Banana Kon</b>	1	,8	,8	86,6
<b>Super Mario Bross</b>	16	12,6	12,6	99,2
<b>AvalonRO</b>	1	,8	,8	100,0
<b>Total</b>	127	100,0	100,0	

Se encontraron también 11 tipos diferentes de plataformas de juego, que incluyen entre estas plataformas exclusivas para videojuegos (Play Station 1, Nintendo 64, X-Box, etc), plataformas móviles exclusivas para videojuegos (Nintendo DS, PSP, etc), plataformas celulares móviles de función múltiple con opción para videojuegos (SmartPhones y Tablets) y equipos de cómputo. La plataforma más utilizada entre los encuestados es la Play Station 2 de SONY (22%), seguida del Computador (19,7%) y la menos usada es la Play Station 4 también de SONY (0,8%)

<b>Sistema en el que Juega</b>					
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	<b>PS1</b>	7	5,5	5,5	5,5
	<b>PS1</b>	9	7,1	7,1	12,6
	<b>PS2</b>	28	22,0	22,0	34,6
	<b>Smart Phone/Tablet</b>	14	11,0	11,0	45,7
	<b>PC</b>	25	19,7	19,7	65,4
	<b>Poly Station (sistema de 8 bits)</b>	5	3,9	3,9	69,3
	<b>PS3</b>	5	3,9	3,9	73,2
	<b>PSP</b>	5	3,9	3,9	77,2
	<b>PS4</b>	1	,8	,8	78,0
	<b>Xbox</b>	16	12,6	12,6	90,6
	<b>Xbox 360</b>	10	7,9	7,9	98,4
	<b>Wii</b>	2	1,6	1,6	100,0
<b>Total</b>	127	100,0	100,0		

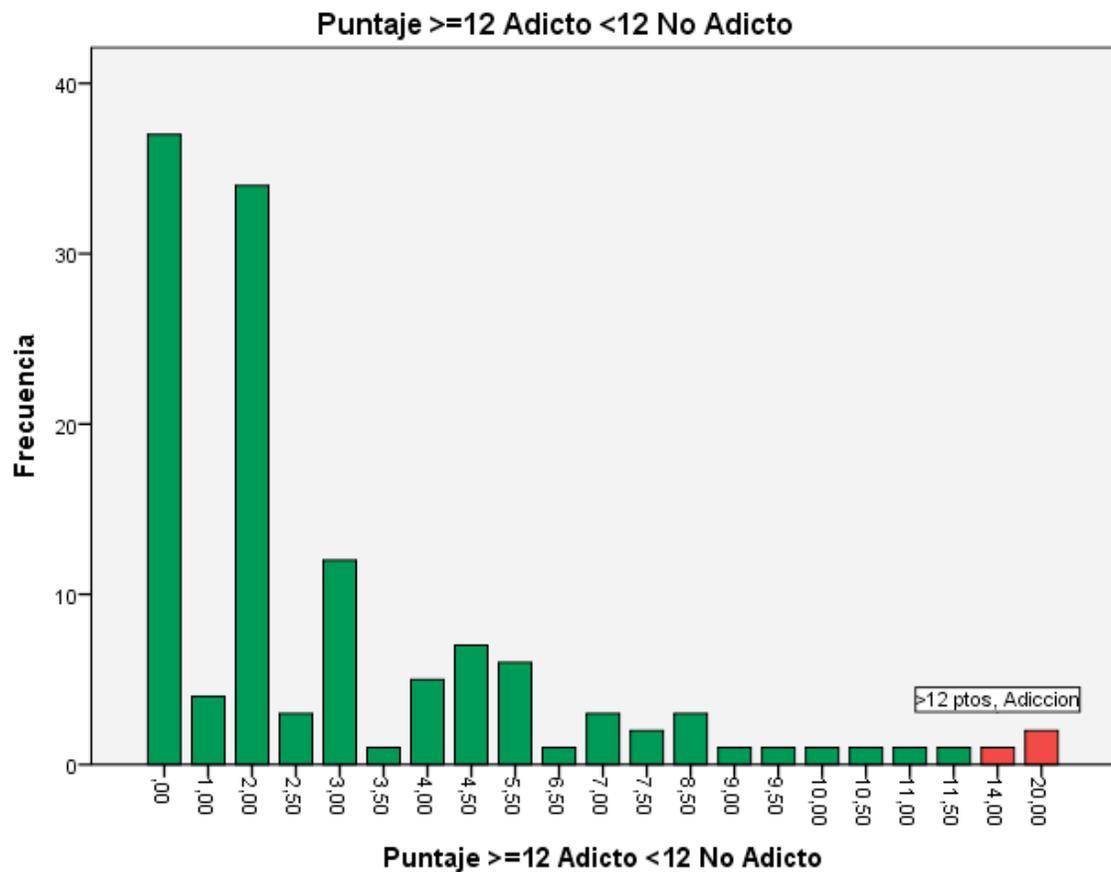
## 2. TEST - ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Este test que sirve para ver la existencia de adicción a los videojuegos, mediante la respuesta de 9 preguntas de opción dicotómicas (7 de si o no y 2 de tiempo), como se explicó anteriormente, se basa en un sistema de puntos, donde la sumatoria total dependiendo las preguntas respondidas, dan un número de punto que de ser el caso, si iguala o sobrepasa los 12, se considera como positivo y se habla de adicción a videojuegos, para ejemplificar aún más esta parte del estudio, se dividirá la muestra por género.

Después de realizada la respectiva puntuación, podemos observar que del total de la muestra (n=127) solo 3 encuestados (2,4%) marcaron una puntuación mayor o igual a 12 puntos (1 con 14 puntos y 2 con 20 puntos, la máxima posible), lo que los considera según el Test de adicción a los videojuegos, del Dr. Alejandro Vela, como adictos a los videojuegos. También cabe resaltar que un 3,2% de los encuestados tiene un puntaje  $\geq 10$  pts lo que los clasifica con riesgo de adicción, también el 29,1% de la muestra tiene un puntaje de cero (0), lo que indica o que nunca han jugado a los videojuegos o que si lo han hecho, pero no tienen ningún grado de adicción, también se puede observar que el 90,6% de la muestra se encuentra por debajo de los 8 puntos.

<b>Puntaje <math>\geq 12</math> Adicto <math>&lt; 12</math> No Adicto</b>					
	<b>Puntos</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	<b>0,00</b>	<b>37</b>	<b>29,1</b>	<b>29,1</b>	<b>29,1</b>
	1,00	4	3,1	3,1	32,3
	2,00	34	26,8	26,8	59,1
	2,50	3	2,4	2,4	61,4
	3,00	12	9,4	9,4	70,9
	3,50	1	,8	,8	71,7
	4,00	5	3,9	3,9	75,6
	4,50	7	5,5	5,5	81,1
	5,50	6	4,7	4,7	85,8
	6,50	1	,8	,8	86,6
	7,00	3	2,4	2,4	89,0
	7,50	2	1,6	1,6	90,6
	8,50	3	2,4	2,4	92,9
	9,00	1	,8	,8	93,7

	9,50	1	,8	,8	94,5
	10,00	1	,8	,8	95,3
	10,50	1	,8	,8	96,1
	11,00	1	,8	,8	96,9
	11,50	1	,8	,8	97,6
	<b>14,00</b>	<b>1</b>	<b>,8</b>	<b>,8</b>	<b>98,4</b>
	<b>20,00</b>	<b>2</b>	<b>1,6</b>	<b>1,6</b>	<b>100,0</b>
	Total	127	100,0	100,0	



Al dividir y comparar la muestra por sexo, se pueden observar varias cosas, primero el número de mujeres duplica el de los hombres, segundo la gran mayoría de los encuestados del sexo femenino se encuentran en puntajes muy bajos que no superan los 5 puntos (91,5%) y ninguno iguala o sobrepasa los 12, diciendo así que no existen adictos a los videojuegos en el sexo femenino a pesar de que un número considerable los utiliza, pero si existe un 1,2% que presenta riesgo de adicción. En el caso del sexo masculino que tiene menos número de encuestados, presenta la totalidad de los casos de adicción ( $\geq 12$  puntos; 6,6%) y los puntajes se

acercan más al límite donde cerca del 91,1% está cercano a los 11 puntos (6,6 con puntaje  $\geq 10$ ptos, son población en riesgo).

### Estadísticos

Puntaje  $\geq 12$  Adicto <12 No Adicto

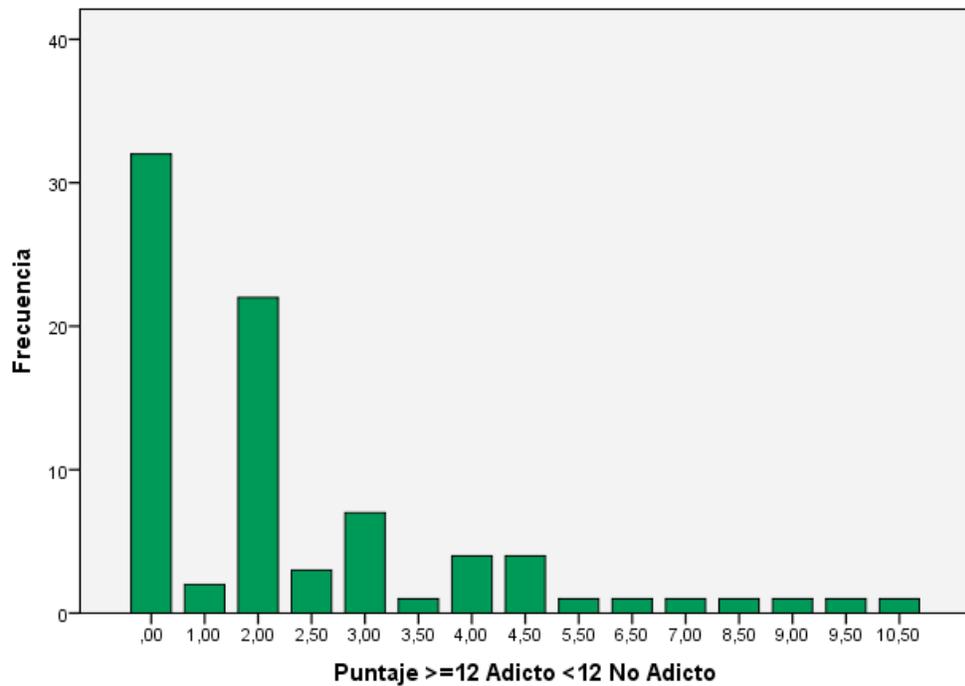
Femenino N	Válido	82
	Perdidos	0
Masculino N	Válido	45
	Perdidos	0

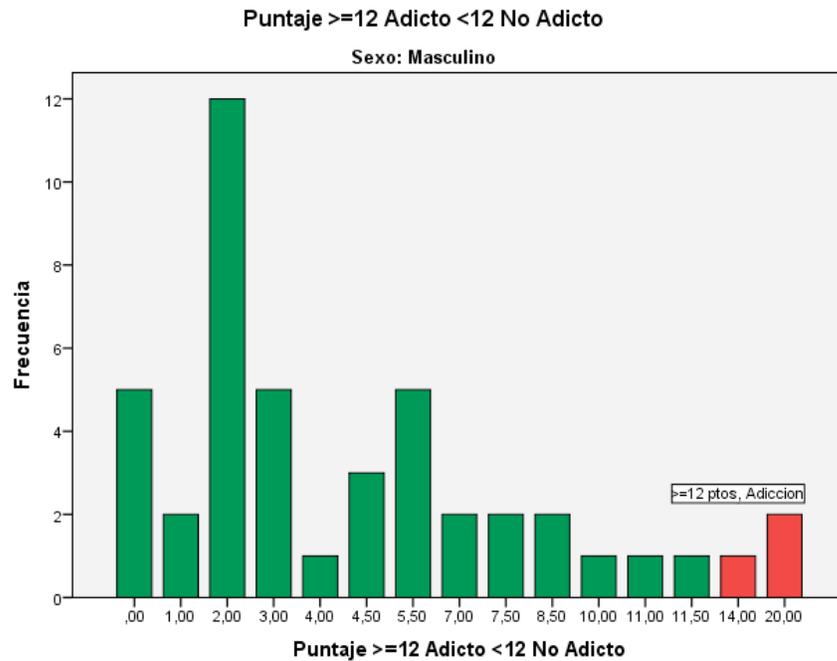
Puntaje $\geq 12$ Adicto <12 No Adicto						
Sexo			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Femenino	Válido	0,00	32	39,0	39,0	39,0
		1,00	2	2,4	2,4	41,5
		2,00	22	26,8	26,8	68,3
		2,50	3	3,7	3,7	72,0
		3,00	7	8,5	8,5	80,5
		3,50	1	1,2	1,2	81,7
		4,00	4	4,9	4,9	86,6
		4,50	4	4,9	4,9	91,5
		5,50	1	1,2	1,2	92,7
		6,50	1	1,2	1,2	93,9
		7,00	1	1,2	1,2	95,1
		8,50	1	1,2	1,2	96,3
		9,00	1	1,2	1,2	97,6
		9,50	1	1,2	1,2	98,8
		10,50	1	1,2	1,2	100,0
			Total	82	100,0	100,0
Masculino	Válido	0,00	5	11,1	11,1	11,1
		1,00	2	4,4	4,4	15,6
		2,00	12	26,7	26,7	42,2
		3,00	5	11,1	11,1	53,3
		4,00	1	2,2	2,2	55,6
		4,50	3	6,7	6,7	62,2
		5,50	5	11,1	11,1	73,3
		7,00	2	4,4	4,4	77,8

	7,50	2	4,4	4,4	82,2
	8,50	2	4,4	4,4	86,7
	10,00	1	2,2	2,2	88,9
	11,00	1	2,2	2,2	91,1
	11,50	1	2,2	2,2	93,3
	14,00	1	2,2	2,2	95,6
	20,00	2	4,4	4,4	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Puntaje >=12 Adicto <12 No Adicto

Sexo: Femenino

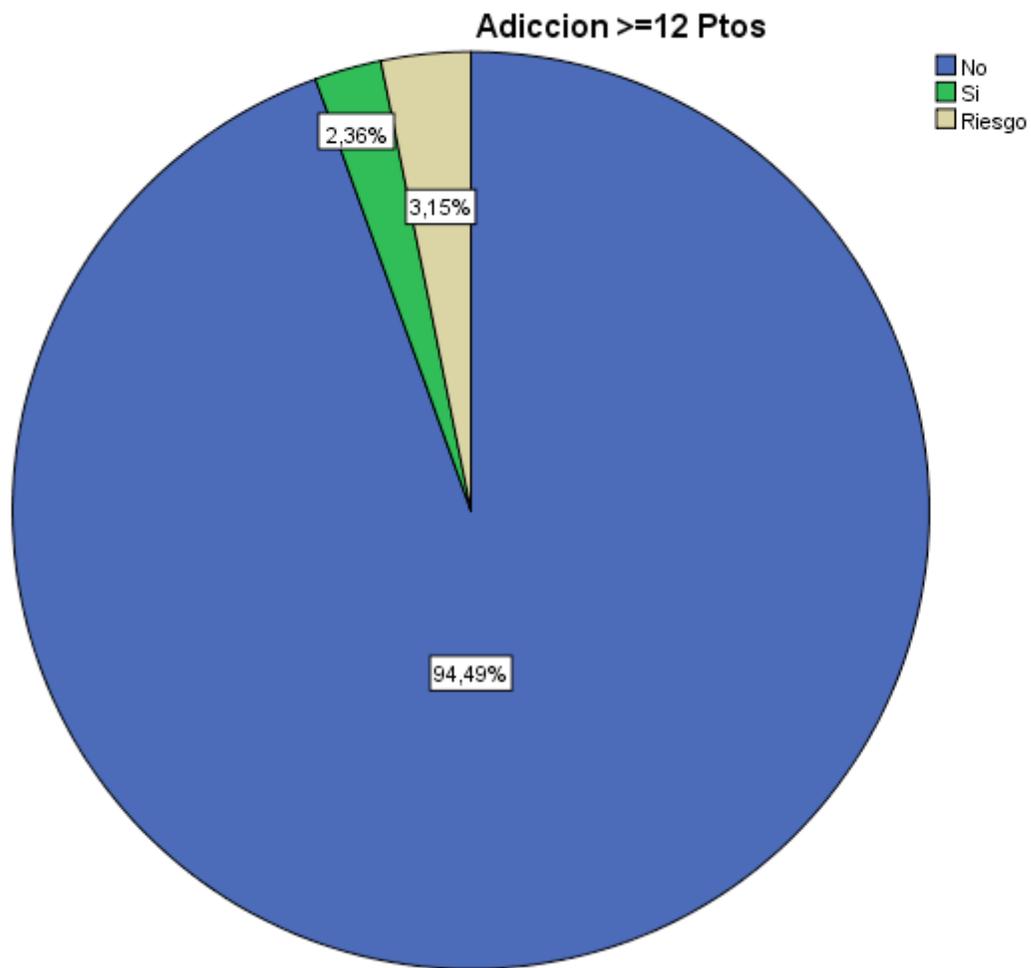




También definimos la tabla de frecuencias con el condicionante de mostrar en 2 grupos diferentes aquellos que se puede clasificar como adictos según el test ( $\geq 12$ ptos) o no adictos ( $< 12$ ptos).

**Adiccion >=12 Ptos**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	120	94,5	94,5	94,5
	<b>Si</b>	<b>3</b>	<b>2,4</b>	<b>2,4</b>	<b>96,9</b>
	Riesgo	4	3,1	3,1	100,0
	Total	127	100,0	100,0	



**Relación Género y adicción (Definición).**

En este apartado analizamos si existe o no relación entre el sexo y la clasificación de adicción según el puntaje obtenido en el test de adicción de los videojuegos (>=12 ptos o <12 ptos), se utilizara una tabla cruzada y X2 (Chi Cuadrado) con intervalo de confianza definido del 95%.

Tabla cruzada - Genero/Adicto o no				
Recuento				
		Adicción		Total
		No	Si	
Genero	Femenino	82	0	82
	Masculino	42	3	45
Total		124	3	127

Pruebas de chi-cuadrado					
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
<b>Chi-cuadrado de Pearson</b>	<b>5,599<sup>a</sup></b>	<b>1</b>	<b>,018</b>	<b>,043</b>	<b>,043</b>
Corrección de continuidad <sup>b</sup>	3,081	1	,079		
Razón de verosimilitud	6,358	1	,012	,043	,043
Prueba exacta de Fisher				,043	,043
N de casos válidos	127				
a. 2 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,06.					
b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2					
c. Para la tabulación cruzada 2x2, se proporcionan resultados exactos, en lugar de resultados Monte Carlo.					

**Se define así:**

**Ho:** “El Género no está asociado con el ser o no adicto a los videojuegos”.

Valor de p en Chi Cuadrado: 0,018 = <5%

Valor de p en Chi Cuadrado (Monte Carlo): 0,043 = <5%

Se refuta la Ho y se adopta la Ha:

**“El Género está asociado con el ser o no adicto a los videojuegos”.**

**Relación Tipo de juego y adicción (Definición).**

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
<b>Chi-cuadrado de Pearson</b>	<b>6,274<sup>a</sup></b>	<b>11</b>	<b>,854</b>
Razón de verosimilitud	6,498	11	,838
N de casos válidos	127		

a. 15 casillas (62,5%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,05.

**Se define así:**

**Ho:** “El tipo de videojuego usado es independiente del ser o no adicto a los videojuegos”.

Valor de p en Chi Cuadrado: 0,854 = >5%

Se adopta la Ho:

**“El tipo de videojuego usado es independiente del ser o no adicto a los videojuegos”.**

**Relación Sistema en el que juega y adicción (Definición).**

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
<b>Chi-cuadrado de Pearson</b>	<b>5,831<sup>a</sup></b>	<b>11</b>	<b>,884</b>
Razón de verosimilitud	6,511	11	,837
N de casos válidos	127		

a. 17 casillas (70,8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,02.

**Se define asi:**

**Ho:** “El tipo de sistema de videojuego usado es independiente del ser o no adicto a los videojuegos”.

Valor de p en Chi Cuadrado: 0,884 = >5%

Se adopta la Ho:

**“El tipo de sistema de videojuego usado es independiente del ser o no adicto a los videojuegos”.**

Relación nombre del juego y adicción (Definición).

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
<b>Chi-cuadrado de Pearson</b>	<b>6,533<sup>a</sup></b>	<b>36</b>	<b>1,000</b>
Razón de verosimilitud	6,771	36	1,000
N de casos válidos	127		

a. 69 casillas (93,2%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,02.

**Se define asi:**

**Ho:** “No existe relación entre el nombre del juego usado y el ser o no adicto a los videojuegos”.

Valor de p en Chi Cuadrado: 1,0 = >5%

Se adopta la Ho:

**“No existe relación entre el nombre del juego usado y el ser o no adicto a los videojuegos”.**

### Relación edad y adicción (Definición).

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
<b>Chi-cuadrado de Pearson</b>	<b>2,594<sup>a</sup></b>	<b>6</b>	<b>,858</b>
Razón de verosimilitud	3,052	6	,802
N de casos válidos	127		

a. 10 casillas (71,4%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,05.

**Se define así:**

**Ho:** “No existe relación entre la edad del encuestado y el ser o no adicto a los videojuegos”.

Valor de p en Chi Cuadrado: 1,0 = >5%

Se adopta la Ho:

**“No existe relación entre el nombre del juego usado y el ser o no adicto a los videojuegos”.**

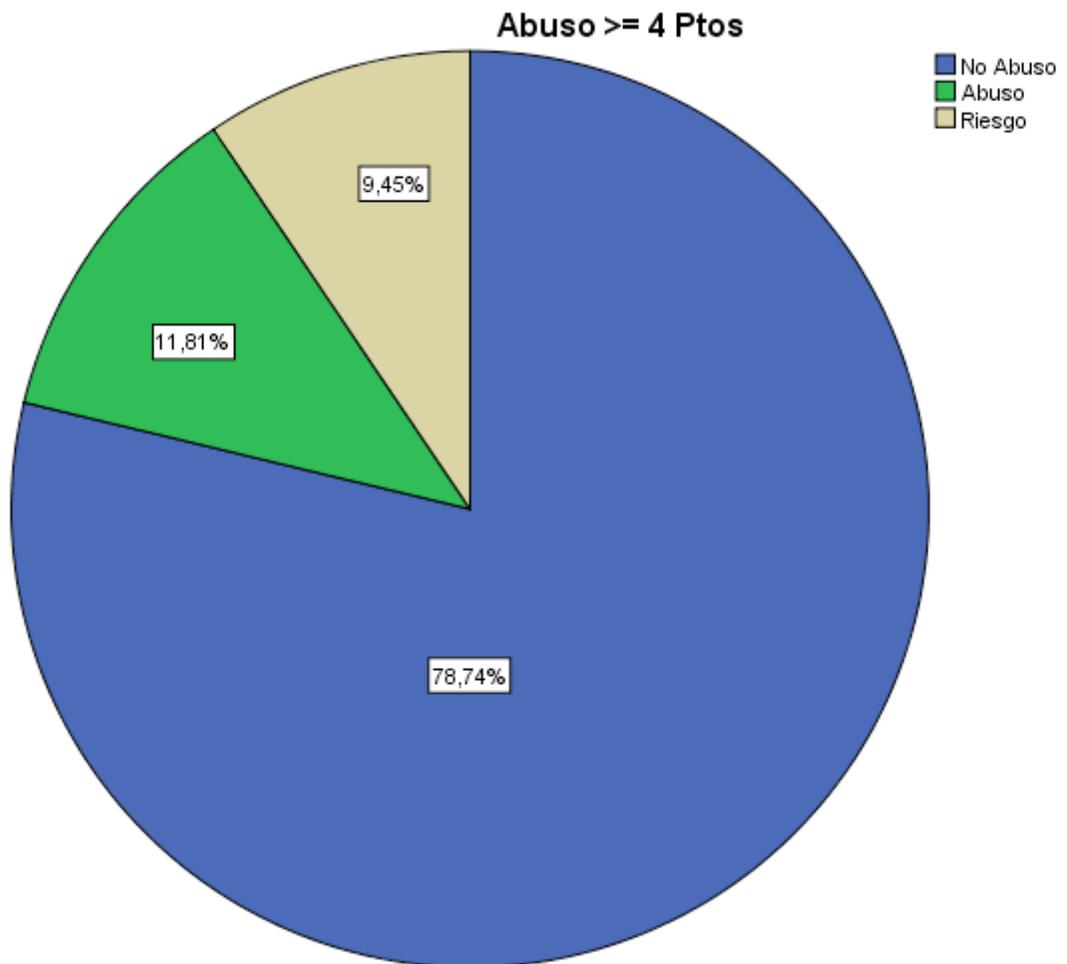
### **3. CUESTIONARIO DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS - PVP (PROBLEM VIDEO-GAME PLAYING QUESTIONARIE).**

#### **Abuso: Frecuencias**

Abuso  $\geq$  4ptos, Riesgo  $\geq$  3ptos.

**Abuso >= 4 Ptos**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No Abuso	100	78,7	78,7	78,7
	<b>Abuso</b>	<b>15</b>	<b>11,8</b>	<b>11,8</b>	<b>90,6</b>
	Riesgo	12	9,4	9,4	100,0
	Total	127	100,0	100,0	



### Abuso y Genero (Definición).

Podemos apreciar como al incluir a las personas en riesgo de abuso, se ejemplifica un poco más la problemática, y vemos que los casos en riesgo siguen predominando en el género masculino sin dejar de ver estos en el género femenino.

#### Estadísticos

Abuso >= 4 Ptos

Femenino	N	Válido	82
		Perdidos	0
Masculino	N	Válido	45
		Perdidos	0

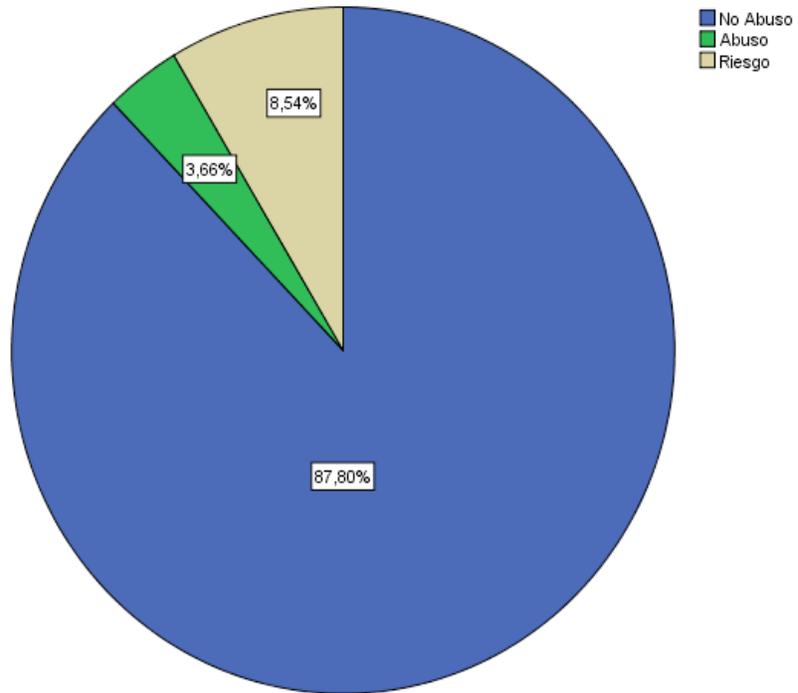
#### Abuso >= 4 Ptos

Sexo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Femenino Válido	No Abuso	72	87,8	87,8
	<b>Abuso</b>	<b>3</b>	<b>3,7</b>	<b>91,5</b>
	<b>Riesgo</b>	<b>7</b>	<b>8,5</b>	<b>100,0</b>
	Total	82	100,0	100,0
Masculino Válido	No Abuso	28	62,2	62,2
	<b>Abuso</b>	<b>12</b>	<b>26,7</b>	<b>88,9</b>
	<b>Riesgo</b>	<b>5</b>	<b>11,1</b>	<b>100,0</b>
	Total	45	100,0	100,0

Masculino con abuso (26,7%) y en riesgo de abuso (11,1%), y Femenino con abuso (3,7%) y en riesgo de abuso (8,5%).

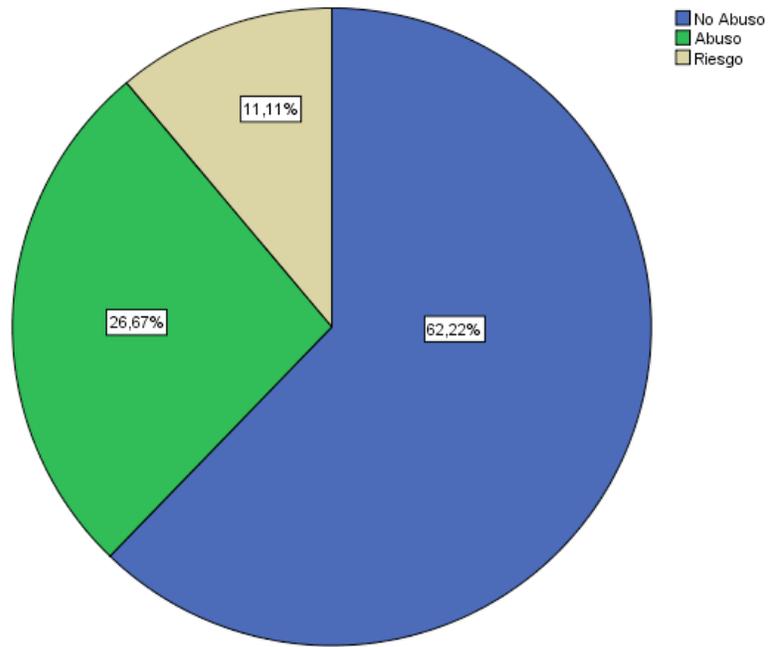
**Abuso >= 4 Ptos**

**Sexo: Femenino**



**Abuso >= 4 Ptos**

**Sexo: Masculino**



**Abuso y Genero (Puntaje).**

**Puntaje Test2**

Sexo		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Femenino Válido	0	22	26,8	26,8	26,8
	1	27	32,9	32,9	59,8
	2	23	28,0	28,0	87,8
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>8,5</b>	<b>8,5</b>	<b>96,3</b>
	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2,4</b>	<b>2,4</b>	<b>98,8</b>
	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>1,2</b>	<b>1,2</b>	<b>100,0</b>
	Total	82	100,0	100,0	
Masculino Válido	0	6	13,3	13,3	13,3
	1	12	26,7	26,7	40,0
	2	10	22,2	22,2	62,2
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>11,1</b>	<b>11,1</b>	<b>73,3</b>
	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>13,3</b>	<b>13,3</b>	<b>86,7</b>
	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>6,7</b>	<b>6,7</b>	<b>93,3</b>
	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>2,2</b>	<b>2,2</b>	<b>95,6</b>
	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>2,2</b>	<b>2,2</b>	<b>97,8</b>
	<b>9</b>	<b>1</b>	<b>2,2</b>	<b>2,2</b>	<b>100,0</b>
Total	45	100,0	100,0		

**Relación género (Definición) y abuso (Definición).**

**Abuso >= 4 Ptos\*Sexo tabulación cruzada**

			Sexo		Total
			Femenino	Masculino	
Abuso >= 4 Ptos	No Abuso	Recuento	79 <sub>a</sub>	33 <sub>b</sub>	112
		% dentro de Abuso >= 4 Ptos	70,5%	29,5%	100,0%
		% dentro de Sexo	96,3%	73,3%	88,2%

Abuso	Recuento	3 <sub>a</sub>	<b>12<sub>b</sub></b>	15
	% dentro de Abuso >= 4 Ptos	20,0%	<b>80,0%</b>	100,0%
	% dentro de Sexo	3,7%	<b>26,7%</b>	11,8%
Total	Recuento	82	45	127
	% dentro de Abuso >= 4 Ptos	64,6%	35,4%	100,0%
	% dentro de Sexo	100,0%	100,0%	100,0%

Cada letra del subíndice denota un subconjunto de Sexo categorías cuyas proporciones de columna no difieren de forma significativa entre sí en el nivel ,05.

El porcentaje de hombres que tienen puntaje de abuso es mayor que el de las mujeres.

#### Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
<b>Chi-cuadrado de Pearson</b>	<b>14,767<sup>a</sup></b>	<b>1</b>	<b>,000</b>		
Corrección de continuidad <sup>b</sup>	12,640	1	,000		
Razón de verosimilitud	14,308	1	,000		
Prueba exacta de Fisher				,000	,000
Asociación lineal por lineal	14,650	1	,000		
N de casos válidos	127				

a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 5,31.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

### Estimación de riesgo

	Valor	Intervalo de confianza de 95 %	
		Inferior	Superior
<b>Odds ratio para Abuso &gt;= 4 Ptos (No Abuso / Abuso)</b>	<b>9,576</b>	<b>2,536</b>	<b>36,162</b>
Para cohorte Sexo = Femenino	3,527	<b>1,273</b>	<b>9,772</b>
Para cohorte Sexo = Masculino	,368	<b>,251</b>	<b>,540</b>
N de casos válidos	127		

**Se define así:**

**Ho:** “No existe relación entre el género y el abuso a los videojuegos”.

Valor de p en Chi Cuadrado: 0,000 = <5%

Se adopta la H1:

**“Si existe relación entre el género y el abuso a los videojuegos”.**

**Para simplificar, no existe relación entre el nombre del videojuego, el tipo ni la plataforma usada con el abuso a los videojuegos, todos los P sobrepasan el %5.**

## Relación adicción y abuso (Definición).

**Adicción >=12 Ptos\*Abuso >= 4 Ptos tabulación cruzada**

			Abuso >= 4 Ptos		Total
			No Abuso	Abuso	
Adicción >=12 Ptos	No	Recuento	112 <sub>a</sub>	<b>12<sub>b</sub></b>	124
		% dentro de Adicción >=12 Ptos	90,3%	<b>9,7%</b>	100,0%
		% dentro de Abuso >= 4 Ptos	100,0%	<b>80,0%</b>	97,6%
	Si	Recuento	0 <sub>a</sub>	<b>3<sub>b</sub></b>	<b>3</b>
		% dentro de Adicción >=12 Ptos	0,0%	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>
		% dentro de Abuso >= 4 Ptos	0,0%	<b>20,0%</b>	<b>2,4%</b>
Total		Recuento	112	<b>15</b>	127
		% dentro de Adicción >=12 Ptos	88,2%	<b>11,8%</b>	100,0%
		% dentro de Abuso >= 4 Ptos	100,0%	<b>100,0%</b>	100,0%

Cada letra del subíndice denota un subconjunto de Abuso >= 4 Ptos categorías cuyas proporciones de columna no difieren de forma significativa entre sí en el nivel ,05.

Los 3 encuestados que marcaron adicción en el Test 1 también marcaron puntaje de abuso en el test 2.

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
<b>Chi-cuadrado de Pearson</b>	<b>22,942<sup>a</sup></b>	<b>1</b>	<b>,000</b>		
Corrección de continuidad <sup>b</sup>	15,090	1	,000		
Razón de verosimilitud	13,390	1	,000		

Prueba exacta de Fisher				,001	,001
N de casos válidos	127				

- a. 2 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,35.
- b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

#### Estimación de riesgo

	Valor	Intervalo de confianza de 95 %	
		Inferior	Superior
<b>OR Para cohorte Abuso &gt;= 4 Ptos = Abuso</b>	<b>,097</b>	<b>,057</b>	<b>,166</b>
N de casos válidos	127		

**Se define así:**

**Ho:** “No existe relación entre la adicción y el abuso a los videojuegos”.

Valor de p en Chi Cuadrado: 0,000= <5%

Se adopta la H1:

**“Si existe relación entre la adicción y el abuso a los videojuegos”.**

## 12. CONCLUSION

Al terminar este trabajo, podemos concluir que logramos los objetivos propuestos al principio.

Se determino que en la poblacion estudiada el 2,3% presenta adiccion a los videojuegos. No es un porcentaje tan alto, pero es importante prestar atencion, ya que dicha adiccion podria predisponer a mayores problemas, como se expone en este trabajo. Casi de igual manera se presenta en colegios publicos y privados, es decir que no hay una diferencia exacta dependiendo del grupo socioeconomico de los adolescentes. Pudimos conocer que a pesar de que algunos no tienen los recursos en casa, como por ejemplo un computador o consolas de juego, existen sitios donde por una pequeña cantidad de dinero pueden acceder a los juegos todo un día.

Se evidencio que la adiccion a los videojuegos es mas frecuente en hombres que en mujeres y se presenta mas a la edad de 16 años. Los hombres son mas propensos a presentar adicciones de este tipo, ya que la mayoría de juegos tienen como poblacion ideal los adolescentes masculinos.

Tambien como dato interesante, encontramos que gran parte de la poblacion aun no es adicta, pero si presenta abuso, un 26,7% en hombres y un 3,7% en mujeres; y un riesgo de abuso del 11,1% en hombres y un 8,5% en mujeres. Sabemos que el proceso adictivo es uso, abuso, adiccion y dependencia. El abuso es la conducta desadaptativa cuando una persona dedica todo el tiempo que le es posible a dicha actividad y puede ocurrir que abandone otras que antes le interesaban para dedicarse exclusivamente a los videojuegos, en este caso. Un adolescente que se encuentre en un punto de abuso muy facilmente podria pasar a una adiccion si no se realizara una intervencion a tiempo.

En conclusion, podemos decir que en la ciudad de Tuluá existe el abuso y la adiccion a los videojuegos. Nos encontramos en una sociedad tecnologica, que cada día crece mas, estos porcentajes, que al día de hoy son relativamente pequeños, en un futuro podrian ser mayores, sino se llegara a realizar algo para que los adolescentes disfruten de su juego sin necesidad de que esto los aleje de todo y los convierta en adictos.

## 13. ANEXOS

### 1. CUESTIONARIO

**“RENDIMIENTO ACADÉMICO Y VIDEOJUEGOS EN ALUMNOS DE 9º, 10º Y 11 º DE LOS COLEGIOS PÚBLICOS Y PRIVADOS DE LA CIUDAD DE TULUÁ, VALLE DEL CAUCA; 2014.**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD  
MEDICINA  
UCEVA**

El propósito de nuestra investigación es conocer si hay una relación establecida entre los videojuegos y el rendimiento académico en los adolescentes de la ciudad de Tuluá. Si sus padres firmaron el consentimiento informado y usted acepto participar en este proyecto y tiene conocimiento de la investigación, por favor conteste las siguientes preguntas:

- 1) Nombre: \_\_\_\_\_
- 2) Apellidos: \_\_\_\_\_
- 3) Edad: \_\_\_\_\_
- 4) Sexo: \_\_\_\_\_
- 5) Colegio: \_\_\_\_\_
- 6) Grado/Curso: \_\_\_\_\_
- 7) Jornada: \_\_\_\_\_
- 8) Tipo de Juego: \_\_\_\_\_
- 9) Nombre del Juego: \_\_\_\_\_
- 10) Sistema de Juego: \_\_\_\_\_

A continuación contestara las preguntas de los test avalados para el conocimiento de adicción o no adicción a los videojuegos. Esto tomara aproximadamente 15 minutos de su tiempo. Muchas Gracias.

**2. TEST**  
**ADICION A VIDEOJUEGOS**  
**(Dr. ALEJANDRO VELA – UNSA, AREQUIPA – PERU, 2011)**

Por favor, contesta con sinceridad lo que has sentido o hecho en los últimos 6 MESES.

Contesta todas las preguntas con una "X".

Gracias.

Sobre los videojuegos, en los últimos 6 MESES:

1) ¿Has jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez?

**SI**

**NO**

**NO:** Si marcaste "NO", no contestes las demás preguntas y devuelve el test.

**SI:** Solo si marcaste "SI", responde las siguientes.

2) ¿Cuando tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar?

**SI**

**NO**

3) ¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?

**SI**

**NO**

4) ¿Si dejas de jugar un tiempo, te sientes tranquilo?

**SI**

**NO**

5) ¿En una semana, cuantas veces en promedio juegas?

**1 A 3  
VECES**

**4 A MÁS  
VECES**

6) ¿Cuándo deseas jugar, lo puedes dejar para otro momento?

**SI**

**NO**

7) ¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?

**SI**

**NO**

8) ¿Cuándo tienes tiempo y dinero, prefieres jugar, antes que otras actividades?

**SI**

**NO**

9) ¿Cuándo juegas, te libas, te olvidas de todo, te desestrezas o tranquilizas?

**SI**

**NO**

10) Si marcaste "SI" en las preguntas: 1, 2, 3, 7, 8 y 9 ¿Hace cuanto tiempo lo sientes?

**MENOS DE 6  
MESES**

**6 O MÁS MESES**



Ahora responde el siguiente test. Gracias.

**3. TEST**  
**CUESTIONARIO DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS**  
**PVP (PROBLEM VIDEO GAME PLAYING QUESTIONNAIRE)**  
**Dr. RICARDO A. TEJEIRO SALGUERO – UNIVERSIDAD DE LIVERPOOL**  
**Dra. ROSA M. BERSABÉ MORÁN – UNIVERSIDAD DE MÁLAGA (2002)**

Por favor, indique si durante el último AÑO ha experimentado o no (SI o NO) los siguientes pensamientos o sentimientos o ha realizado las siguientes conductas:

1) Cuando no estoy jugando a los videojuegos, sigo pensando en ellos (recordando jugadas, planeando las siguientes, etc.)

**SI**

**NO**

2) Cada vez juego más tiempo con los videojuegos.

**SI**

**NO**

3) He intentado dejar de jugar o jugar menos a los videojuegos, pero no he podido / Con frecuencia juego a los videojuegos durante más tiempo del que me había propuesto al principio.

**SI**

**NO**

4) Cuando no puedo jugar a los videojuegos, me pongo nervioso y de mal humor.

**SI**

**NO**

5) Cuando me siento mal (nervioso, triste, enfadado) o cuando tengo problemas, juego más a los videojuegos.

**SI**

**NO**

6) Cuando he perdido una partida o no he logrado obtener el resultado que quería, necesito volver a jugar para intentarlo de nuevo.

**SI**

**NO**

7) En ocasiones, oculto a los demás (mis padres, amigos, profesores, etc.) que estoy jugando a los videojuegos para que no se enteren.

SI

NO

8) Para poder jugar a los videojuegos he faltado a clase o al trabajo / He tenido que mentirle a alguien / Le he tenido que quitar dinero a alguien / He discutido, me he enfadado o me he peleado con alguien.

SI

NO

9) Por jugar a los videojuegos he dejado de hacer tareas del colegio o he dejado de hacer tareas de casa o me he quedado sin comer o me he acostado muy tarde o dedico menos tiempo a estar con los demás (amigos, hermanos, etc.)

SI

NO

 Por favor, entregue el documento al encuestador, si lo ha diligenciado completo. Muchas gracias por su colaboración.

---

GRUPO OQUEROCA  
Leidy Vanessa Cardona Larenas  
Daniel Marín Arias  
Luisa Fernanda Rodríguez Quintero  
Sara Sofía Romero Oquendo  
MEDICINA – UCEVA  
2014

**4. CONSENTIMIENTO INFORMADO**  
**“RENDIMIENTO ACADÉMICO Y VIDEOJUEGOS EN ALUMNOS DE 9º, 10º Y**  
**11 º DE LOS COLEGIOS PÚBLICOS Y PRIVADOS DE LA CIUDAD DE TULUÁ,**  
**VALLE DEL CAUCA; 2014.”**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD**  
**MEDICINA**  
**UCEVA**

Respetados padres de familia \_\_\_\_\_,  
por medio del presente documento le solicito su permiso para que su hijo participe de manera voluntaria en la realización por escrito de unos cuestionarios titulados: Test de adicción a los videojuegos y el cuestionario PVP (Problem Video Game Playing Questionnaire). También solicitamos su permiso para acceder a las notas de su hijo, para poder hacer el estudio y la relación de su desempeño académico.

Nosotros, como médicos en formación, en 9º semestre de medicina de la UCEVA, integrantes del grupo de investigación OQUEROCA: Leidy Vanessa Cardona Larenas con C.C. 1.112'102.162 de Andalucía, Daniel Marín Arias con C.C. 1.116'253.142 de Tuluá, Luisa Fernanda Rodríguez Quintero con C.C. 1.113'039.174 de Bugalagrande, Sara Sofía Romero Oquendo con C.C. 1.116'243.445 de Tuluá; con ayuda y tutoría de la Dra. Ana Consuelo Tascón; aplicaremos como parte de un ejercicio académico e investigativo, que tiene como objetivo establecer la asociación entre videojuegos y rendimiento o desempeño académico en estudiantes de 9º, 10º y 11º de los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá. La fecha de aplicación del cuestionario será \_\_\_\_\_, en el colegio \_\_\_\_\_; y se realizara individualmente.

La información obtenida a partir de las respuestas en los cuestionarios, tendrá un carácter completamente confidencial, de tal manera que el nombre de su hijo no se hará público por ningún medio. Los resultados de dicha investigación serán estudiados y analizados por el grupo de investigación y el personal colaborador (doctores, psiquiatras, docentes), pero sin conocer los datos personales del estudiante. Además la investigación será utilizada por la Secretaría de Educación Municipal para realizar campañas educativas que ayuden en un futuro a demás estudiantes de la ciudad de Tuluá.

En consideración de lo anterior, agradezco su permiso para la realización de esta prueba, igualmente a su hijo le entregaremos un asentimiento informado, para asegurarnos de que voluntariamente desea participar en nuestro estudio.

Anexamos a este documento: el permiso otorgado por el secretario de educación para ingresar a los colegios y el permiso otorgado por las directivas del

colegio \_\_\_\_\_ para acceder a los estudiantes y sus notas.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada, también el asentimiento firmado por su hijo. De tener cualquier inquietud puede contactar a cualquiera de los integrantes del grupo de investigación:

Leidy Vanessa Cardona Larenas 311 332 3492–levanne16@hotmail.com

Daniel Marín Arias: 315 822 1563–danielmarinarias1991md@hotmail.com

Luisa Fernanda Rodríguez: 317 585 9281- luisafer\_rodriguez@hotmail.com

Sara Sofía Romero Oquendo: 316 850 2749 – patiralay314@hotmail.com

Si desea otorgar su permiso, por favor, complete estos datos:

Yo \_\_\_\_\_ con C.C \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ con C.C \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, padres de \_\_\_\_\_ identificado con el documento de identidad \_\_\_\_\_, el día \_\_\_\_\_ del mes \_\_\_\_\_ del año \_\_\_\_\_; otorgamos voluntaria y conscientemente nuestro permiso, para que nuestro hijo participe en el estudio y responda los cuestionarios necesarios para la investigación; que se realizará en el lugar y hora prevista por los autores de la investigación.

Muchas gracias por la atención prestada.

Atentamente,

\_\_\_\_\_  
Sara Sofía Romero Oquendo  
C.C. 1.116'243.445 de Tuluá.  
Investigador principal  
Coordinadora del grupo de investigación

\_\_\_\_\_  
GRUPO OQUEROCA  
Leidy Vanessa Cardona Larenas  
Daniel Marín Arias  
Luisa Fernanda Rodríguez Quintero  
Sara Sofía Romero Oquendo  
MEDICINA – UCEVA  
2014

**5. ASENTIMIENTO INFORMADO**  
**“RENDIMIENTO ACADEMICO Y VIDEOJUEGOS EN ALUMNOS DE 9º, 10º Y**  
**11 º DE LOS COLEGIOS PÚBLICOS Y PRIVADOS DE LA CIUDAD DE TULUÁ,**  
**VALLE DEL CAUCA; 2014.”**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD**

**MEDICINA**  
**UCEVA**

Este documento de asentimiento informado es para los estudiantes de 9º, 10º y 11º del colegio \_\_\_\_\_ de la ciudad de Tuluá, los cuales se invitan a participar a el proyecto de investigación: “RENDIMIENTO ACADEMICO Y VIDEOJUEGOS EN ALUMNOS DE 9º, 10º Y 11 º DE LOS COLEGIOS PÚBLICOS Y PRIVADOS DE LA CIUDAD DE TULUÁ, VALLE DEL CAUCA; 2014.”

Somos Leidy Vanessa Cardona Larenas, Daniel Marín Arias, Luisa Fernanda Rodríguez Quintero y Sara Sofía Romero Oquendo. Nuestro grupo de investigación se llama OQUEROCA y nuestro trabajo consiste en investigar si hay una asociación entre los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de los colegios de Tuluá. Queremos saber si los videojuegos hacen que el desempeño académico mejore o empeore, por esta razón realizaremos este estudio.

Puedes elegir si quieres participar o no. Hemos discutido la realización de esta investigación son tus padres y ellos saben que también te preguntaremos a para poder obtener tu aprobación. Si quieres participar en esta investigación, tus padres también deben aceptarlo y darte el permiso; pero si no deseas tomar parte en el estudio no tienes porque hacerlo, aún cuando tus padres si lo hayan aceptado y lo hayan permitido. Puedes discutir cualquier aspecto de este documento con tus padres, tus amigos o tus profesores o cualquier otro con el que te sientas cómodo. Puede que haya algunas cosas que no entiendas o que quieres que te las expliquemos mejor, por favor, puedes pedirnos que nos detengamos en cualquier momento y te las explicaremos.

El objetivo de esta investigación es establecer si hay alguna conexión o asociación entre los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de Tuluá. Hemos investigado y hemos leído mucha información de otros estudios que se han realizado en otros países y obtuvimos unos cuestionarios adecuados para saber si existe o no existe la adicción a los videojuegos y poder comparar este dato con tus notas académicas para establecer dicha asociación.

Este estudio lo realizaremos en estudiantes adolescentes de todos los colegios públicos y privados de la ciudad de Tuluá que estén cursando los grados 9º, 10º y 11º; ya que son los que están expuestos a pasar su tiempo de diversión y ocio jugando videojuegos.

Tu participación es totalmente voluntaria. Si deseas participar tendrás que contestar una serie de cuestionarios, el primero serán solo datos personales. Los otros dos, son los cuestionarios realizados por profesionales para establecer la adicción o no adicción a los videojuegos, estos son: el PVP (Problem Video Game Playing Questionnaire), diseñado en el 2002, sus autores son los profesores de psicología, Ricardo A. Tejeiro Salguero, de la Universidad de Liverpool y Rosa M. Bersabé Moran de la Universidad de Málaga.

El segundo cuestionario es el Test para Identificar Adicción a Videojuegos realizado en el 2011 en Perú por el Dr. Alejandro Vela Quico con ayuda de algunos estudiantes de medicina, de la Universidad Nacional de San Agustín, en Arequipa.

Solo te tomara 10 minutos de tu tiempo contestar estos cuestionarios, no corres ningún riesgo. Además toda tu información será confidencial, no le diremos a otras personas que estas en esta investigación, ni compartiremos tu información a nadie que no trabaje en este proyecto de investigación. Cualquier dato sobre ti será retirado y nadie, salvo los investigadores podrán verla. Tu nombre será retirado y en vez de identificarte con él, tendrás un número para protegerte. Luego cuando tengamos toda la información y los resultados de nuestra investigación serán socializados, pero sin dar a conocer tus datos personales, con la Secretaría de Educación Municipal, para realizar campañas educativas.

Una copia de este asentimiento informado te será entregada. De tener cualquier inquietud puedes contactar a cualquiera de los integrantes del grupo de investigación:

Leidy Vanessa Cardona Larenas 311 332 3492 –levanne16@hotmail.com  
Daniel Marín Arias: 315 822 1563 –danielmarinarias1991md@hotmail.com  
Luisa Fernanda Rodríguez: 317 585 9281 – luisafer\_rodriguez@hotmail.com  
Sara Sofía Romero Oquendo: 316 850 2749 – patiralay314@hotmail.com

Si deseas participar en este estudio, por favor completa los siguientes datos:

Yo \_\_\_\_\_, entiendo que la investigación consiste en establecer la asociación entre los videojuegos y el desempeño académico. Entiendo que deberé contestar una serie de cuestionarios y que solo tomara un momento de mi tiempo. Sé que puedo elegir participar en la investigación o no hacerlo. Sé que me puedo retirar cuando quiera. He leído esta

información (o me la han leído) y la entiendo. Sé que puedo hacer preguntas si las tengo. Yo \_\_\_\_\_ (iniciales del menor) ACEPTO participar en la investigación/ Yo \_\_\_\_\_ (iniciales del menor) NO ACEPTO participar en la investigación y no he firmado el asentimiento que sigue.

• Solo si aceptaste:

Nombre: \_\_\_\_\_  
Firma: \_\_\_\_\_  
Fecha: \_\_\_\_\_

TESTIGO (persona diferente a los padres)

• Yo \_\_\_\_\_ he sido testigo de la lectura del documento de asentimiento al participante potencial y el individuo ha tenido la oportunidad de hacer preguntas. Confirmando de que ha dado su asentimiento libremente.

Nombre: \_\_\_\_\_  
Firma: \_\_\_\_\_  
Fecha: \_\_\_\_\_

Los padres han firmado el consentimiento informado: SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Atentamente,

\_\_\_\_\_  
Sara Sofía Romero Oquendo  
C.C. 1.116'243.445 de Tuluá.  
Investigador principal  
Coordinadora del grupo de investigación

\_\_\_\_\_  
GRUPO OQUEROCA  
Leidy Vanessa Cardona Larenas  
Daniel Marín Arias  
Luisa Fernanda Rodríguez Quintero  
Sara Sofía Romero Oquendo  
MEDICINA – UCEVA  
2014

## 14. BIBLIOGRAFIA

ASA BERGER, Arthur. Video Games. A Popular Culture Phenomenon (1ª edición). Transaction Publisher. 2002,pp. 119.

BAILEY, K, WEST, R Y ANDERSON, C: a negative association between video game experience and proactive cognitive control. Psychophysiology, 2010 pag 34-42

CAMPOS, L.. Diccionario de Psicología del Aprendizaje. México: Ciencia de la Conducta. 1972 pg. 120-123.

COLE, H. y GRIFFITHS, M. D. Social interactions in massively multiplayeronline role-playing gamers. CyberPsychology & Behavior, (2007). 10(4) pag: 575-583.

DAVIDOFF, Linda.Introducción a la psicología (2ª edición). McGraw Hill. 1980 pg. 170-197.

DONOVAN, Tristan. Replay, The History of Video Games (1ª edición). Yellow Ant 2010, página 345

ESTALLO, Juan Alberto: Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona, Editorial Planeta. (1995) pag 456-468

GEE, James Paul: Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Málaga, Ediciones Aljibe. (2004) pagina 321-333

GÓMEZ mompart, y MARTÍN, Enric Historia universal del Periodismo. Madrid, Editorial Síntesis. (1999):pag 211-221

HUIZINGA, Johan: Homo Ludens. Madrid, Cátedra (2000) pag: 114-118

LEVIS, Diego: Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual. Barcelona, Paidós. (1997) pag: 234-245

LÓPEZ, Manuel: Nuevas competencias para la prensa del siglo XXI. Barcelona, Paidós. (2004) pag: 321-345

MARTÍNEZ, David: De Super Mario a Lara Croft: la historia oculta de los videojuegos. Mallorca, Dolmen. (2003) pag: 124-128

ETXEBERRIA, F: "Videojuegos y educación", La Educación en Telépolis. Editorial Ibaeta. Donostia. 1999, página 456

GARCÍA, Jose Alonso: Psicología (3ª edición). McGraw Hill. 2008 pg. 120-123.

GRIFFITHS, M.D. y BERANUY, M. Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica. Revista de Psicoterapia, (2009)., pag 33-49

LYOO. IK, HA.J , YANG, E, KIM.Y, CHANG.C, Woo JI. Psychopathology of internet addiction: perspective of impulsivity and compulsivity. Kor J Psychopathol. 2000;9:16–26.

MCKENNA, K. Y. A. y BARGH, J. A. Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology. Personality and Social Psychology Review, 4(2000).pag, 57-75.

MCLUHAN, Marshall, Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano, Barcelona, Paidós Ibérica. 2009 página 321

MYERS, David: Psicología (2ª edición). Editorial Médica Panamericana. 1997) pg. 224-234.

TARPY, Roger: Aprendizaje: teoría e investigación contemporáneas. McGraw Hill. 2003 pg 234-254

- **Tomados De Internet**

AGUILAR. S (2012) condicionamiento operante, recuperado de:

<http://aprendiendopsicologia-sara.blogspot.com/2012/04/condicionamiento-operante.html> fecha de actualización: 22/04/2013

ALSINA, Pau (2007): “Nodo: Jugabilidad, arte, videojuegos y cultura”, en Artnodes, en:

[http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n9\\_nodo\\_presentacion/n9\\_nodo\\_presentacion](http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n9_nodo_presentacion/n9_nodo_presentacion)

AMÍREZ, Cristóbal (2010): “Reportaje: Tendencias. Objetivo: Un planeta jugón”, en El País Semanal, en:

[http://www.elpais.com/articulo/portada/Objetivo/planeta/jugon/elpepusoceph/20100718elpepspor\\_3/Tes](http://www.elpais.com/articulo/portada/Objetivo/planeta/jugon/elpepusoceph/20100718elpepspor_3/Tes)

BARTLE, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. Journal of Virtual Environments. Recuperado de

<http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>

BAVELIER.D, GREEN.S, HYUN.D, RENSHAW.P, MERZANICH.M & DOUGLAS.A (2011), brains on video games, revista researchgate.net, recuperado de:

[http://www.researchgate.net/publication/51811015\\_Brains\\_on\\_video\\_games](http://www.researchgate.net/publication/51811015_Brains_on_video_games)

BOLIVAR.G (2013) Adicción a Videojuegos Online: A pasos de ser un diagnóstico clínico recuperado de: <http://www.17bits.cl/2013/05/adiccion-a-videojuegos-online-a-pasos-de-ser-un-diagnostico-clinico/> Fecha de actualización: 26/05/2013

BOWMAN, Shayne, y WILLIS, Chris Nosotros, el medio. Cómo las audiencias están modelando el futuro de las noticias y la información. Creative Commons, (2003): obtenido en: <http://www.hypergene.net/wemedia/espanol.php>

CARBONELL ,X, TALARN,A, BERANUY, M, OBERST,U (2009) Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online: revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport, recuperado de: <http://site.blanquerna.url.edu/condesa/wp-content/uploads/2013/06/cuando-jugar-se-convierte-en-un-problema.pdf>

CLINICA UNIVERSIDAD DE NAVARRA. (2013) los videojuegos y los niños, recuperado de: <http://www.cun.es/chequeos-salud/vida-sana/consejos-salud/videojuegos-ninos> fecha actualizacion: 02/03/2014

CORDOVA. A (2013; febrero) los videojuegos: una nueva polémica recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos83/videojuegos-nueva-polemica/videojuegos-nueva-polemica2.shtml> fecha de actualización: 21/03/13

DANS, Enrique: Todo va a cambiar. Tecnología y evolución: adaptarse o desaparecer. Barcelona, Grupo Planeta. 2010 pag: 321-326

GONZALEZ.D (2013, julio) Colombia, un país de 'gamers'. Recuperado de: <http://www.portafolio.co/portafolio-plus/colombia-un-pais-%25E2%2580%2598gamers%25E2%2580%2599>

GROS,B (1997): videojuego, recuperado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego#Videojugador> fecha de actualización 23/05/2014

GUIDO,H (2013): jugador de videojuegos, recuperado de: [http://es.wikipedia.org/wiki/Jugador\\_de\\_videojuegos](http://es.wikipedia.org/wiki/Jugador_de_videojuegos)

<http://videojuegoseduca.wikispaces.com/Videojuegos.+Un+desaf%C3%ADo+educativo>

<http://www.monografias.com/trabajos83/videojuegos-nueva-polemica/videojuegos-nueva-polemica2.shtml>

MARQUES,P (2001): los videojuegos, recuperado de:  
<http://peremarques.pangea.org/videojue.htm> Fecha de actualización: 7/08/2011

MARQUES,P (2001)clasificación de los videojuegos, recuperado de:  
<http://videojuegoseduca.wikispaces.com/Clasificaci%C3%B3n+de+los+videojuegos>  
s Fecha de actualización: 06/01/2014

MOLANO, N (2012) Analizando lo educativo de los videojuegos, recuperado de:  
<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/w3-article-308266.html> fecha  
de actualización: 05/06/2013

MORALDO, Hernán (2010): “Los videojuegos como un nuevo formato para la  
comunicación”, en Portal de educación de Argentina, en:  
[http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/los-videojuegos-  
como-un-nuevo-formato-para-la-comunicacion.php](http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/los-videojuegos-como-un-nuevo-formato-para-la-comunicacion.php)

RODRIGUEZ, R (2005) aspectos clínicos de la conducta adictiva al juego: una de  
las adicciones no convencionales pag 77-97 recuperado de:  
<http://www.redalyc.org/pdf/839/83950105.pdf>

SICART, Miguel (2010): “Ethics of video games”, en The MIT Press, en:  
<http://mitpress.mit.edu/books/chapters/0262012650chap1.pdf>

GARCÍA MARTÍNEZ, A.; Pérez Martín, J.; Parra Valcarce, D.; Flores Vivar, J.;  
Zamarra López, M. Escribano, F. & Gonzalez Tardón, C. (2009) “Hábitos e  
Iniciación a los Videojuegos en Mayores de 35 Años”. Documentos Universidad  
Complutense, en:  
[http://www.carlosgonzalezardon.com/publicaciones/publicaciones/vjadultosestudio  
.pdf](http://www.carlosgonzalezardon.com/publicaciones/publicaciones/vjadultosestudio.pdf)

TEJEIRO. R (2001) La adicción a los videojuegos. Una revisión, recuperado de:  
<http://fspcol.com/ARTICULOS/Clinicos/La%20Adiccion%20a%20los%20Videojuegos.pdf>

TEJEIRO.R (2012, junio) El sistema educativo español: estructura y funcionamiento. recuperado de: <http://publicacionestejeiro.blogspot.com/> fecha de actualización: 04/06/2013

**COMITÉ DE INVESTIGACION DE LA UCEVA, VISTO BUENO.**

---

**Dra. Ana Consuelo Tascón**  
Docente

---

**Dr. Jairo Victoria Chaparro**  
Docente

---

**Dr. Luis Alfonso Mendoza**  
Docente

---

**Dr. Alberto Herney Campo Gonzales**  
Decano Facultad Ciencias de La Salud