



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**TESINA DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL**  
**TÍTULO DE PSICÓLOGO CLÍNICO**

**TÍTULO:**

JUEGOS EN LÍNEA Y SUS CONSECUENCIAS  
PSICOSOCIALES EN LAS PERSONAS QUE FRECUENTAN  
EL CYBER “MEGANETH” DE RIOBAMBA, PERIODO  
ABRIL-SEPTIEMBRE 2013

**AUTORES:** Jhonny Escobar Miranda  
Alexandra Salazar Herrera

**TUTOR:** Psic. Ramiro Torres. Mgs

**Riobamba- Ecuador 2015**

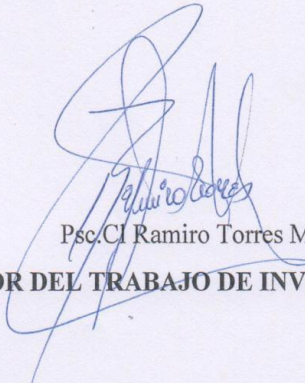
Riobamba, 31 de Julio de 2015

### AUTORIZACIÓN DEL TRIBUNAL

Certifico que la Srta. **ALEXANDRA ESTEFANIA SALAZAR HERRERA con C.I. 0604133850** y el Sr. **JHONNY MARCELO ESCOBAR MIRANDA con C.I.1600587644**, están aptos para la defensa pública del trabajo de Investigación con el tema: **JUEGOS EN LÍNEA Y SUS CONSECUENCIAS PSICOSOCIALES EN LAS PERSONAS QUE FRECUENTAN EL CYBER "MEGANETH" DE RIOBAMBA, PERIODO ABRIL- SEPTIEMBRE 2013**, los interesados pueden hacer uso del presente certificado.

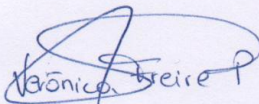
Es todo cuanto podemos informar en honor a la verdad.

Atentamente,



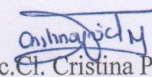
Psc.Cl Ramiro Torres Mgs.

**TUTOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**



Psc.Cl. Verónica Freire

**PRESIDENTA DEL TRIBUNAL**



Psc.Cl. Cristina Procel

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

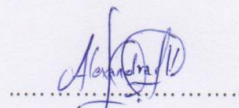
### **DERECHO DE AUTORÍA**

Nosotros, Alexandra Salazar y Jhonny Escobar, somos responsables de todo el contenido de nuestro trabajo investigativo, los derechos de autoría pertenecen a la Universidad Nacional De Chimborazo.



Jhonny Escobar Miranda

1600587644



Alexandra Salazar Herrera

0604133850

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de investigación a las personas que siempre me ha apoyado en todo aspecto de mi vida, mis padres, mi hermano, mi abuelita. Gracias por ser mi apoyo, mi luz.

*Alexandra Salazar*

El presente trabajo lo dedico a Dios, a mis padres, a nuestro esfuerzo y a todas las personas que tienen un significado especial para mí, y que están involucrados en mi vida, compartiendo su energía y solidaridad.

*Jhonny Escobar*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a nuestros padres que nos brindaron el amor y apoyo constante en el transcurso de nuestros estudios universitarios.

Gracias a la Universidad Nacional de Chimborazo, a nuestros maestros y en especial a nuestro tribunal, por apoyar con sus conocimientos y experiencias en beneficio de quienes compartimos la Psicología Clínica.

Alexandra Salazar

Jhonny Escobar

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA	Pág.
ACEPTACIÓN DEL TRIBUNAL	II
DERECHO DE AUTORIA	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
ÍNDICE GENERAL	VI
ÍNDICE DE CUADROS	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XII
RESUMEN	XIV
ABSTRACT	XV
INTRODUCCIÓN	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>1. PROBLEMATIZACIÓN</b>	
1.1 Planteamiento del problema	4
1.2 Formulación del problema	5
1.3 Objetivos	6

1.3.1	Objetivo general	6
1.3.2	Objetivos específicos	6
1.4	Justificación	6
<b>CAPÍTULO II</b>		
<b>2. MARCO TEÓRICO</b>		
2.1	Posicionamiento teórico personal	9
2.2	Fundamentación teórica	10
2.2.1	Antecedentes de la investigación	10
2.3	Juegos en línea	11
2.3.1	Definición	12
2.3.2	Historia	13
2.3.3	Características generales	14
2.3.4	Tipos de Juegos en Línea	20
2.4	Consecuencias Psicosociales	22
2.4.1	Tipos de consecuencias psicosociales	23
2.4.1.1	Consecuencias psicosociales negativas	23
2.4.1.2	Consecuencias psicosociales positivas	31
2.4.2	Estrategia psicoeducativa para la difusión y prevención en el tema	35
	“Juegos en línea y sus consecuencias psicosociales”	
2.4.3	Propuesta	36

2.4.4	Historia del Cyber “Meganeth”	50
2.5	Definición de términos básicos	51
2.6	Hipótesis y variables	53
2.6.1	Hipótesis	53
2.6.2	Variables	53
2.7	Operacionalización de las variables	54
 <b>CAPÍTULO III</b>		
<b>3. MARCO METODOLÓGICO</b>		
3.1	Método de investigación	56
3.1.2	Tipo de investigación	56
3.1.3	Diseño de la investigación	57
3.1.4	Tipos de estudio	57
3.2	Población y muestra	57
3.2.1	Población	57
3.2.2	Muestra	57
3.3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	58
3.4	Técnicas para el análisis e interpretación de resultados	60
 <b>CAPÍTULO IV</b>		
<b>4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>		
4.1	Análisis de interpretación de resultados de reactivo Psicológico	62



“Cuestionario breve de diagnóstico de juego patológico”	
4.2 Análisis e interpretación de resultados del cuestionario	64
“Consecuencias psicosociales de los juegos en línea”	
4.3 Análisis e interpretación de resultados de las consecuencias psicosociales de los juegos en línea encontrados en los usuarios encuestados	84
4.4 Comprobación de hipótesis	86
<b>CAPÍTULO V</b>	
<b>5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
5.1 Conclusiones	88
5.2 Recomendaciones	90
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	91
<b>ANEXOS</b>	96
Anexo 1 “Cuestionario breve de diagnóstico de juego patológico”	
Anexo 2 Encuesta “Juegos en línea y sus consecuencias psicosociales”	
Anexo 3 Cuadro de resumen de Propuesta Psicoeducativa	
Anexo 4 Guía de talleres	
Anexo 5 Tríptico (material para difusión).	

## ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
<b>CUADRO “A”</b>	62
Análisis e interpretación de resultados de reactivo psicológico “Cuestionario breve de diagnóstico de juego patológico”	
<b>CUADRO N°1</b>	64
Capacidad para memorizar	
<b>CUADRO N°2</b>	66
Nivel de concentración	
<b>CUADRO N°3</b>	68
Seguridad en sí mismo	
<b>CUADRO N°4</b>	70
Habilidad de liderazgo	
<b>CUADRO N°5</b>	72
Intento de controlar, interrumpir o detener el hábito del juego en línea	
<b>CUADRO N°6</b>	74
Arrebatos de insultar o intimidar	
<b>CUADRO N°7</b>	76
Prefiere jugar en línea a tener que asistir a eventos sociales	

<b>CUADRO N°8</b>	78
Disfruta jugar en línea	
<b>CUADRO N°9</b>	80
Se arriesgado a perder relaciones interpersonales	
<b>CUADRO N°10</b>	82
Se siente inquieto/ nervioso/ irritable	
<b>CUADRO “B”</b>	84
Consecuencias psicosociales positivas	
<b>CUADRO “C”</b>	84
Consecuencias psicosociales negativas	

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
<b>GRÁFICO “A”</b>	62
Análisis e interpretación de resultados de reactivo psicológico “Cuestionario breve de diagnóstico de juego patológico”	
<b>GRÁFICO N°1</b>	64
Capacidad para memorizar	
<b>GRÁFICO N°2</b>	66
Nivel de concentración	
<b>GRÁFICO N°3</b>	68
Seguridad en sí mismo	
<b>GRÁFICO N°4</b>	70
Habilidad de liderazgo	
<b>GRÁFICO N°5</b>	72
Intento de controlar, interrumpir o detener el hábito del juego en línea	
<b>GRÁFICO N°6</b>	74
Arrebatos de insultar o intimidar	
<b>GRÁFICO N°7</b>	76
Prefiere jugar en línea a tener que asistir a eventos sociales	

<b>GRÁFICO N°8</b>	78
Disfruta jugar en línea	
<b>GRÁFICO N°9</b>	80
Se arriesgado a perder relaciones interpersonales	
<b>GRÁFICO N°10</b>	82
Se siente inquieto/ nervioso/ irritable	

## RESUMEN

La aparición de los video juegos y juegos en línea, como forma de entretenimiento de niños, adolescentes e incluso personas adultas, han suscitado una gran polémica y preocupación, acerca de las consecuencias psicosociales, tanto negativas como positivas que intervienen en las personas que utilizan los servicios de los juegos en línea. En el presente estudio de tipo descriptivo, se investigó a un universo de 30 usuarios que frecuentan y utilizan los servicios de juegos en línea del Cyber “MEGANETH” de la ciudad de Riobamba, durante el periodo Abril-Septiembre del 2013, con el propósito de identificar y analizar las consecuencias psicosociales en la población objeto de estudio. Para el levantamiento de la información se procedió a seleccionar una muestra de 16 jugadores, por ser usuarios que al ser evaluados psicométricamente por test psicológico “Cuestionario de diagnóstico de juego patológico” de F.A.J.E.R, reflejaron ser jugadores patológicos. El reactivo psicológico aplicado, permitió encontrar desórdenes en la conducta de los usuarios y detectar ludopatía donde el 31% se encuentran en riesgo, mientras que el 69% son evaluados como jugadores dependientes a los juegos en línea. Se aplicó una encuesta a la muestra, lo que permitió determinar que estos jugadores, al utilizar como medio de recreación a los juegos en línea presentan una serie de consecuencias psicosociales negativas analizados desde distintos órdenes, donde los juegos en línea provocan conductas agresivas (62%), se han aislado de otras actividades sociales tanto a nivel familiar, escolar, laboral (69%), conflictos familiares (75%) y producen ansiedad (56%). Al mismo tiempo los juegos en línea no son tan solo negativos, también aportan positivamente, han incrementado el nivel de auto confianza, de liderazgo (81%), mejora el nivel de memoria (62%) y concentración (69%) a raíz que se practica este tipo de entretenimiento, razón por la cual fortalece en los jugadores patológicos su permanencia en esta actividad.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**CENTRO DE IDIOMAS**

---

**ABSTRACT**

The appearance of video games and online games as entertainment for children, teenagers and even adults, it has caused great controversy and concern about both negative and positive psychosocial consequences involved in people using services online games. In this descriptive study, we investigated a universe of 30 users who frequent and use the services of online games Cyber "Meganeeth" in Riobamba, during April to September 2013, for the purpose of identify and analyze the psychosocial consequences for the population under study. For removal of the information we proceeded to select a sample of 16 players, being users to be psychometrically evaluated by psychological test "Diagnostic Questionnaire pathological gambling" of Fajer, they are reflected pathological gamblers. Psychological reagent applied, allowed to find disturbances in user behavior and detect pathological gambling where 31% are at risk, while 69% are assessed as dependent on online games players. A survey was applied to the sample, which established that these players, to use as a means of recreation online games have a number of negative psychosocial consequences analyzed from different orders, where online games cause aggressive behavior (62%), they have been isolated from other social activities at family, school, work (69%), family conflicts (75%), producing anxiety (56%) level. When online games are not only negative, also contribute positively, have increased the level of self-confidence, leadership (81%), improves memory level (62%) and concentration (69%) while this kind of entertainment is practiced, for this reason pathological gamblers strengthens stay in this activity.

Reviewed by:

  
Ms. Mercedes Gallegos N.

LANGUAGE CENTER TEACHER  
HEALTH AND SCIENCE SCHOOL.



## INTRODUCCIÓN

En Ecuador, al igual que en la mayor parte de países del mundo, la generación actual se encuentra inmersa en la cultura digital. El desarrollo vertiginoso de la tecnología y las mejoras que cada día experimenta, como la capacidad gráfica, juegos corriendo en alta definición, mandos inalámbricos, han facilitado el desarrollo de la gran novedad de esta generación, el juego en línea.

Los juegos en línea son aquellos que se practican vía internet, independientemente de la plataforma, los cuales pueden involucrar a varias personas (multijugador), o video juegos de navegador que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador.

A raíz de que las consolas se conectaron a internet, un abanico de opciones y servicios aparecen en nuestro horizonte, tanto a nivel de jugabilidad, como de distribución y venta de contenidos descargables.

Una gran polémica se ha desatado entorno a esta actividad tecnológica, existiendo quienes sostienen que este tipo de actividad promueve el trabajo en equipo y a la vez una interacción social entre las comunidades de jugadores y quienes afirman que el uso y sobre todo el abuso de dedicación de tiempo a esta actividad, tienden al desarrollo de conductas problemáticas y sobre todo el efecto adictivo que acarrea en los jugadores en línea.

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en uno de los establecimientos más visitados en la ciudad de Riobamba, por quienes practican los juegos en línea, el Cyber “MEGANETH” ubicado en las calles Francia y Morona, con el propósito de determinar las consecuencias psicosociales de los juegos en línea, en las personas que frecuentan este establecimiento.

Este estudio consta de V capítulos:



Capítulo I: Se detalla la problemática, objetivos que se pretenden lograr al concluir esta investigación, la justificación e importancia del tema planteado.

Capítulo II: Se describe el Marco Teórico, se definen las líneas de investigación, análisis y descripción del posicionamiento teórico personal, los antecedentes de investigaciones anteriores con relación al tema en estudio, la operacionalización de variables, el desarrollo del marco contextual, hipótesis y propuesta.

Capítulo III: Se describe el marco metodológico donde se expone la metodología empleada en la investigación, características de la población, técnica e instrumentos de recolección de datos, así como las técnicas e instrumentos que se utilizaron para el análisis e interpretación de los resultados.

Capítulo IV: Se encuentra el análisis estadístico mediante la presentación de cuadros y gráficos para analizarlos e interpretarlos.

Capítulo V: Se anotan las conclusiones a las que se llegó, así como las recomendaciones que nos permitimos plantear a los involucrados en la problemática y se adjunta los anexos que incluye los instrumentos utilizados para la investigación.

# **CAPÍTULO I**

## **PROBLEMATIZACIÓN**

## **1. PROBLEMATIZACIÓN**

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Cuando se habla de juegos en línea (games online), se hace referencia a aquellos videos juegos que se practican gracias a una conexión a internet y en los que participan varios jugadores. Estos juegos gozan de gran aceptación y popularidad, sobre todo en la población más joven, “la Federación Europea de Software Interactivo, junto con Ipsos MediaCT, ha realizado un estudio que revela que la edad media de los jugadores en Europa se sitúa alrededor de los 35 años, con un 49% situado entre los 24 y los 44 años repartidos casi equitativamente entre ambos sexos.” (JURADO, 2013).

Los juegos en línea a nivel mundial son categorizados con las siglas MMORPG, y entre los más utilizados tenemos: “Aion, Shaiya, MU, Gunbound, Rakion, Ragnarok Online, Cabal, Word of Warcraft, Perfect World, Tribia. En varios de ellos por ejemplo Gunbound, su práctica incluye contenidos de violencia y en otros por ejemplo Tribia se basa en el conocimiento de cultura general, sobre todo de historia del participante.” (Martínez, 2010).

Distintas corrientes de pensamiento han desatado una verdadera polémica en torno a este tema, puesto que varios estudios, incluido el realizado en la Universidad de Iowa, Estados Unidos en el año 2007, sostienen que la participación frecuente en este tipo de actividades, podría estar generando conductas psicosociales negativas en los usuarios, como es la adicción, menor interacción social y una mayor impulsividad, que llevaron a varios usuarios frecuentes, a convertirse en jugadores patológicos. Por otro lado tenemos a los que sostienen que la participación en los juegos en línea promueve cierto tipo de interacción social en los jóvenes, así como un mayor desarrollo en la destreza, y los reflejos motrices y sensitivos de los participantes.

Puesto que se trata de una actividad, cuya práctica adquiere cada vez más popularidad y aceptación entre los jóvenes y en nuestro país en particular son cada día más numerosos los locales comerciales que se dedican a esta actividad con periodos de

atención que cubren incluso las 24 horas del día, lo cual, genera una problemática relativamente grave para nuestra sociedad por el alcance que puede tener este tipo de práctica si se la realiza de manera irresponsable, dentro de la investigación al conocer la situación real en el Cyber Meganeth de Riobamba, donde encontramos a jugadores ludópatas, estamos convencidos que es fundamental que todos los estamentos de la sociedad, el estado, los maestros, la familia, entre otros, conozcan todas las implicaciones tanto negativas, como positivas de la participación en los juegos en línea, con el propósito de establecer correctivos, fijar límites e incluso promover los aspectos positivos que pueda generar esta actividad.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera, los juegos en línea influyen en el comportamiento psicosocial de las personas que frecuentan el Cyber “Meganeth” de la ciudad de Riobamba, en el periodo Abril-Septiembre del 2013?

### **1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1 General**

- Determinar las consecuencias psicosociales negativas y positivas, de los juegos en línea, en las personas que frecuentan el Cyber “Meganeth” de la ciudad de Riobamba.

#### **1.3.2 Específicos**

- Identificar a los usuarios que presentan Ludopatía, dentro de la población a investigar en el Cyber Meganeth para establecer la muestra, en base a reactivo psicológico.
- Relacionar las consecuencias psicosociales positivas y negativas y su afectación en las personas que frecuentan los juegos en línea.
- Proponer estrategias psicoeducativas para la difusión y prevención en el tema Juegos en línea y sus consecuencias psicosociales.

### **1.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA**

La presente investigación se la realizo tomando en consideración el desarrollo vertiginoso de los medios informáticos, la aceptación y uso cada vez más frecuente, sobre todo por los jóvenes, de video juegos y juegos en línea.

La población de nuestro país, al igual que en la mayor parte de los países del mundo, es particularmente sensible al influjo de las nuevas tendencias, modas y productos de las nuevas tecnologías, que sin embargo de implicar aspectos positivos, pueden ser fuentes generadoras de desórdenes y conflictos en el desarrollo psicosocial de un segmento de la población, motivo suficiente para incentivar la investigación de los

juegos en línea y sus consecuencias psicosociales tanto positivas como negativas en las personas que frecuentan el Cyber Meganeth de Riobamba, ya que es un local comercial que ofrece el servicio de juegos virtuales y se observa la gran acogida de la localidad, donde los usuarios asistentes son parte de una sociedad activa ya sea en áreas estudiantiles, laborales o familiares que con el uso inadecuado de los juegos en línea se ven afectados en su ritmo de vida.

Es importante realizar este estudio con la población que asiste al Cyber Meganeth, debido a que se los considera como grupo vulnerable, ya que los usuarios jugadores designan tiempo y dinero para ejercer este tipo de recreación y siendo propensos a convertirse en jugadores patológicos.

A través de la elaboración de una estrategia psicoeducativa como es una guía de talleres, se desea que al ser ejecutada dicha propuesta, actúe como método de prevención en ludopatía y a su vez permita detectar a los jugadores patológicos.

Al momento de ser aplicada la estrategia propuesta con información real, sintetizada y clara, se psicoeducará en el manejo responsable de los juegos en línea, saber elegir el tipo de juego que aporte positivamente al jugador según su edad, conocer las consecuencias psicosociales positivas y negativas que la práctica de esta actividad puede generar, proporcionar estrategias de solución al conflicto y prevenir a los usuarios convertirse en ludópatas.

La población que se verá beneficiada con la investigación son adolescentes entre 13 y 17 años de edad, los mismos que se encuentren cursando la secundaria en cualquier tipo de institución, ya que es la población más propensa a generar hábitos irresponsables que afectarán en el presente y futuro.

La investigación fue factible ejecutarla ya que se cuenta con el permiso respectivo de las autoridades, la colaboración de los funcionarios que laboran en el cyber y el interés de los jugadores, existe información bibliográfica con respecto al tema.

# **CAPÍTULO II**

## **MARCO TEÓRICO**

## **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

De la Universidad Nacional de Chimborazo.

### **LÍNEA MACRO:**

- Salud Integral

### **SUB LÍNEA:**

- Conducta, salud mental, social, familiar e individual.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL**

Esta investigación está sustentada por las siguientes investigaciones donde, para la variable independiente, la misma que se refiere a Juegos en Línea, hemos tomado estudios de Gonzalo Falla Carrillo. Psicólogo Clínico, docente de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, especialista en promoción de la salud, colaborador con el Centro de Información y Educación para la Prevención y el Abuso de Drogas”. Coautor de la investigación y libro “Los Juegos en Línea en Adolescentes y Jóvenes”. Su principal teoría sobre los juegos en línea nos expone que “Los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que una vez instalados en una computadora conectados a Internet por medio de un servidor, permite a los usuarios jugar en tiempo real el mismo juego.” (Carrillo, 2011).

Para la variable dependiente, la misma que se refiere a Consecuencias Psicosociales, nos hemos basado en los aportes de Ricardo Tejeiro Salguero. Doctor en Psicología y en Periodismo por la Universidad de Málaga. Ha sido profesor de Psicología en la UNED, la Universidad de Málaga y en la Universidad de Cádiz. Autor de varios libros sobre divulgación sobre videojuegos, sobre historieta, y muchos ilustrados, fundamentalmente sobre localidades gaditanas.



Entre sus obras más sobresalientes tenemos: “Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan”, “La psicología de los videojuegos”, un modelo de investigación, con Manuel Pelegrina del Río.

Nos menciona sobre las “consecuencias psicosociales pueden existir en las personas, tanto negativos como agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo de sustancias, trastornos médicos como positivos entrenamiento y mejora de habilidades.” (Tejeiro, 2009).

## **2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.2.1 Antecedentes de investigación**

En la investigación titulada “El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes” (Araya, 2012) refiere que “en Irán, se ha realizado un estudio de tipo transversal en una muestra de 444 adolescentes a quienes se les administro un cuestionario acerca de aspectos sociodemográficos, estado mental, comportamiento agresivo, efectos secundarios percibidos con respecto a los videojuegos de ordenador, y conductas de juego.” Se ha encontrado que en promedio, los adolescentes jugaban videojuegos 6.3 horas por semana y que casi la mitad (47%) jugaban uno o más videojuegos intensamente violentos. También se ha encontrado que las personas que utilizaban videojuegos a edades más tempranas tenían una mayor predisposición a poseer una salud mental negativa y que el comportamiento agresivo percibido por los adolescentes era mayor conforme aumentaba el tiempo de exposición al videojuego.”

En Perú el portal (Larepública.pe, 2013) en su investigación “Más niños llegan al psiquiatra por adicción a videojuegos” el jefe del servicio de Psiquiatría del hospital Honorio Delgado Espinoza, Elvis Alvarado, reveló que “las atenciones a menores de

edad por este tipo de adicciones aumentó en un 20% en lo que va del año, en comparación al 2012.

Las adicciones de este tipo se detectan cuando el escolar pasa más de dos horas diarias frente a una computadora jugando en línea contra otros niños. Este hábito los convierte en personas irritables y violentas por el tipo de juegos que eligen. Generalmente son sobre peleas o guerras y los niños inmersos en este problema prefieren jugar a cumplir con sus tareas, generando problemas de conducta y aprendizaje. Optan por quedarse en casa a salir con sus amigos o padres. Se vuelven solitarios. El especialista explicó que el uso frecuente de las nuevas tecnologías agravó esta adicción.”

Una vez realizada la indagación respectiva, no fue posible encontrar documentos relacionados a investigaciones sobre el tema tratado en nuestro país, en la Universidad Nacional de Chimborazo, ni en la ciudad de Riobamba, tratándose de un tema inédito para nuestro medio. Por lo que es necesario mencionar las investigaciones realizadas en otros sitios.

### **2.3 Los juegos en línea**

“Los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que una vez instalados en una computadora conectados a Internet por medio de un servidor, permite a los usuarios jugar en tiempo real el mismo juego. Los jugadores se agrupan en redes para jugar, estas redes son mundiales, pudiendo encontrar jugadores de todo el mundo. Los juegos en línea o en red se derivan de los videojuegos, con la diferencia que en los videojuegos uno compite con la máquina (aunque cada vez más los videojuegos tiene aplicaciones a Internet), mientras que los juegos en red uno compite contra otros jugadores a través de la Internet.” (Carrillo, 2011).

En la actualidad este tipo de juegos al ser muy atractivos como método de diversión, puede llegar a que las personas que lo juegan se inmersa tanto con su personaje o avatar, que descuidan aspectos de su vida como el familiar, social, académico, etc.

Muy pronto se convertirán en parte de la cultura contemporánea y de la revolución tecnológica de la sociedad.

"El juego online es una tecnología más que un género, un mecanismo para conectar reproductores juntos en lugar de un patrón de juego." Los juegos en línea se juegan en más de algún tipo de red de computadoras, por lo general a través de Internet. Una ventaja de los juegos en línea es la posibilidad de conectarse a los juegos multijugador, aunque un solo jugador es muy común también. Una segunda ventaja de los juegos en línea es que un gran porcentaje de juegos donde requieren pago. También tercero que cabe destacar es la disponibilidad de una amplia variedad de juegos para todo tipo de jugadores. (Heckel Heather L., 2003).

### **2.3.1 Definición**

La Pan European 2008, define los juegos en línea, como aquellos en los que para su práctica, es necesaria una conexión de red activa para poder realizar esta actividad. Esto incluye no sólo juegos en Internet, sino también los que se juegan en línea a través de consolas, por teléfono móvil o a través de redes peer-to-peer". (Pan European Game Information, 2008).

Los Juegos en línea, son una herramienta tecnológica de moda, y se han convertido en un arma de doble filo para los aficionados a estas máquinas.

Sus efectos en los niños y jóvenes han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos, sobre todo para las últimas generaciones. Ahora bien, según estudios recientes su uso sería perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados y del tiempo dedicado a ellos. (Pan European Game Information, 2008).

### **2.3.2 Historia de los juegos en línea**

Para poder entender claramente nuestro tema investigativo debemos conocer el origen de y la historia de los juegos en línea.

“Se crea en 1978, MUD ((Multi-UserDungeon) programa usado en la red local de la Universidad Essex. Este programa de solo texto fue el pionero del juego en línea hasta la llegada en 1985 del primer MMORPG: Su nombre era “Island of Kesmai” y hasta 100 usuarios podían jugarlo por 12 dólares la hora, mediante el sistema online CompuServe. Pocos lo saben pero el primer MMORPG gráfico que se pudo jugar fue el “NeverwinterNights”, mediante el portal AOL se pagaba 6 dólares la hora. (García, 2009)

“The Realm Online fue uno de los primeros MMORPGs con éxito, lanzado por Sierra Online en 1996. Incluía un motor gráfico de dos dimensiones y un sistema de niveles de personajes del estilo de Dungeons&Dragons. Los juegos de aventura estuvieron en un inicio sobre los MMORPG debido a la dificultad de conexión que había en esa época con Internet.

En 1997 salió “Ultima Online”; un MMORPG basado en el universo de una saga de rol muy conocida, en 3D y con el pago mensual de 10 dólares. Última Online se convirtió en uno de los mejores juegos de la época.

Dos años después que saliera UO, salió la saga de “Everquest” con 5 años de éxito y sus 15 expansiones. Luego también salió “Asheron`sCall”. Estos 3 juegos, dieron la base para todos los MMOPRG que vinieron después.

En 1996 salió al mercado “Nexus: The Kingdom of the Winds”, diseñado por Jake Song. Dos años después, el mismo Song diseña “Lineage” que alcanzó el millón de suscriptores en Corea del Sur y Taiwán.” (Garcia, 2009).

A comienzos del año 2000 empezó tranquilo en lo que MMORPG se refiere a pesar de las mejoras en conectividad que ya existían. Salieron juegos como DarkAge of Camelot, Anarchy Online y Ultima Online 2, pero ninguno tuvo un avance significativo, salvo en el caso de DarkAge of Camelot, que fue el pionero del sistema PVP (player vs player), eso sería un gran aporte a este tipo de juegos.

“El 23 de noviembre de 2004 salió a la venta World of Warcraft, creado por la compañía Blizzard y distribuido por VUG, y el mundo de los MMORPG no volvería a ser el mismo.” (García, 2009).

Basado en el universo de la saga más famosa de la compañía Warcraft. El WOW tuvo un éxito de ventas que supero a todo anterior juego del género y hasta ahora no ha sido superado por algún otro juego. Más de 10 millones de suscriptores, servidores por todo el mundo, traducido a los más importantes idiomas lo convierten en el mejor juego MMORPG y para muchos en el mejor del mundo.

### **2.3.3 Características generales de los juegos en línea**

Los juegos en línea, es una actividad que cada vez está tomando más popularidad sobre todo en la población joven, que ha sido seducida por el mundo virtual y por el afán de competencia que implica el participar en este tipo de actividades. Para esto se han desarrollado una serie de códigos y términos, casi todos en el idioma Inglés, que es necesario analizar, para poder comprender sus mecanismos de acción.

“Los MMORPGs siempre se han basado en los temas fantásticos. Aunque las temáticas de estos juegos han ido evolucionando hacia la ciencia ficción, magia, comics, etc. Algunos se han basado en universos con copyright, como El señor de los anillos, Matrix o StarWars (Piuzzi Martínez, 2010).

Estos temas son adaptados para toda clase de jugadores y fanáticos de series de televisión o películas famosas, los MMORPGs que más llaman la atención son los que se basan en la mitología mezclado con ciencia ficción similar al Señor de los anillos.

“Existen patrones de juego diferenciales entre varones y mujeres, estableciéndose que el juego femenino tiene unas características eminentemente sociales y el masculino se inclina más hacia el logro personal y la superación.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Roleplaying Game) es un videojuego que permite a gran cantidad de jugadores interactuar entre ellos en un mundo virtual.

Como en todo juego de rol, el jugador debe crearse un personaje y elegir sus características tales como la raza, profesión, sexo, aspecto, etc. A partir de ahí empezará a interactuar con el mundo virtual y los demás personajes.

Sobre los juegos más frecuentados (Carrillo, 2011) refiere que “Counter Strike y Rakion: (juegos de combate con misiones predefinidas equipo contra otro equipo), Gunbound (Juego de puntería entre varios jugadores) y Star Craft: World of WarCraft (juego de estrategia).” Son en su categoría los juegos en línea de mayor entretenimiento para los jugadores en línea.

A diferencia de un juego de rol, en los juegos en línea pueden conectarse simultáneamente una cantidad extraordinaria de jugadores que puede ir de miles a millones de jugadores, la actividad sigue desarrollándose mientras el jugador está desconectado, en otras palabras; el juego no se basa en el personaje del jugador, sino en el mundo virtual.

“La diferencia entre con un RPG de un solo jugador o multijugador radica en la cantidad de jugadores, y en la persistencia del mundo, que sigue existiendo y evolucionando mientras el jugador esta desconectado.” (Arana, 2010).

Como características de los juegos en línea hemos escogido las más relevantes que son las siguientes: a) Arquitectura del sistema, b) Progresión, c) Interacción social, d) Roleplaying, e) Economía.

- **Arquitectura del sistema**

Según (Piuzzi Martinez, 2010) “Los MMORPGs utilizan una estructura de cliente-servidor. El servidor alberga el mundo virtual y los jugadores solo tienen que usar su

cliente o usuario para conectarse a este mundo persistente. El cliente da acceso a casi todo el mundo virtual.”

Los juegos MMORPG, pueden conformar en la misma partida a varios centenares, sino miles de jugadores de forma simultánea a través de Internet, toma prestados aspectos de los juegos de rol de mesa.

“Dependiendo del número de jugadores el mundo virtual suele estar alojado en varios servidores o también llamados reinos, y se suelen crear varios mundos con una población máxima preestablecida para no tener problemas con la experiencia de los usuarios. Sin embargo hay un ejemplo de un juego en la que todos los jugadores juegan a la vez en el mismo mundo virtual, el *Eve Online*, teniendo un pico de 60000 jugadores conectados a la vez en el mismo mundo.” (Valencia, 2012).

- **Progresión**

“El desarrollo de los personajes en este tipo de juegos suele estar asociado a un sistema de puntos de experiencia, que se consiguen mediante combate o la realización de misiones” (Valencia, 2012), con estos puntos de experiencia subes de nivel, aumentas tus atributos y características. Otra forma de avanzar en los MMORPGs suele ser la acumulación de riquezas y/o equipo que aumente tus atributos. Al alcanzar un nivel máximo en el juego los personajes se dedican a mejorar las armaduras, armas y objetos extraños y raros que solo pocos pueden tener, también luchan por títulos o reconocimientos.

“Los adolescentes perciben a los juegos en línea como un espacio donde hay una permanente e infinita posibilidad de competir sin restricciones mayores con jugadores de todo el mundo, de todas las edades, de todos los idiomas y nacionalidades. Esta es la principal razón que genera la seducción en los adolescentes, razón que no es ajena a la mayoría de juegos propios de la edad adolescente donde la competitividad es una característica psicológica que fortalece la conformación de la personalidad. Por lo

tanto, respecto a la competitividad, los juegos en línea no son tan diferentes de los otros juegos, pero contienen una capacidad de enganche superior a muchos otros juegos tradicionales.” (Carrillo, 2011).

Un personaje ficticio que comporta tanto una apariencia, como unas habilidades concretas, definidas, unas veces por los creadores del sistema, y otras, por el propio jugador, que elabora el perfil del personaje según su criterio.

“No solo se trataría de características tales como “Fuerza” “Vitalidad” o “Destreza”, sino que con frecuencia, se abre otro abanico de posibilidades con la inclusión de “clases”, esto permite a un personaje especializarse en una serie de habilidades características, que lo diferencien de otras clases de jugadores. Desde el clásico Dragones y Mazmorras, conocemos un elenco más o menos básico de las distintas “clases” de los juegos de rol ambientados en lo que se suele denominar “medieval fantasy”: magos, guerreros, clérigos, ladrones. Una lista que se engrosaría con el tiempo, no solo con subclases, sino atendiendo a la variedad de universos y ambientaciones que los juegos de rol pudieran recrear. (PiuZZi Martinez, 2010)

Hay formas variadas, dependiendo del juego, de incrementar esos stats, pero las más comunes suelen ser, o bien “subiendo de nivel” al personaje haciendo misiones y mazmorras, o a través de objetos virtuales como mejores armas o ropa que los otros jugadores. Esto viene a significar que el éxito de un jugador dentro de un MMORPG viene determinado en buena parte, por sus status y su equipo.

“Algunos MMORPGs han desechado este modelo de progresión y han adoptado otros como por ejemplo el Eve Online, que utiliza un sistema en el que el jugador gana habilidades a medida que pasa el tiempo, haciendo que el jugador decida que habilidades quiere que su personaje entrene y él solo las va aprendiendo por tiempo.” (Valencia, 2012).



También es muy habitual llegar a un punto en el juego en el que resulta necesario agruparse con otros jugadores para enfrentarse a desafíos que requieren un esfuerzo conjunto y son premiados con recompensas mucho más beneficiosas que las que se pueden conseguir jugando en solitario. Se agrupan entre 5 a 25 personas dependiendo de la dificultad del reto para obtener el premio deseado.

- **Interacción social**

“En la mayoría de MMORPGs existen muchas herramientas que facilitan la interacción entre jugadores, siendo prácticamente obligatorio tener un chat para la comunicación. También es muy habitual que haya algún tipo de soporte para crear organizaciones de jugadores, clanes, con los que poder enfrentarse a los retos más difíciles del juego.” (Garcia, 2009).

También suele haber Moderadores del Juego, que supervisan la actividad de los demás jugadores, además de tener ciertos poderes dentro del juego que les permiten controlar los actos de los demás jugadores como falta de respeto verbal, insultos o malas palabras.

“Es indudable que las cifras muestran que los juegos en línea se constituyen en la principal actividad de tiempo libre en los adolescentes de la muestra. Durante el tiempo de permanencia en la cabina o su casa, la mayoría de encuestados realizan otras prácticas asociadas con la conectividad, entre ellas:

- 1) Chatear
- 2) Navegar por Internet
- 3) Correo electrónico
- 4) Jugar juegos de las redes sociales” (Carrillo, 2011).

Programas de comunicación y redes sociales también son útiles en la interacción de jugadores, estos pueden ser skype, raid call, teamspeaking; ya que para los retos más difíciles es necesario interactuar mediante videoconferencia o llamada en grupo.

En cada juego de MMORPG los jugadores tienen su propio lenguaje y jerga con la que se identifican, así pueden abreviar palabras o frases o dar un distinto significado a palabras ya conocidas.

- **Roleplaying**

“En la gran mayoría de MMORPGs suelen tener que elegir una raza, clase y profesión, y una minoría de los jugadores suele elegir actuar tal y como lo harían sus personajes, hablándose y comportándose como si fueran un miembro de la clase o profesión que han elegido.” (Valencia, 2012).

La gran mayoría elige las características de su personaje como un avatar mejorado de sí mismo, ser alguien mejor que en la vida real, alguien que pueda tener reconocimiento y ser fuerte, también existen personas que crean su personaje con características opuestas a su género, por diversión o engañar a otros jugadores para obtener regalos.

En sus investigaciones en su libro “Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes” donde se hicieron encuestas a 164 jóvenes de varias regiones de Perú (Carrillo, 2011) menciona “Los jóvenes mencionaron que los personajes que les gustaría que tenga el juego ideal sean parecidos a los seres humanos, lo que significa que los jóvenes desean en cierta forma sentirse representados por los personajes con los que juegan.

Estos personajes, además, cuentan con herramientas como armas y bombas para defenderse, por otro lado, prefieren que los enemigos de los personajes sean ajenos a los seres humanos.”

En cierto modo se refleja la lógica del superhéroe que se enfrenta a seres no humanos.

- **Economía**

“Las economías de los MMORPGs están basadas en una moneda virtual creada para el propio juego” (Valencia, 2012), un ejemplo de estos es el “oro”. Muchos jugadores acaban dándole valor real a esta moneda y a los ítems del juego, provocando que se use moneda real (dólares) para adquirir moneda virtual e ítems en el juego.

Esto ha dado también que se cometan crímenes virtuales, jugadores se aprovechan de esta situación para estafar a otros jugadores robándoles los personajes para comercializarlos por moneda virtual o real, así perjudicando a los propios jugadores y a las empresas mismas.

#### **2.3.4 Tipos de juegos en línea**

Los estilos y géneros de juego cambian rápidamente, por lo que resulta difícil ser preciso, pero actualmente existen cuatro tipos principales de juegos en línea. En esta parte vamos a describir los tipos de juegos en línea.

- **Mini juegos/juegos para navegadores**

“Se trata de versiones en línea de juegos clásicos de tipo recreativo, de mesa o digital. Suelen ser gratuitos y, a menudo, están disponibles en sitios web y portales de juego mantenidos por publicidad.” (Federación Europea de Software, 2007). Estos juegos son principalmente para un solo jugador y no implican un mundo virtual narrativo. PacMan, así como juegos de naipes como el Solitario y el Blackjack, son ejemplos comunes y estos tipos constituyen la mayoría de juegos en línea.

- **Juegos de aventura**

“Tienen diferentes variables como juegos de combate, acción, pero en general cuentan con misiones predefinidas de enfrentamiento de un equipo contra otro. Ejemplos de este tipo de juegos son Wolfman, Tribal Wars, Kingsage.” (Carrillo, 2011).

Siempre estos juegos se caracterizan porque el jugador debe cumplir una serie de misiones para alcanzar sus objetivos y terminar el juego.

- **Juegos en red**

“Estos juegos suelen practicarse en línea con un ordenador personal, pero cada vez más los jugadores comienzan a utilizar las consolas con acceso a Internet. Su popularidad ha aumentado con el acceso a Internet de tarifa plana y la tecnología de banda ancha fácilmente disponible. Cubren la mayoría de los géneros de juego, pero el estilo de juego principal es el combate táctico como son los juegos de tiradores en primera persona que se caracterizan por una visión en pantalla que ofrece el punto de vista del personaje del juego.” (Federación Europea de Software, 2007). Los jugadores pueden competir cara a cara o por equipos. Uno de los juegos más populares de esta categoría es Call of Duty o Dota.

- **Juegos masivos multijugador**

Estos juegos ofrecen un rico mundo poblado por miles de jugadores.

“Los juegos de rol, en los que los participantes asumen roles de personajes de ficción y colaboran para crear o continuar historias, son los que dominan en esta categoría. Tienden a ofrecer un enfoque de duración indefinida al juego y destacan por los aspectos sociales y comunitarios que se ponen a disposición a través del servicio. Por tanto, a estos juegos se los conoce generalmente como Juegos de Rol Masivos Multijugador en Línea (MMORPG).” (Federación Europea de Software, 2007).

“Son aquellos que demandan la mayor cantidad de tiempo. Parten de un personaje que el jugador debe ir vistiendo (armas, poderes, habilidades) para alcanzar metas, dinero, ítems, etc.

Están codificadas en cuentas personalizadas a la cual se tiene acceso con nombre y clave secreta. Son cuentas que pueden ser vendidas y que muchos adolescentes emplean como mecanismo de “recurso”.

Ejemplos de este tipo de juegos son Naruto, Mu, Grépolis, Cityville.” (Carrillo, 2011).

## **2.4 Consecuencias Psicosociales**

Los acontecimientos que atravesamos en el diario vivir pueden generar consecuencias positivas o negativas en la vida de una persona en su ámbito familiar, económico, emocional y social.

Nos menciona (Tejeiro, 2009) “consecuencias psicosociales pueden existir en las personas, tanto negativos como agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo de sustancias, trastornos médicos, y como positivos al entrenamiento y mejora de habilidades.”

Todos estamos incluidos en dichas consecuencias, ya que de alguna u otra manera nos afecta o nos cambia la perspectiva de ver los hechos diarios de nuestras vidas, y actuamos según como creemos que es conveniente.

Según el grupo Isastur dedicado a la gestión de riesgos en las personas define a las consecuencias psicosociales como “La aparición de trastornos emocionales tales como sentimientos de inseguridad, ansiedad, miedo, fobias, apatía, depresión, etc.” (ISASTUR, 2010).

Las reacciones de comportamiento afectan tanto a la vida personal y familiar como a la vida social y laboral del jugador.

Con nuestra investigación podremos determinar si existen o no consecuencias psicosociales en las personas que frecuentan el cyber “Meganeth” de la ciudad de Riobamba.

## **2.4.1 Tipos de Consecuencias Psicosociales de los Juegos en Línea**

Es importante conocer las consecuencias psicosociales que favoreces y que no favorecen al desarrollo de la persona, estas las ponemos a continuación.

### **2.4.1.1 Consecuencias psicosociales negativas**

Los juegos en línea resultan ser muy deseados por los “gamers” o videojugadores, por su alta inmersión en el juego que mientras más se avanza en el juego más capta la atención del jugador, y descubre nuevos mundos dentro del mismo. El personaje que ellos eligen también es clave en el juego, ya que es un avatar de ellos mismos de cómo se quieren ver y que características desean tener para relacionarse con los demás.

La dedicación en forma exagerada a este tipo de actividades, puede generar una diversidad de consecuencias psicosociales negativas, afectando sobre todo a la familia, pudiendo generar el descuido de las actividades diarias, de las relaciones con los demás, descuido en el trabajo, e inclusive del aspecto personal del jugador.

De las consecuencias psicosociales negativas hemos resaltado las siguientes:

a) Agresividad, b) Ansiedad, c) Aislamiento social, d) Conductas Antisociales, e) Ludopatía.

- **Agresividad**

“La exposición frecuente a juegos electrónicos puede ejercer una sutil influencia negativa a largo plazo, disminuyendo la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción general de que el mundo es un lugar peligroso.” (Tejeiro, 2009).

No obstante todo lo dicho, es preciso reconocer que, aun no siendo un hecho generalizado, numerosos juegos sí que exhiben niveles de violencia y agresividad que inducen a preocupación.

“Los juegos virtuales violentos aumentan la agresividad en quien los juega asiduamente, haciendo ver el mundo como un lugar hostil, afirman psicólogos de la Universidad de Potsdam en un reciente estudio. Los adolescentes creen que el mundo de los juegos de internet, es un reflejo del mundo real, hasta confían en el modelo y forma en que les presenta los diferentes juegos y consideran que pueden enfrentar a situaciones similares en la vida real.” (Wiemer-Hastings, 2005).

Psicólogos debaten sobre el tema y apuntan a los juegos electrónicos violentos como posible factor agravante de una patología agresiva.

Esto hace que las personas que juegan vean en los demás intenciones hostiles donde no las hay, y así su visión del mundo se distorsionaría. Ya que en los juegos de guerra siempre tienen que estar defendiéndose de los demás, lo que les crea un sentimiento de ansiedad y agresividad y reaccionan con violencia ante los conflictos.

“A corto plazo, los juegos donde se asesina a seres humanos, se abusa de ellos, o simplemente se actúa violentamente, aumentan notablemente la agresividad y la indiferencia ante el sufrimiento ajeno. A largo plazo, los resultados demostraron además que, cuantos más juegos violentos jugaba un joven o un adulto durante meses y años, mayor era su disposición a reaccionar con agresividad.” (Papaleo, 2006).

Cabe mencionar que no sólo los juegos virtuales de guerra provocan conductas violentas, sino también la violencia en la televisión y en el cine, siempre presente, y la misma conducta violenta de los padres hacia los hijos o hacia otras personas.

Un modelo agresivo potencialmente peligroso lo hallamos en los juegos que presentan figuras humanas en situaciones violentas, donde se facilita el aprendizaje de estos comportamientos mediante un modelo imitativo, coincidiendo además con que el

modelo se ve habitualmente reforzado por el protagonista del juego y que el jugador tiene la posibilidad de ensayar la conducta agresiva inmediata con la presentación del modelo. En esta categoría podemos incluir juegos de artes marciales, cuyo realismo y perfección puedan ser objetables.

- **Ansiedad**

Los jugadores al querer superarse y superar a los demás juegan muchas horas al día para llegar a ser “los primeros” o “los mejores”. Al no tener la disponibilidad de jugar todo el tiempo que ellos requieran, ya sea por falta de recursos económicos, control del juego por los padres u otros familiares, provoca ansiedad por volver a jugar, ocupando todos sus pensamientos en el juego, en vez de centrarse en las actividades que debe realizar diariamente.

Al permanecer el juego en continuo movimiento, los usuarios que por diferentes razones deben dejar de jugar, más atrás se quedan de los demás, esto genera tensión, inquietud y se ven en la necesidad de volver a jugar para alcanzar el nivel deseado y no ser la “burla” de los otros jugadores.

El exceso del juego en línea da paso a distintos trastornos psicológicos como refiere (Cruz, 2011) “Los pacientes con diagnóstico de adicción a los juegos presentan cuatro principales problemas: depresión, ansiedad, fobias sociales y bajo rendimiento escolar”.

Debido a los diferentes tipos de juego en línea que están al alcance de todos y con varias opciones de juego según sus preferencias, existen jugadores de diferentes rangos de edades (niños, adolescentes, adultos) y diferente sexo que se podrán ver afectados con cuadros ansiosos por los juegos en línea, es ahí, donde investigaciones sostienen que “se ha observado un incremento de la ansiedad en niños que son usuarios habituales de videojuegos y televisión y que luego son privados de ellos. Les sucede



algo similar a lo que lo que ocurre con un fumador que está sin cigarrillos” (Huanca Rojas Felix, 2012).

El efecto empeora si el contenido que ven en pantalla es violento. Hay que aprender a utilizar estos medios con mesura y criterio. El tiempo que pasan frente a una pantalla no es un tiempo bien invertido, están en una actitud mental pasiva y acrítica y tomando posturas que favorece a los problemas físicos.

- **Aislamiento social**

Otro problema que afecta a los jugadores de un MMORPG es el aislamiento social, al poseer un computador con las características adecuadas para el juego; la persona prefiere jugar en su casa para no gastar dinero y jugar el tiempo que desee y en cualquier momento del día.

“Se argumenta que la actividad de juego es eminentemente solitaria, que el individuo se aleja de sus amistades y reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales.” (Tejeiro, 2009).

En lo que respecta a la conducta de uso de videojuegos y sus implicaciones sobre las relaciones sociales de las personas en el ámbito familiar parecen influir factores como las actitudes generales hacia los medios, los hábitos culturales acerca del grado de privacidad que se les permite en su domicilio, las distribuciones espaciales dependientes del espacio disponible en la casa, etc.

Adolescentes con problemas para socializar con sus semejantes recurren a los videojuegos, más específicamente a los MMORPG para socializar en un mundo virtual para romper con su “timidez” y hacer amigos en el propio juego, de esa manera no tienen que salir de su habitación cambiando el mundo real por el mundo virtual.

Otra razón para este aislamiento social, son los problemas con el bullying escolar, discriminación de algún tipo o algún problema relacionado con el físico de la persona como obesidad, acné, etc.

“La adicción que crea este tipo de juego puede provocar en los niños introversión y retraimiento, el niño preferirá que darse en casa solo jugando. No es extraño observar alteraciones o desequilibrios del sistema nervioso que se manifiestan en forma de depresiones, ansiedad, tensión e irritabilidad, ya que las pantallas pueden alterar el funcionamiento del sistema bioquímico del individuo" (Cole, 2007).

Quienes juegan, se desconectan del mundo real y dejan de existir en el tiempo y el espacio, el afuera, la realidad exterior.

“Los jugadores que más están en contacto con los juegos en línea presentan mayores necesidades de aislamiento y escape, lo que no ocurría con jugadores de menor frecuencia.” (Selnow, 1984).

Los jugadores establecen algo parecido a una relación interpersonal con la computadora y el juego. Las personas que se entretienen con material virtual tienden a ver esta práctica como un modo de escape, pudiéndose cuestionar si se trata de un sustitutivo de las relaciones sociales o de un mecanismo para estimular su forma de relacionarse con el mundo real.

- **Conflictos Familiares**

Otro efecto psicosocial hace referencia al dinero y la familia. Algunos jugadores gastan el dinero destinado al desayuno en la escuela en videojuegos, hurtan dinero a sus padres o realizan pequeños robos a fin de conseguir dinero para jugar. En el caso de las personas adultas utilizan el dinero destinado a su familia para jugar.

“La conducta problema que ha sido asociada de forma más consistente con la práctica de videojuegos ha sido el robo con el objeto de financiar dicha práctica. En este sentido, se han informado porcentajes de robos para usar los videojuegos de entre 1.6% y 1.9% para la población general y entre 4% y 19% para los jugadores habituales, con mayores porcentajes entre los varones. Otra de las conductas problema asociadas de forma consistente con la práctica de videojuegos ha sido el gasto en los mismos de dinero destinado a otros usos, fundamentalmente al almuerzo y al transporte escolar.” (Tejeiro, 2009).

La práctica de videojuegos es una actividad relativamente costosa, y el hecho de que los jugadores sean con frecuencia niños y adolescentes, que no disponen de suficientes recursos económicos propios, supone una circunstancia que puede resultar propiciatoria para la aparición de conductas delictivas o antisociales con el objetivo de financiar las partidas o la adquisición de juegos.

Debido a varias conductas antisociales que presenta el jugador, cometidas por la necesidad de jugar en línea, llega a causar conflictos en el área familiar afectando vínculos afectivos y en la forma de relacionarse asertivamente entre los miembros.

“El factor intrafamiliar también influye para que los adolescentes participen en los juegos de red, los motivos por los que participan son la falta de calor fraternal, mala relación entre padres e hijos y la ausencia de los padres; Esto se debe a que existe mucha incompreensión por parte de los agentes de la familia, con el trato a los adolescentes, ya que es una etapa muy delicada de su desarrollo”. (Huanca Rojas Felix, 2012, pág. 5) Y con la presencia de este tipo de recreación, el conflicto se agudiza. Según estudios “El uso excesivo de los videojuegos era meramente sintomático, como "defensa" ante las otras graves deficiencias en la vida familiar, educativa y social de los jugadores.” (Tejeiro, 2009).

- **Ludopatía**

El Manual de Diagnóstico y Estadística de los Desórdenes Mentales que publica la (American Psychiatric, 1995), considera que la ludopatía o juego patológico es un comportamiento lúdico desadaptativo, persistente y recurrente, que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional del individuo que la padece en ausencia de un episodio maníaco.

De otro lado, la Clasificación Internacional de Enfermedades de la OMS (CIE-10) codifica al juego patológico en el rubro de los Desórdenes del Hábito y el Impulso, junto con la cleptomanía, la piromanía y la tricotilomanía.

Dada la connotación patológica del término, la segunda acepción puede interpretarse en la práctica clínica como adicción por el juego y que concuerda con el enunciado de “Adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar” que aparece en publicado en (Diccionario de la Real Academia Española,).

Para diagnosticar este trastorno se deberá cumplir las siguientes pautas de manera recurrente y persistente, por lo menos 5 o más ítems según el (American Psychiatric, 1995):

1. “Preocupación por el juego (p. ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
3. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
4. Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.
5. El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (p. ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).

6. Pérdida de dinero en el juego y vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de "cazar" las propias pérdidas).
7. Engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego
8. Comete actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego
9. Riesgo o pérdida de relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego
10. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.”

Los juegos en línea, según las investigaciones citadas anteriormente, hablan acerca de ciertas conductas que nombran en el criterio de diagnóstico para el trastorno Ludópata, los mismos que son: compulsión, ansiedad, agresividad, conflictos familiares, aislamiento, conductas antisociales lo que nos demuestra que los juegos en línea, si se ejerce de manera irresponsable, podrán originar la patología en el usuario que los practique, las mismas que se convierten en consecuencias psicosociales negativas.

Estudios explican que “La conducta adquirida de estos jugadores podría inhibir el desarrollo de pautas de conducta más constructivas especialmente sociales y podría dar lugar a problemas con el manejo del dinero similares a los de algunos ludópatas. El niño no hace nada, no usa su imaginación: se encierra en una fantasía” (Bossio, 2009).

#### **2.4.1.2 Consecuencias psicosociales positivas**

Los juegos en línea también pueden desarrollar destrezas y capacidades intelectuales y emocionales en las personas que lo practican, tanto en el juego como para la vida real.

- **Habilidades de liderazgo y superación**

En un estudio realizado en la Universidad de Madrid sobre cómo se siente el jugador durante y después de la partida de los video juegos, se concluyó que “los videojuegos potencian habilidades como el liderazgo y la capacidad de auto superación; ya que más de la mitad de los menores de 35 años encuestados afirmaron haber mejorado sus capacidades de liderazgo y de superación.” (Perez, 2006).

Estas habilidades se pueden formar al momento de realizar misiones en grupo, o “raids” donde el líder tiene que dirigir a un grupo de 10 a 25 personas para alcanzar un mismo objetivo. El líder tiene que ocuparse de que todo marche correctamente, que los jugadores realizan su trabajo de la mejor forma y de repartir el equipamiento a quien le corresponda.

- **Autoestima y seguridad**

El mismo hecho del sistema de recompensas hace que los jugadores se motiven y quieran jugar más para seguir con ánimo y satisfacción. Al usar un personaje ficticio con características que uno mismo forma y adecua a su gusto, las personas se sienten más seguras y desinhibidas para relacionarse con los demás, ya que su avatar es atractivo. Con esto rompe la barrera de la timidez y se puede mostrar como una persona real.

Otro estudio, encontró que “los videojuegos tuvieron un efecto positivo en las niñas más tímidas e introvertidas, al ayudarlas a expresarse con más seguridad y asertividad. Asimismo, se evidenció que videojuegos contribuyeron en la recuperación de pacientes con enfermedades terminales ayudándoles a mejorar el ánimo, lo que se puede explicar cómo el efecto de los videojuegos en la salud., a través de sus efectos en la producción de estados emocionales de placer y de logro” (Michael, 2006).

Fomentan la motivación: Muchos de ellos tienen una atractiva interfaz y navegación que permite estimular varios sentidos al mismo tiempo.

- **Habilidades sociales**

Otro efecto positivo de los videojuegos en línea es a nivel de sociabilidad, es que gracias a la posibilidad de comunicación a través de la red, los adolescentes comparten por esta vía con grupos de amigos y pares y no necesariamente permanecen aislados.

“El jugador desarrolla tanto habilidades sociales como competencias sociales. Las habilidades sociales son aquellas características de la persona que le permiten relacionarse con otras personas, entre las que se incluyen la sociabilidad, empatía, comunicación, extroversión, tolerancia, etc. Las competencias se refieren a las técnicas que permiten utilizar estas habilidades en ciertas situaciones, estas son la resolución de conflictos, liderazgo, organización de tareas y personas, toma decisiones.” (Bossio, 2009).

Los jugadores esperan que los demás tengan estas habilidades y competencias, sobre todo en lo que se refiere a conocer el juego, saber escuchar a los otros, ser capaz de tomar decisiones y respetar las decisiones de los otros, y la tolerancia hacia los demás. Las habilidades sociales son un factor determinante dentro del mundo virtual, sin ellas es muy difícil, casi imposible, conseguir un guild o hacer amigos.

“Los jugadores de juegos en línea muestran niveles de extroversión significativamente mayores que los no jugadores.” (Estalló, 1992). Tienen mayor capacidad de relacionarse con las demás personas.

- **Habilidades cognitivas**

“Los videojuegos constituyen una excelente herramienta de multi estimulación cognitivo- afectiva, que acelera el aprendizaje, genera placer, y potencia las habilidades digitales, el pensamiento estratégico y la creatividad, facilitan la atención a la diversidad permitiendo establecer varios ritmos de aprendizaje y la facilidad de

adaptar el nivel de contenidos según las necesidades de cada uno”. (Huanca Rojas Felix, 2012, pág. 3).

Estimulan la capacidad de razonamiento y discernimiento, permiten la interdisciplinariedad, en un solo videojuego podemos encontrar desarrollo de varias áreas, permiten un sistema de evaluación que genera la sana competencia, el desarrollo de destrezas básicas como la rapidez de reflejos y la memoria, desarrollan el instinto de superación.

Algunos permiten mejorar y acrecentar la rapidez de razonamiento, estimulan la concentración, por lo que pueden ser muy adecuados para niños hiperactivos o con déficit de atención.” (Tejeiro, 2009).

Muchos videojuegos y videojuegos en línea incorporan importantes elementos de tipo perceptivo y deductivo.

- **Otras consecuencias psicosociales positivas**

“Un estudio realizado en 33 cirujanos por la Universidad de Iowa determinó que aquellos doctores que jugaban videojuegos eran 27% más rápidos en sus cirugías y tenían 37% menos probabilidades de cometer errores.” (Garrido, 2013).

“La Federación de Científicos Americanos (FSA por sus siglas en inglés) descubrió que los estudiantes memorizan 90% de información cuando es enseñada por simulador. En cambio, cuando leen, solo memorizan el 10%.” (Garrido, 2013).

“Los juegos que involucran movimientos físicos ayudan a los que padecen Parkinson. En un estudio realizado por investigadores de la Universidad de California y la de San Francisco, se concluye que el 55% de los pacientes con esta enfermedad mejoró sus movimientos y equilibrio.” (Garrido, 2013).

“Jugar videojuegos reduce hasta en 17% la secreción de una hormona llamada cortisol, la cual es liberada cada vez que atravesamos por un episodio de estrés y tensión.” (Garrido, 2013).



“Los amantes de videojuegos pueden realizar hasta seis cosas a la vez. Por otro lado, los que no juegan solo pueden hacer cuatro al mismo tiempo.” (Garrido, 2013)

“Nuestra puntería se puede ver mejorada en un 20% si es que, todos los días, se destinan unas cuantas horas a los juegos de acción.”

“Las cifras lo avalan. El 76% de las parejas que juegan videojuegos juntas afirman que les ayuda de sobremanera a mantener una relación estable y sana.” (Garrido, 2013).

“Está totalmente demostrado que los pacientes con cuadros de quemaduras, redujeron su dolor hasta en un 50% por jugar videojuegos. Esto se debe a que su actividad cerebral se encuentra concentrada en otra actividad.” (Garrido, 2013).

“Quizá uno de los puntos más importantes. Los ‘gamers’ más asiduos están calificados con un 50% más de manejo de situaciones. Además, son mucho más observadores que el resto de personas que no está inmersa en el mundo de los videojuegos.” (Garrido, 2013).

“Los tiempos de reacción de los jugadores son comparables a los de un piloto de guerra, según un estudio de la Universidad de Essax”. (Garrido, 2013).

Los videojuegos se han convertido en un recurso didáctico usado por muchos docentes para fomentar y motivar la participación activa de los alumnos en las diferentes áreas. Al igual que otros recursos educativos, además que permiten un sistema de evaluación que genera la sana competencia.” (Arosemena, 2011).

#### **2.4.2 Estrategia Psicoeducativa para la difusión y prevención en el tema “Juegos en Línea y sus consecuencias psicosociales”**

Identificadas las consecuencias psicosociales negativas de los juegos en línea, las mismas que son ansiedad, agresividad, aislamiento, conflictos familiares y ludopatía,

hemos creído conveniente crear una estrategia psicoeducativa para la difusión en el tema de la investigación, basándose esencialmente en PREVENCIÓN por medio de la entrega de información, la misma que permita a las personas que asisten al Cyber “MEGANETH” u otra población fija como escuelas, colegios, organizaciones juveniles, etc., conocer acerca de las consecuencias psicosociales que acarrea el jugar en línea de manera irresponsable. Además que pueda utilizarse para que padres de familia, maestros y público en general, conozcan sobre el conflicto actual del mundo virtual de los juegos en línea, cuyas consecuencias pueden ser impredecibles en la sociedad.

La estrategia que se elaboró para difundir la investigación es, una Guía de Talleres Psicoeducativos (**Anexo 3**), la cual se detalla en la propuesta, apoyada por estrategias metodológicas de apoyo como la elaboración de material informativo (**Anexo 5**), permitiendo así luego de identificar a la población en riesgo (test de ludopatía “Cuestionario breve de diagnóstico del juego patológico”), emplear los talleres que a continuación se plantea. El material además de difundir el tema, servirá para que se detecte qué afectación a nivel psicosocial, les ha llevado a jugar compulsivamente. También se buscara motivar para que conozcan alternativas de recreación que permitirán crear un estilo de vida asertivo y productivo superando las consecuencias psicosociales negativas que los juegos en línea generaron o influyeron para que estos se den.

### **2.4.3 PROPUESTA**

Diseño de taller grupal denominado “LA VERDAD SOBRE LOS JUEGOS EN LINEA”, basado en estrategias psicoeducativas para informar y prevenir las consecuencias psicosociales que causan los juegos en línea, a la vez promover el uso adecuado del tiempo libre en adolescentes- jóvenes de 13 a 17 años en diversas Unidades Educativas.

## **Introducción**

El deseo de llegar a los adolescentes en forma dinámica, activa y motivacional con el tema de los juegos en línea y sus consecuencias psicosociales, nos ha permitido organizar la información de nuestra investigación, de tal manera que mediante la elaboración de talleres Psicoeducativos, que en primera instancia dé a conocer un panorama más real de lo que es el mundo de los juegos en línea, y lo perjudicial que puede llegar a ser esta práctica, y a su vez informar cómo esta tendencia virtual, que utilizada de manera adecuada brinda ciertos beneficios. Otro aporte será la de prestar ayuda pronta y oportuna, evitando agravar conflictos en aspectos tan importantes como lo académico, familiar o social, de manera grupal dirigida a los adolescentes y familiares cercanos, además de hacer énfasis en la promoción del uso adecuado del tiempo libre para el bienestar psicosocial de los individuos a capacitar.

En base a los datos recabados se desea que los “players” tomen consciencia y realicen una actividad recreativa “responsable”, además es necesario que los padres de familia o representantes encargados de su formación, conozcan la problemática y la forma de actuar frente a las diferentes consecuencias psicosociales que se derivan del uso de los juegos en línea.

El documento está sujeto a modificaciones según los intereses y conveniencias del personal encargado de su aplicación.

## **Justificación**

Durante la investigación encontramos datos que apuntan a una mala utilización de juegos en línea, entre estos existe una gran cantidad de personas que ya presentan diferentes consecuencias psicosociales negativas que por ende afectan en el bienestar total de los jugadores. Relacionando con investigaciones alrededor del mundo, existe una gran similitud con la mala utilización de Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC), dentro de este, los juegos en línea afectan algunas personas de

manera que las aíslan de actividades recreativas de campo por juegos virtuales o que aun conociendo diferentes alternativas de recreación, no le asignan la importancia de las mismas.

Para hacerle frente a ciertas conductas que no ayudan en el crecimiento personal, en referencia a la mala utilización de dichos juegos, se pretende describir características de la adicción a los juegos, conocida clínicamente como ludopatía, en referente a los juegos en línea y videojuegos, para prestar una atención pronta y oportuna a jóvenes que presentan algún grado de ludopatía, y por tal motivo tienen conductas negativas en el hogar, trabajo u otros ambientes relacionados con el desenvolvimiento personal.

La propuesta está dirigida a población adolescente, entre 13 y 17 años que se encuentran cursando la etapa de formación secundaria, ya que en los mismos existe una gran acogida en este tipo de juegos además de encontrarse en una edad propensa a desarrollar hábitos negativos para su desarrollo personal. Es por eso que además de tener una guía para los estudiantes, los padres y maestros también reciban el beneficio de este trabajo y se pueda accionar en conjunto para tener resultados positivos.

Se pretende brindar información a familias para que puedan “tomar cartas sobre el asunto” de manera pronta. Así también que los adolescentes reconozcan las consecuencias psicosociales a las cuales acarrea los juegos en línea, ya que algunos no lo toman este medio como distracción ocasional, sino más bien ya es un ritmo de vida diario, luego de concientizar en la problemática, se busca que el personal sepa cómo manejar el tiempo destinado para su recreación con diferentes alternativas que lo favorecerá en varios ámbitos.

## **Objetivos**

- **Objetivo general**

Diseñar un taller grupal denominado “LA VERDAD SOBRE LOS JUEGOS EN LÍNEA”, basado en estrategias psicoeducativas para informar y prevenir las

consecuencias psicosociales que causan los juegos en línea, a la vez promover el uso adecuado del tiempo libre en adolescentes- jóvenes de 13 a 17 años en diversas Unidades Educativas.

- **Objetivos específicos**

- Seleccionar estrategias que despierte el interés de los/as participantes para conocer la problemática de los juegos en línea.
- Diseñar el guion de talleres psicoeducativos para la difusión y prevención de las consecuencias psicosociales de los juegos en línea destinado a los adolescentes de 13 a 17 años de las unidades educativas.
- Sintetizar la propuesta alternativa mediante un tríptico informativo para ser utilizado durante la difusión de los talleres planteados como material de apoyo.

### **Importancia**

La importancia primordial de la propuesta es utilizarla como atención primaria frente a la ludopatía, evitar problemas en los jugadores y a su vez no permitir el avance de patologías que desencadenan en conductas destructivas en el desarrollo personal.

Por otro lado se pretende la socialización de los beneficios de los juegos en línea, ya que cuando existe un adecuado y responsable uso de los mismos, es beneficioso a nivel cognitivo y emocional en los jugadores. Además este material se dirige a las familias interesadas en aprender pautas concretas para aplicar con sus hijos con respecto al buen uso de las nuevas tecnologías y buen empleo del tiempo libre. Recordando que la atención primaria es primordial, se acorta tiempo de atención, se evita proliferación de sintomatología y se obtienen resultados favorables.

### **Alcance**

Dirigido a los adolescentes de 13 a 17 años estudiantes de centros educativos de la ciudad, donde su desarrollo cognitivo y afectivo se ve influenciado por el medio

tecnológico, a padres de familia y docentes que participan en la formación del adolescente.

## **Recursos**

- **Humanos:**

Los facilitadores del contenido de investigación, son los capacitadores, en este caso psicólogos clínicos o estudiantes que cursan últimos niveles de la carrera de Psicología Clínica.

Como personal a capacitar, los estudiantes, personal docente, padres de familia y autoridades de las unidades educativas seleccionadas.

- **Materiales:**

Los principales recursos materiales son:

- Computadora
- Proyector
- Medios Audiovisuales
- Fotocopias
- Hojas de papel boom
- Esferos

- **Financieros:**

Dentro de este recurso se expresa en su mayoría autogestión por parte de los facilitadores e investigadores. El principal apoyo de la Institución es visible en el espacio físico.

## **Responsables**

Capacitadores: (estudiantes de la escuela de Psicología Clínica de 7mo y 8vo semestre), autoridades y personal docente de la Institución.

## **Selección de estrategias para la elaboración de taller psicoeducativo**

“Las estrategias son aquellas actividades que permiten compartir, crear conocimientos, estimulan las posibilidades del pensamiento a través de la imaginación, utilizan las experiencias previas de la población a capacitar y desarrollan un conocimiento común, permiten conectar con los intereses de los miembros y con su entorno, ayudan a responder a las necesidades personales y de la sociedad.

Por esta razón dentro del desarrollo del taller hemos considerado emplear las siguientes estrategias:

- a) **Animación al juego:** Esta estrategia es significativa ya que permite desarrollar la socialización, estimula a que el adolescente aporte con su propio conocimiento cultural produciendo y colaborando con otros, hace uso de su propio lenguaje. Se lo realiza en base a dinámicas, roll playing, dramatizaciones.
- b) **Partir siempre de la experiencia del participante:** Esta estrategia persigue fundamentalmente el soporte emocional que todo aprendizaje refiere y refleja, tiene una especial significación ya que despierta los sentimientos a través de los cuales se alcanza un alto grado de conciencia de lo que uno es y de lo que significan los demás. Se lo realiza a través de la introspección y concientización en el tema a tratar.
- c) **Repetición de habilidades aprendidas:** Esta estrategia permite construir el aprendizaje sobre lo que ya se ha aprendido, logrando demostrar que todo aprendizaje es una secuencia conectada y experimentando como cada habilidad por

simple que parezca ofrece la oportunidad de ampliar el conocimiento en miles de formas y en múltiples direcciones.

Se lo realiza a través de lluvia de ideas, preguntas a modo general y personal.

- d) Enseñanza en los márgenes de la lección:** Esta estrategia significa que los profesores y los padres de familia jamás dejan de enseñar y todos los espacios y tiempos tienen que reflejar esa actitud vital hacia la formación de valores y responsabilidades. Esta estrategia requiere la constante atención de las personas que están inmersas en la educación del adolescente.

Se lo realiza a través de capacitaciones psicoeducativas a los padres de familia y docentes

- e) Reaccionando a los intereses de los participantes:** Un aspecto de suma importancia que hay que rescatar es la enseñanza- aprendizaje en base a la innovación, este tipo de estrategia nos llevará a conocer las oportunidades reales e inquietudes de cada adolescente.

Se lo realiza a través de preguntas abiertas utilizando la creatividad.

- f) Centrar y mantener la atención:** Esta estrategia permite desarrollar aspectos cognitivos y afectivos, para ello debemos utilizar el humor como estímulo para despertar la tensión, plantear siempre la información como una novedad, hace uso de las referencias personales y combinarlas con la utilización de recursos didácticos disponibles.

Se lo realiza a través de la utilización de material audiovisual, trabajos grupales (sketch, socio dramas).

- g) Regular el nivel de dificultad:** Esta estrategia permite adecuarse a nivel cognitivo del adolescente, para ello debemos, formular preguntas diferentes, en función de la capacidad de la población, realizar frecuentemente preguntas de diferente nivel de complejidad despertando el interés de los participantes.



**h) Resolución de problemas:** Corresponde a diversas actividades que ayudaran hacer al adolescente autónomo, por ejemplo, identificar el problema, comprender el problema a través de la información pertinente, identificar una solución, aplicar la solución, evaluar la solución, es decir compara las ventajas e inconvenientes que se presenten en el taller.

Se lo realizará a través de exposición de conceptos claros, reales y sintetizados, distribución de sub grupos, evaluación sumativa.

**i) Focalización:** Consiste en llamar la atención sobre ciertos contenidos fundamentales o difíciles de comprender, tales como los conceptos más complejos o los contenidos esenciales del tema o imprescindibles para comprender otros.

Se lo realiza verbalmente (frases específicas, variaciones en ritmo y tono de voz), gestual (Cambios de postura, movimientos en el aula) y gráficamente (utilización de pizarra o proyector).

**j) Aplicación práctica:** Consiste en hacer ver la funcionalidad del tema que se expone en relación con otros temas y con los problemas y situaciones de la vida real.

Se lo realiza a través de ilustración con ejemplos las ideas que se exponen, relacionar lo que se está explicando con otros conceptos ya adquiridos, haciendo que la población encuentre situaciones reales a las que pueda aplicar lo aprendido.

**k) Evaluación:** Estrategia en la cual se especifica la forma en que serán recolectadas las evidencias para determinar el nivel de logro de aprendizaje; tomando en cuenta las actividades e instrumentos que se aplican en distintos momentos para medir los indicadores de evaluación.

Se realiza mediante registro anecdótico, diario de clase, lista de cotejo.” (Rivilla, 2002).

## **Taller Psicoeducativo “LA VERDAD SOBRE LOS JUEGOS EN LINEA”**

- **Encuentro N° 1: “JUEGOS EN LÍNEA”**

Taller Informativo

### **Objetivo**

Difundir información real y concreta acerca de los juegos en línea para conocer el efecto que causa en la población actual.

### **Importancia**

Con el desarrollo de las nuevas tecnologías, medios de comunicación y socialización, también en el área del entretenimiento, hemos visto importante que las personas conozcan acerca de los nuevos videojuegos, en especial los juegos en línea, los mismos que cada vez obtienen más aceptación en las poblaciones jóvenes, no conocen a fondo lo que significa introducirse en el mundo virtual, donde muchos usuarios jugadores hasta la actualidad no han podido dejarla de lado. Lo que se busca es prevenir el desarrollo de ludopatía.

### **Temas a trabajar:**

- ✓ Concepto de juego en línea
- ✓ Historia de los juegos en red
- ✓ Tipos de juegos en línea
- ✓ Población jugadora.

### **Estrategias empleadas:**

- ✓ Repetición de habilidades aprendidas
- ✓ Animación al juego
- ✓ Reaccionar a los intereses de los participantes

- ✓ Experiencia del participante

**Desarrollo del taller:** (Anexo 3. Encuentro 1).

- **Encuentro N° 2: “CONSECUENCIAS PSICOSOCIALES”**

Taller informativo

**Objetivo**

Capacitar a los adolescentes sobre las consecuencias psicosociales positivas y negativas de los juegos en línea y como estos influyen en el desenvolvimiento global del jugador para que logren identificar los efectos causados por esta práctica y lograr prevenir la problemática.

**Importancia**

Los acontecimientos que atravesamos en el diario vivir pueden generar consecuencias positivas o negativas en la vida de una persona en su ámbito familiar, económico, emocional y social.

Nos menciona (Tejeiro, 2009) “consecuencias psicosociales pueden existir en las personas, tanto negativos como adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo de sustancias, trastornos médicos, y como positivos al entrenamiento y mejora de habilidades.”

Los juegos en línea generan consecuencias psicosociales positivas y negativas en los usuarios que practican este medio de recreación y de manera directa o indirecta perjudican a los individuos que comparten con el jugador, es primordial capacitar a los adolescentes en el tema para que logren identificar los efectos causados por esta práctica y lograr prevenir la problemática.

### **Temas a trabajar:**

- ✓ Tipos de consecuencias psicosociales de los juegos en línea
- ✓ Consecuencias negativas
- ✓ Consecuencias positivas

### **Estrategias empleadas:**

- ✓ Animación al juego
- ✓ Centrar y mantener la atención
- ✓ Regular el nivel de dificultad
- ✓ Focalización
- ✓ Aplicación práctica

### **Desarrollo del taller (Anexo 3. Encuentro N°2).**

- **Encuentro N° 3: “APRENDE A DIVERTIRTE”**

Promoción del uso adecuado del tiempo libre

#### **Objetivo**

Promover en los adolescentes el uso adecuado de su tiempo libre en base a la exposición de alternativas recreativas diferentes a los juegos en línea, para la prevención de ludopatía.

#### **Importancia**

El tiempo libre brinda a la persona un espacio para la recreación, actividades que se encuentran indiscutiblemente ligadas al desarrollo de los adolescentes y la familia completa.

Siempre es necesario contar con un poco de tiempo libre entre tantas horas y días de trabajo. En parte colaboran con nuestra capacidad creativa y despejan la mente saturada.

Es bueno mantener la mente ocupada y en actividad, de ese modo se transforma en una máquina siempre aceitada y lista para dar lo mejor. El nivel de respuesta y el poder concentración es mayor. Pero como toda herramienta el uso ininterrumpido no logra más que deteriorarla.” (Sena, 2007 ).

Los juegos en línea en la actualidad tiene una acogida grande, los adolescentes al ser una población vulnerable y al encontrar diversos tipos de juegos que los “enganchan” debido al gran nivel de fantasía que contienen, dedican su tiempo libre a jugar en línea el mismo que al ser ejecutado de manera irresponsable y abusar en tiempo el jugador podría ingresar al mundo de la ludopatía.

Es importante capacitar a la población sobre el uso adecuado de su tiempo libre brindando opciones de recreación diferentes a los juegos virtuales. Una de las estrategias será a través del fomento del deporte, donde estudios realizados refieren que “el deporte beneficia biológicamente mejorando la forma y resistencia física y psicológicamente reduce la sensación de fatiga, aumenta la autoestima, reduce el aislamiento social, rebaja la tensión y el estrés, ayuda a relajarse, aumenta el estado de alerta, disminuye el grado de agresividad, ira, angustia, incrementa el bienestar general.” (Panayotou).

“El arte es tomado como otra estrategia de recreación sana y esparcimiento favorable para el desarrollo global de las personas, ha sido considerado como un medio para descargar energías; como una actividad placentera; como una forma de evadirse de la vida; como la posibilidad de alcanzar un orden, una integración armoniosa y equilibrada ante elementos contradictorios o ininteligibles de la realidad; como la posibilidad de lograr un aprendizaje emocional motivante o como una forma de cuestionar lo establecido.” (Cole, 2007)

Al dar a conocer a los adolescentes los beneficios que acarrea cada clase de arte existente (música, danza, plástica, teatro, etc), damos alternativas para que no solamente enfoquen el tiempo libre en los juegos en línea y se previene cualquier tipo de consecuencia psicosocial negativa por jugar virtualmente.

**Temas a trabajar:**

- ✓ Tiempo libre y su importancia
- ✓ El deporte (Importancia, beneficios, actividades alternativas)
- ✓ El arte (Importancia, beneficios, clases de arte, actividades alternativas)
- ✓ Comunicación familiar (importancia, beneficios)

**Estrategias empleadas:**

- ✓ Animación al juego
- ✓ Experiencia del participante
- ✓ Repetición de habilidades aprendidas
- ✓ Centrar y mantener la atención
- ✓ Focalización
- ✓ Aplicación práctica
- ✓ Resolución de problemas
- ✓ Evaluación

**Desarrollo del taller** (Anexo 3. Encuentro N°3).

- **Taller N 4: “JUEGOS EN LINEA: CAUSA Y EFECTO”**

Taller informativo para padres de familia

**Objetivo**

Capacitar a los padres de familia o representantes de los adolescentes, a través de un taller donde se exponga de manera sintetizada y clara sobre las consecuencias positivas

y negativas de los juegos en línea previniendo ludopatía, empleando alternativas para el uso adecuado del tiempo libre de sus hijos y familia entera.

### **Importancia**

Es importante que no solo el posible jugador se capacite acerca de esta práctica virtual, sino su familia o personas encargadas de la formación del individuo ya que como lo menciona (Huanca Rojas Felix, 2012, pág. 5) “el factor intrafamiliar también influye para que los adolescentes participen en los juegos de red, los motivos por los que participan son la falta de calor fraternal, mala relación entre padres e hijos y la ausencia de los padres; Esto se debe a que existe mucha incompreensión por parte de los agentes de la familia, con el trato a los adolescentes, ya que es una etapa muy delicada de su desarrollo”.

Se busca conseguir que los padres de familia capacitados tengan conocimientos claros y con bases reales acerca de los juegos en línea, donde la información impartida sea tomada en cuenta en la formación de sus hijos y demás familiares y así prevenir que exista un manejo irresponsable de los juegos para lograr un desarrollo positivo en los adolescentes en el área psicosocial.

### **Temas a trabajar:**

- ✓ Concepto de juego en línea
- ✓ Tipos de juegos en línea
- ✓ Población jugadora.
- ✓ Consecuencias psicosociales de los juegos en línea (positivas, negativas).
- ✓ Promoción de uso adecuado del tiempo libre.

### **Estrategias empleadas:**

- ✓ Experiencia del participante
- ✓ Repetición de habilidades aprendidas

- ✓ Enseñanza en los márgenes de la lección
- ✓ Centrar y mantener la atención
- ✓ Resolución de problemas

**Desarrollo del taller** (Anexo 3. Encuentro N° 4).



#### **2.4.4 Historia del Cyber “Meganeth”**

El Cyber Meganeth fue creado en la ciudad de Riobamba en el mes de julio de 2011, se encuentra ubicado en las calles Francia y Morona, inicialmente era un centro de cómputo e impresiones, meses más tarde adecuó todo el local para recibir a jugadores de videojuegos en línea, teniendo gran acogida.

Con su clientela creciente, adquirió mayor cantidad de computadoras adaptadas especialmente para los jugadores, estos jugadores se convirtieron en clientes diarios del sitio. En la actualidad el Cyber cuenta con 13 computadoras y un servicio de atención ininterrumpida de 8 de la mañana a 10 de la noche, con clientes diarios y frecuentes que asisten al sitio de juegos.

## 2.5 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

**Amistades online:** Son grupos de personas que se relacionan virtualmente por ciertas afinidades en este caso jugar en línea.

**Conectividad:** La velocidad de internet que se usa para los juegos, la experiencia del jugador mejora mientras mejor velocidad de internet existe.

**Gamer:** Un gamer o «videojugador» es, pues, un jugador que se caracteriza por jugar con gran dedicación e interés a videojuegos y por tener un conocimiento diversificado sobre estos.

**Guild:** Grupo de jugadores unidos en un mismo fin o propósito, donde tienen un líder y sub líderes que dirigen el clan o también llamado hermandad.

**Items:** Ropa, armadura, armas o accesorios que el personaje usa en el juego.

**MJ o Moderadores del Juego:** Son programadores de sistemas de computadoras contratados por las empresas creadoras de los videojuegos, su función es mantener el orden, cumplimiento de las normas y leyes y fomentar el respeto entre los jugadores, así mismo pueden sancionar o expulsar permanentemente del juego a los que violen las leyes.

**MMORPG:** (massivelymultiplayer online role-playing game), videojuegos de rol multijugador masivos en línea. Son videojuegos de rol que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de internet e interactuar entre ellos.

**Mundo virtual:** Es el espacio donde se desarrolla el juego e interactúan todas las personas entre sí.

**PVE:** Modo de juego Jugador contra Entorno, en este tipo de modalidad los jugadores se reúnen en grupos para realizar alguna actividad en el juego, con un fin común, ganar ítems.

**PVP:** Modo Jugador contra Jugador, aquí los jugadores luchan entre sí para comprobar cuál es el mejor

**Reinos:** Un mismo juego por la cantidad de jugadores se puede dividir en varios servidores llamados “reinos”, estos se dividen por regiones como Estados Unidos, América Latina, Asia. etc. también por idiomas.

**RPG:** (Role-playing game). Juego de rol. Un juego de rol es aquel en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Estos juegos pueden ser: juegos de mesa, videojuegos de consolas, en internet, entre otros.

**Raids:** Son grupos formados por 10 o 25 jugadores con el fin de cumplir metas en impuestas por el juego.

**Roleplaying:** Función que cumple cada jugador dentro del mundo virtual.

**WOW:** Abreviación del juego World of Warcraft.

## **2.6 HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **2.6.1 HIPOTESIS DE INVESTIGACIÓN**

Los juegos en línea producen consecuencias psicosociales positivas y negativas en las personas que frecuentan el Cyber “MEGANETH” de Riobamba periodo Abril-Septiembre 2013.

### **2.6.2 VARIABLES DE INVESTIGACIÓN**

#### **2.6.2.1 Variable Independiente**

Juegos en línea

#### **2.6.2.2 Variable dependiente**

Consecuencias psicosociales

## 2.7 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TECNICA E INSTRUMENTO DE INVESTIGACION
Juegos en línea	“Programas digitales de entretenimiento que una vez instalados en una computadora conectados a Internet por medio de un servidor, permite a los usuarios jugar en tiempo real el mismo juego.” (Carrillo, 2011).	Video juegos practicados vía internet descargados de la web	Ludopatía: - No jugador - Jugador con riesgo -Jugador dependiente	Reactivo psicológico  - Cuestionario breve de diagnóstico de juego patológico “F.A.J.E.R”

VARIABLE DEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TECNICA E INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
Consecuencias Psicosociales	“Consecuencias psicosociales pueden existir en las personas tanto negativos como adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo de sustancias, trastornos médicos y positivos como entrenamiento y mejora de habilidades.” (Tejeiro, 2009).	Comportamientos positivos  Comportamientos negativos  Afectan las relaciones interpersonales.  Funcionalidad en la sociedad	CONSECUENCIAS POSITIVAS - Habilidad de liderazgo - Seguridad en sí mismo - Mejora de la memoria - Mejora de la concentración  CONSECUENCIAS NEGATIVAS. - Ludopatía - Ansiedad - Agresividad - Aislamiento - Conflictos familiares	Encuesta  Cuestionario - “Consecuencias psicosociales de los juegos en línea”

**CAPÍTULO III**  
**MARCO**  
**METODOLÓGICO**

### **3 MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

En la presente investigación se utilizó el método:

**1.- Científico:** Por medio de un sistema estructurado, se buscó dar respuesta al problema planteado.

**2.- Clínico:** Estudiamos el proceso de salud y de enfermedad, de los individuos involucrados en el análisis, en toda su integridad, social, biológicos y psicológicos, utilizando Test psicológicos para llegar a conclusiones sobre el efecto de los juegos en línea, sobre el comportamiento psicosocial de las personas que frecuentan el Cyber Meganeth de la ciudad de Riobamba.

**3.- Psicométrico:** Engloba la teoría y la construcción de cuestionarios, test y otros procedimientos de medición válidos y confiables que incluye la elaboración y aplicación de procedimientos estadísticos que permiten determinar si una prueba o test es válido o no para la medición de una variable o conducta psicológica previamente definida. Se aplicó el test “Cuestionario de juego patológico” para conocer si existe ludopatía en las personas evaluadas.

#### **3.1.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La presente investigación fue:

**1. Descriptiva:** Debido a que describe la realidad de las variables en este caso: “Juegos en línea y sus consecuencias psicosociales en las personas que frecuentan el Cyber Meganeth de Riobamba.

### **3.1.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACION**

**1.- De campo:** La investigación fue de campo porque se acudió al lugar de los acontecimientos, debido a que se realizó en contextos sociales, en el Cyber “Meganeth”, correspondiendo al medio en donde se encuentran las personas (objetos de estudio), convergiendo específicamente en las personas que frecuentan a dicho lugar donde se ha obtenido la información directa de los implicados en la investigación.

**2.- Investigación documental-bibliográfica:** Fue de carácter bibliográfica-documental porque se basó en las diferentes teorías con referencia a las variables, buscando obtener conocimientos científicos que permitieron llevar a cabo la investigación y alcanzar los objetivos planteados.

### **3.1.4 TIPO DE ESTUDIO**

**1.- Transversal.**- Porque se trabajó en un determinado momento. El estudio se realizó desde Abril- Septiembre del 2013.

## **3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **3.2.1 Población**

La población de esta investigación está constituida por un total de **30** usuarios que asisten al Cyber Meganeth.

### **3.2.2 Muestra**

Para el desarrollo de la investigación se estableció criterios de selección de la muestra de estudio, aquellos clientes que reflejen en el test resultados como: Jugador con



Riesgo y Jugador Dependiente, los mismos que son un total de **16** clientes fijos, excluyendo a aquellos que no cumplen con esta condición.

### **Criterios De Inclusión y Exclusión**

En base a los criterios de exclusión, no constituyeron la muestra de estudio:

- 14 Personas que en el test “Cuestionario breve de diagnóstico de juego patológico” obtuvieron el resultado de: No Jugador.

En base a los criterios de inclusión constituyeron la muestra:

- 16 personas que acuden diariamente al Cyber Meganeth y que al ser evaluados con el test “Cuestionario breve de diagnóstico de juego patológico”, obtuvieron un resultado de: Jugador con Riesgo y Jugador Dependiente.

### **3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron para la recolección de información fueron:

#### **TÉCNICA:**

- **Reactivo Psicológico**

También denominado como prueba psicológica, es un instrumento de tipo experimental que se utiliza para medir o evaluar una característica psicológica específica o aquellos rasgos esenciales o generales que marcan o distinguen la personalidad de un individuo, actitudes, conocimientos y capacidades.

- **Encuesta**

En este estudio, se utiliza la técnica de la encuesta para recoger información por medio de preguntas escritas y organizadas en un cuestionario impreso. En este proceso, los clientes que asisten al Cyber Meganeth que conforman la muestra de la investigación, son los que aportarán información de fuentes primarias, lo que permitirá conocer las fortalezas y debilidades que inciden en el desarrollo psicosocial de cada uno de ellos.

## **INSTRUMENTO**

- **Test “Cuestionario breve de diagnóstico de juego patológico”**

El test “Cuestionario breve de diagnóstico de juego patológico” es un instrumento de screening del juego patológico ampliamente utilizado en la actualidad. Fue creado por La Federación Andaluza de Jugadores de Azar Recuperados (FAJER) y el departamento de Psicología Social y Metodología de la Universidad de Granada, el mismo que consta de un cuestionario de 20 preguntas con 3 opciones como respuesta y al final permite evaluar el grado de ludopatía que presentan los usuarios que han sido valorados.

La corrección del cuestionario permite una valoración que clasifica a las personas aplicadas en tres grandes grupos: No jugador, Jugador con Riesgo y Jugador Dependiente. (**Anexo 1**).

- **Cuestionario “Juegos en línea y sus consecuencias psicosociales”**

Es un documento formado por un conjunto de 10 preguntas, las mismas que para su elaboración se basan en la teoría de los autores mencionados a lo largo de nuestra investigación los mismos que conforman el marco teórico. Consta de 6 preguntas que valoran consecuencias psicosociales negativas y 4 preguntas que valoran consecuencias psicosociales positivas, las mismas que están relatadas de una manera

coherente, organizada y estructurada de acuerdo con una determinada planificación, con el fin de que sus respuestas nos puedan ofrecer toda la información que se precisa. **(Anexo 2).**

### **3.4 TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

En esta sección, se procede a un análisis estadístico donde se evidencia el resultado de los instrumentos empleados para la recolección de datos utilizados en la investigación, los mismos que fueron realizados a los usuarios del Cyber Meganeth, de la ciudad de Riobamba, durante el periodo Abril-Septiembre del 2013 mediante:

- Programa Microsoft Excel
- Tablas estadísticas
- Líneas de corte y valoración de test aplicado.

**CAPÍTULO IV**  
**ANÁLISIS**  
**E INTERPRETACIÓN**  
**DE RESULTADOS**

## 4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación de los resultados de reactivo psicológico Test “Cuestionario breve de diagnóstico de juego patológico”, realizado a los 16 usuarios asiduos del Cyber Meganeth de la ciudad de Riobamba.

**CUADRO “A”:** Resultado de reactivo psicológico para obtención de la muestra.

PUNTOS DE CORTE	EVALUACIÓN	NUMERO DE USUARIOS DETECTADOS	PORCENTAJE
De 5 a 9 resp. positivas	Jugador con riesgo	5	31%
10 ó más resp. positivas	Jugador dependiente	11	69%
<b>TOTAL</b>	<b>Jugadores analizados</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Resultado de test aplicado a los usuarios de Cyber Meganeth.

**GRÁFICO “A”:** Resultados de reactivo psicológico para la obtención de la muestra.



**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Resultado de test aplicado a los usuarios de Cyber Meganeth.

## **Análisis**

El 31% que equivale a 5 jugadores, se encuentran en riesgo a ser jugadores patológicos, mientras que el 69% son evaluados como jugadores dependientes que equivalen a 11 personas de los encuestados.

## **Interpretación**

Por los resultados que podemos observar, se considera que las personas que asisten a los diferentes centros recreativos que permiten jugar en línea, están propensos e incluso ya presentan cuadros de ludopatía siendo esto cada vez más perjudicial en su sistema bioquímico y en su vida social, confirmando lo expuesto por Cole, donde explica que “la adicción que crea este tipo de juego puede provocar en los niños introversión y retraimiento. No es extraño observar alteraciones o desequilibrios del sistema nervioso que se manifiestan en forma de depresiones, ansiedad, tensión e irritabilidad, ya que las pantallas pueden alterar el funcionamiento del sistema bioquímico del individuo" (Cole, 2007).

Los usuarios que asisten a jugar en línea por diferentes causas, ya sea por escapar del mundo real, sentir nuevas emociones, problemas en relaciones sociales, etc y al desconocer el grado de afectación en su bienestar biopsicosocial que implica el jugar en línea, debido a que experimenta “una estimulación eléctrica de algunas regiones del encéfalo que produce un efecto reforzador a través de las vías dopaminérgicas” (Sánchez, 2009), va alterando su sistema nervioso e incrementando su nivel patológico.

Por los resultados obtenidos se ha considerado a los 16 usuarios como muestra a investigar si presentan consecuencias psicosociales debido a los juegos en línea.

#### 4.2 Análisis e Interpretación de cuadros estadísticos de resultados de Encuesta “Consecuencias psicosociales de los juegos en línea”

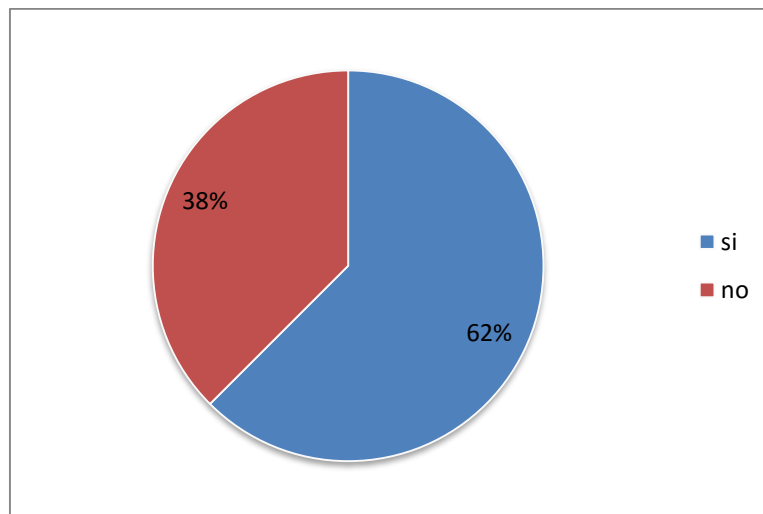
**Pregunta 1:** ¿Su capacidad para memorizar cualquier tipo de información ha incrementado a partir de que juega en línea?

**Cuadro N° 1:** Capacidad para memorizar

RESPUESTA	TOTAL	
	Frecuencia	%
Si	10	62
No	6	38
<b>TOTAL</b>	16	100

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.  
**Fuente:** Encuesta a usuarios el Cyber Meganeth

**Gráfico N°. 1:** Capacidad para memorizar



**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.  
**Fuente:** Cuadro N° 1

## **Análisis**

De los 16 Cyber jugadores encuestados, que representan el 100% de la muestra, el 62 % equivalente a 10 personas, manifiestan que su habilidad para memorizar ha mejorado a raíz que participa en los juegos en línea, a la vez que un 38 % que lo conforman 6 personas, expresan que su habilidad por memorizar no se ha modificado, los juegos en línea no han incidido en su memoria.

## **Interpretación**

Es posible ejercitar y fortalecer las habilidades de la memoria y más aún si a esto le adjuntamos un poco de diversión, los juegos en línea según parece ayudan a mantener la mente activa, mejora la observación, atención y concentración, un buen porcentaje de usuarios en nuestra investigación manifiestan que si les ha ayudado a mejorar su nivel de memoria.

Los usuarios informan que el hecho de jugar en línea por repetidas ocasiones, ayuda a memorizar fácilmente niveles, claves u otras estrategias del juego escogido, en otros ámbitos externos al juego memorizan fácilmente únicamente si es de su interés, tienen mayor agilidad mental.

Según aportes científicos sobre como inciden los juegos en línea, “estimulan la capacidad de razonamiento y discernimiento, permiten la interdisciplinariedad, en un solo videojuego podemos encontrar desarrollo de varias áreas, permiten un sistema de evaluación que genera la sana competencia, el desarrollo de destrezas básicas como la rapidez de reflejos y la memoria, desarrollan el instinto de superación”. (Huanca Rojas Felix, 2012, pág. 3).



**Pregunta 2:** ¿Su nivel de concentración después de jugar en línea se ve afectado en sus actividades cotidianas?

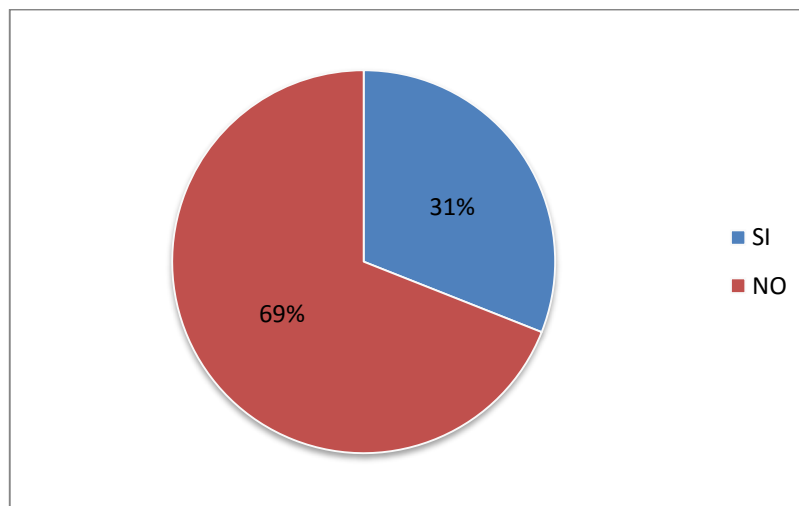
**Cuadro N° 2:** Nivel de concentración

RESPUESTA	TOTAL	
	Frecuencia	%
Si	5	31
No	11	69
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Encuesta a usuarios el Cyber Meganeth

**Gráfico N°. 2:** Nivel de concentración



**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Cuadro N° 2

## **Análisis**

Cuando se preguntó a los encuestados, sobre si tenían problemas con su nivel de concentración en sus labores diarias después de haber participado en un juego en línea expresó un 69%, equivale a 11 usuarios, no verse afectado por el hecho de jugar en línea, pero en un 31% es decir, en 5 usuarios, la concentración se ve afectada por estar pendiente e interesado en participar en los juegos en línea.

## **Interpretación**

La concentración consiste en centrar voluntariamente la atención de la mente sobre un objeto o actividad que se esté realizando o pensando en realizar en ese momento, para ello debemos dejar de lado toda la serie de hechos o situaciones que puedan interferir en su consecución o en su atención, los juegos en línea debido a su gran variedad y por su grado de imaginación empleada en cada programación, permite que el usuario mantenga fija su concentración en lograr su objetivo, permitiendo trabajar en su atención, que una vez estimulada puede aportar positivamente en varias dependencias a parte del jugar en línea.

A los usuarios encuestados se les facilita concentrarse en varios aspectos presentados a lo largo de su día luego de jugar en línea ya que luego de hacerlo consiguen estar en un estado netamente alerta a cualquier estímulo y eso facilita concentrarse en otras actividades.

Dicha investigación se confirma con estudios donde se explica que algunos juegos en línea permiten mejorar y acrecentar la rapidez de razonamiento, estimulan la concentración, por lo que pueden ser muy adecuados para niños hiperactivos o con déficit de atención.” (Tejeiro, 2009).

**Pregunta 3:** ¿Los juegos en línea le han aportado a sentir seguridad en sí mismo?

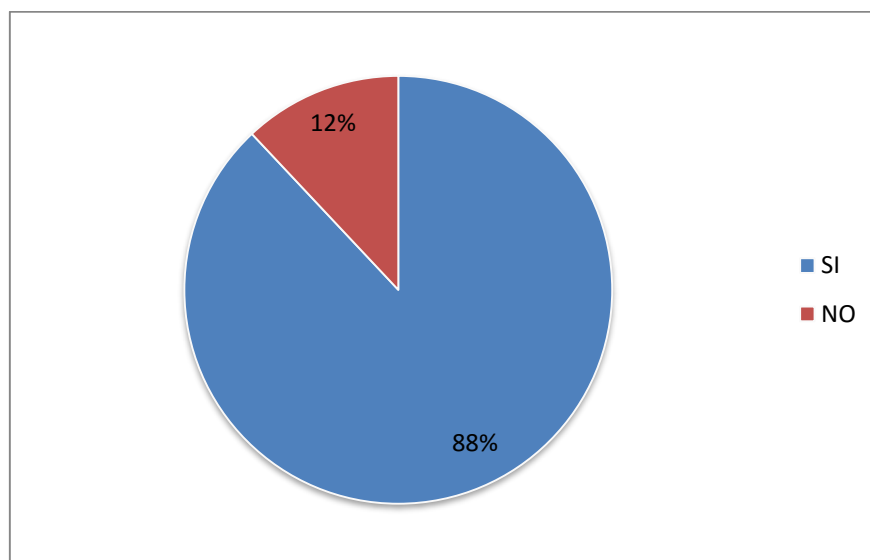
**Cuadro N° 3:** Seguridad en sí mismo

RESPUESTA	TOTAL	
	Frecuencia	%
Si	14	88
No	2	12
<b>TOTAL</b>	16	100

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Encuesta a usuarios el Cyber Meganeth

**Gráfico N° 3:** Seguridad en sí mismo



**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Cuadro N° 3.

## **Análisis**

Al consultar a los encuestados sobre si han sentido seguridad y confianza en sí mismo después de haber practicado los juegos en línea, 14 encuestados equivalente al 88% afirmó sentirse con más seguridad en sí mismo luego de jugar en línea, y un 12 % que lo conforman 2 personas, expresan que no influye en su estado emocional y conducta.

## **Interpretación**

La inseguridad tiene muchos efectos en la vida de una persona, casi siempre causa cierto grado de aislamiento, el deseo de ser tomado en cuenta hace que busque un lugar o propicie situaciones donde se transforme en líder y a su vez recupere su autoestima, la confianza y que mejor en un lugar donde demuestre su habilidad y hable el mismo lenguaje que otros, hará que no le importe ni el tiempo, ni el lugar, ni las situaciones lo importante es sentirse seguro de sí mismo.

Los usuarios evaluados experimentan gratificación cuando son reconocidos por otros jugadores como “maestros” en el juego, lo que produce en ellos sentir seguridad en lo que realizan, fortalece su autoestima y estimula tener un estado anímico positivo.

En un estudio realizado en la Universidad de Madrid sobre cómo se siente el jugador durante y después de la partida de los video juegos, se concluyó que “los videojuegos potencian habilidades como el liderazgo y la capacidad de auto superación; ya que más de la mitad de los menores de 35 años encuestados afirmaron haber mejorado sus capacidades de liderazgo y de superación.” (Perez, 2006).

De igual manera, se evidenció que los videojuegos contribuyeron en la recuperación de pacientes con enfermedades terminales ayudándoles a mejorar el ánimo, lo que se puede explicar cómo el efecto de los videojuegos en la salud., a través de sus efectos en la producción de estados emocionales de placer y de logro” (Michael, 2006).

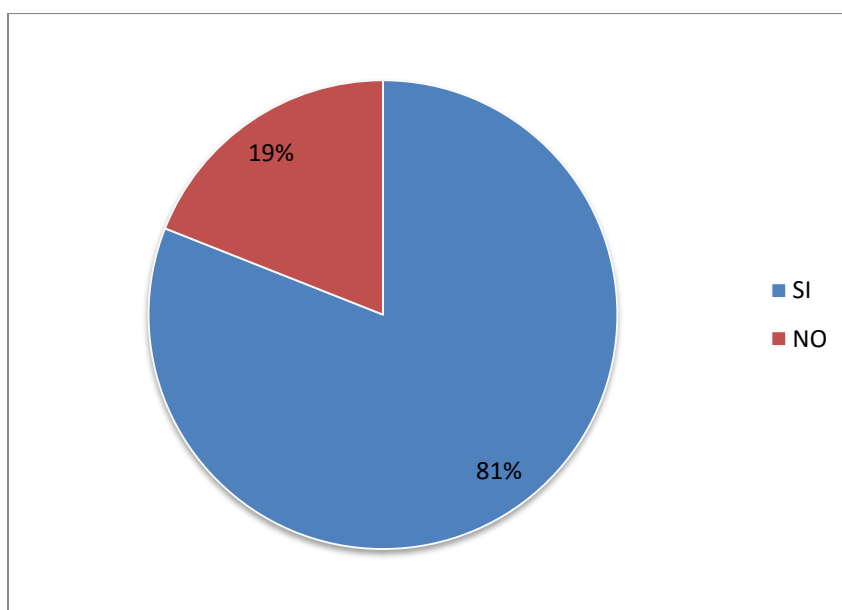
**Pregunta 4:** ¿Cuándo juega en línea demuestra su habilidad de liderazgo?

**Cuadro N° 4:** Habilidad de liderazgo

RESPUESTA	TOTAL	
	Frecuencia	%
Si	13	81
No	3	19
<b>TOTAL</b>	16	100

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.  
**Fuente:** Encuesta a usuarios el Cyber Meganeth

**Gráfico N° 4:** Habilidad de liderazgo



**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.  
**Fuente:** Cuadro N° 4

## **Análisis**

Luego de tabular la encuesta sobre si al jugar en línea demuestra su habilidad de liderazgo en el grupo en el cual participan, respondieron afirmativamente 13 de los usuarios que equivale a un 81%, ellos se consideran líderes durante la práctica del juego en línea y tan solo 3, es decir un 19%, consideran que no afecta en su habilidad de liderazgo.

## **Interpretación**

Los seres humanos actuamos básicamente por emociones y a la hora de compartir debemos intercambiar ideas, sentimientos y acciones que nos lleven a liderar en un grupo o a ser uno más de ellos.

El sentimiento de bienestar al liderar en un grupo, hace que todas sus acciones se vuelvan competitivas, al inicio podemos hablar de una actitud positiva pero si no se la canaliza correctamente tiene efectos contrarios.

Los usuarios encuestados al alcanzar niveles deseados en el juego, sienten gran capacidad de liderazgo, convirtiéndose en modelo a seguir de los nuevos jugadores, quienes desean llegar a ser mejor o igual que ellos.

Así lo indica Pérez en su artículo. “los videojuegos potencian habilidades como el liderazgo y la capacidad de auto superación; ya que más de la mitad de los menores de 35 años encuestados afirmaron haber mejorado sus capacidades de liderazgo y de superación.” (Perez, 2006).

**Pregunta 5:** ¿Por repetidas ocasiones ha intentado controlar, interrumpir o detener el hábito del juego en línea para dedicarse a otra actividad y se le ha dificultado hacerlo?

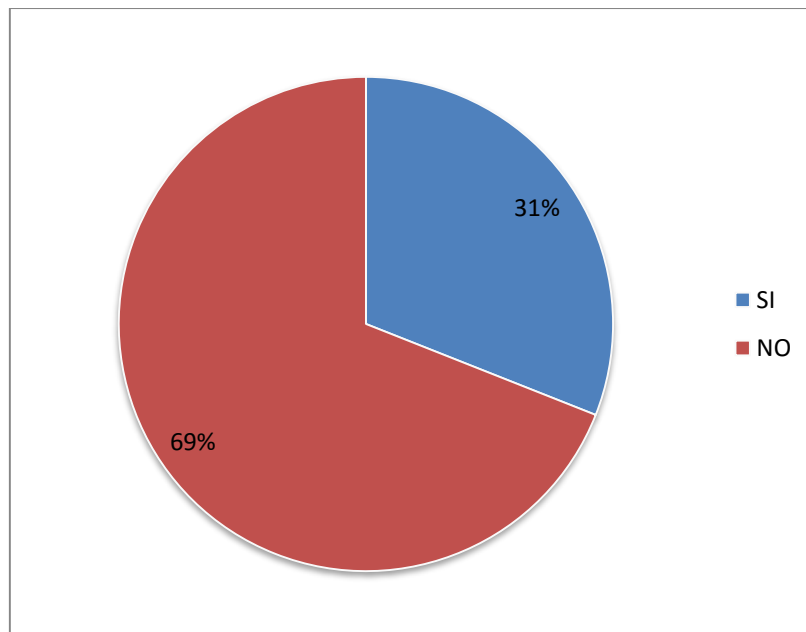
**Cuadro N° 5:** Intento de controlar, interrumpir o detener el hábito del juego en línea

RESPUESTA	TOTAL	
	Frecuencia	%
Si	5	31
No	11	69
<b>TOTAL</b>	16	100

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Encuesta a usuarios el Cyber Meganeth

**Gráfico N° 5:** Intento de controlar, interrumpir o detener el hábito del juego en línea



**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Cuadro N° 5

## **Análisis**

Con referencia a la pregunta relacionada con las repetidas ocasiones que han intentado controlar, interrumpir o detener el hábito a los juegos en línea, el mayor porcentaje de encuestados 69%, es decir; 11 de ellos, manifiestan no haber experimentado este problema, mientras que 5 encuestados (31%), responden afirmativamente a esta interrogante.

## **Interpretación**

A todo individuo le gustaría mejorar sus hábitos estudiantiles o laborales, tener nuevos pasatiempos, sin embargo existen personas que una vez que han tenido la oportunidad de sentir nuevas emociones que le hacen sentirse a gusto al jugar en línea, es complejo retirarse por completo de esta actividad, son muchas las fortalezas que debilitan la razón para dejar de jugar, haciendo que el usuario minimice la importancia de atravesar algún tipo de consecuencia negativa por causa del juego virtual, al no lograr dejar o limitar el tiempo empleado en jugar, y por esa razón presenta conflictos a nivel social, se ha convertido en ludópata.

Los jugadores del Cyber Meganeth que no han intentado controlar o detener el juego lo hacen debido a que han experimentado aportes favorables en su desenvolvimiento diario, donde las consecuencias negativas pasan a segundo plano.

Según el (American Psychiatric, 1995) para diagnosticar ludopatía, se deberá cumplir las siguientes pautas de manera recurrente y persistente, por lo menos 5 o más ítems, pero solo consideraremos el argumento N°3 ya que es el que se asocia a esta interpretación, donde se explica que el usuario fracasa repetidamente en los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.



**Pregunta 6:** ¿A menudo ha tenido “arrebatos” de insultar o intimidar a su compañero de juego, durante y/o después de jugar en línea?

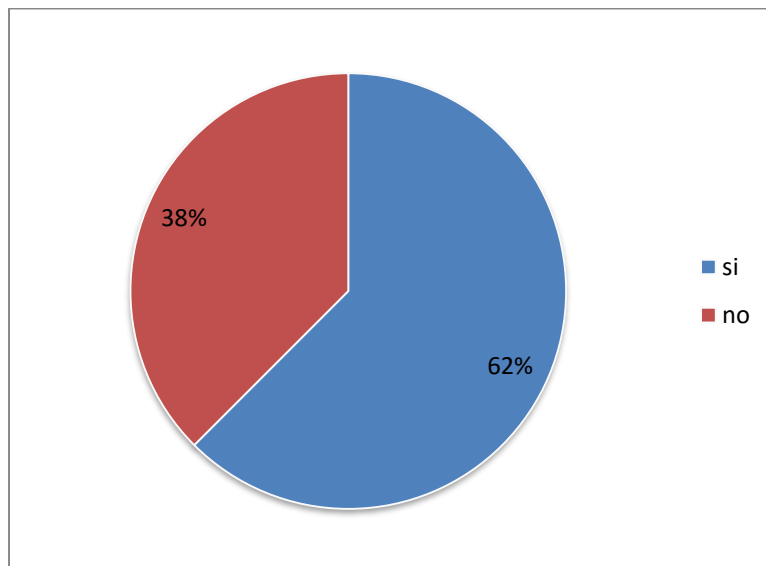
**Cuadro N° 6:** Arrebatos de insultar o intimidar

RESPUESTA	TOTAL	
	Frecuencia	%
Si	10	62
No	6	38
<b>TOTAL</b>	16	100

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Encuesta a usuarios el Cyber Meganeth

**Gráfico N°. 6:** Arrebatos de insultar o intimidar



**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Cuadro N° 6

## **Análisis**

Los encuestados sobre si durante o después de jugar en línea, presentaban tendencias agresivas como amenazas o intimidación a otros jugadores o a personas externas, un 62%, es decir 10 encuestados, si han experimentado ese tipo de conductas, mientras que el 38% de los encuestados equivalente a 6 personas, manifiestan no haber experimentado este tipo de situaciones.

## **Interpretación**

Los juegos en línea violentos lesionan la estructura de pensamiento, volviendo al usuario un ser agresivo, dueño de estrategias violentas aprendidas durante la lucha practicada en cada juego.

Los usuarios encuestados creen que el mundo de los juegos de internet, es un reflejo del mundo real, hasta confían en el modelo y forma en que les presenta los diferentes juegos y consideran que pueden enfrentar a situaciones similares en la vida real.

La influencia del juego especialmente de los juegos en línea violentos, hace que se adquiera conductas negativas que afectaran la vida del usuario durante y fuera de la práctica de juego.

Lo investigado se apoya con (Wiemer-Hastings, 2005), donde refiere que “los juegos virtuales violentos aumentan la agresividad en quien los juega asiduamente, haciendo ver el mundo como un lugar hostil, afirman psicólogos de la Universidad de Potsdam en un reciente estudio, además de exponer que “a corto plazo, los juegos donde se asesina a seres humanos, se abusa de ellos, o simplemente se actúa violentamente, aumentan notablemente la agresividad y la indiferencia ante el sufrimiento ajeno. A largo plazo, los resultados demostraron además que, cuantos más juegos violentos jugaba un joven o un adulto durante meses y años, mayor era su disposición a reaccionar con agresividad.” (Papaleo, 2006).

**Pregunta 7:** ¿Prefiere jugar en línea, a tener que asistir a eventos sociales (familiares, escolares, fiestas, etc.)?.

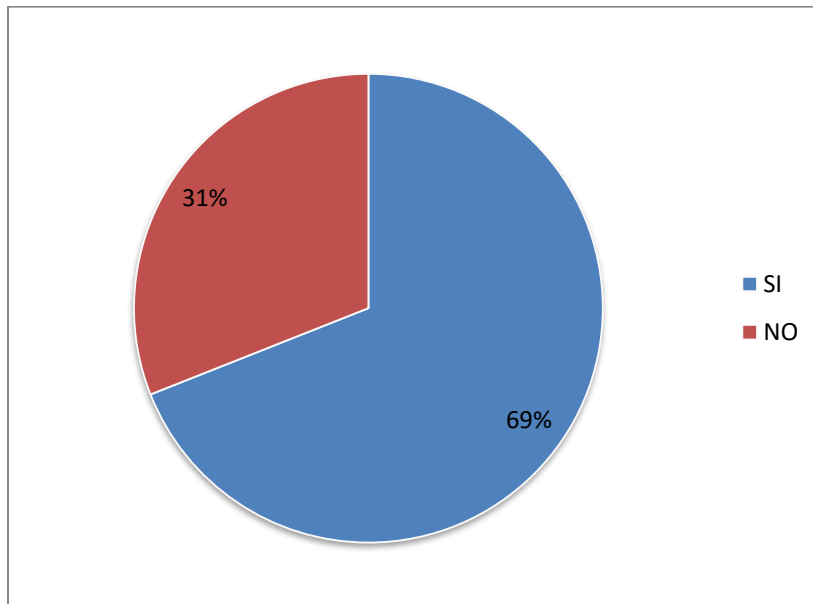
**Cuadro N° 7:** Prefiere jugar en línea a tener que asistir a eventos sociales

RESPUESTA	TOTAL	
	Frecuencia	%
Si	11	69
No	5	31
<b>TOTAL</b>	16	100

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Encuesta a usuarios el Cyber Meganeth

**Gráfico N° 7:** Prefiere jugar en línea a tener que asistir a eventos sociales



**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Cuadro N° 7

## **Análisis**

Planteada la consulta a los encuestados, solamente el 31% equivalente a 5 personas, han preferido acudir a eventos sociales antes que realizar sus práctica diaria como es el participar en los juegos en línea, mientras que el 69 % de los encuestados que conforman 11 personas, manifiestan haber tenido problemas con este tipo de situaciones, ellos prefieren jugar a participar en cualquier otro evento social.

## **Interpretación**

Las personas que asisten a centros de juegos en línea, buscan emociones diferentes a las experimentadas dentro de su grupo social y al encontrarse con otros individuos que tienen afinidades similares, crean vínculos sociales, comparten los mismos intereses, las mismas inquietudes, experiencias e incluso tienen el mismo lenguaje a pesar de no tener una relación directa sino tan solo a través del juego.

Los usuarios investigados al crear relaciones virtuales, tienden a aislarse del mundo real dejando en cierto modo de responder a diversas responsabilidades ya planificadas, muchos de ellos a nivel estudiantil, familiar, laboral, etc.

Esta situación ya fue analizada por otro investigador quien explica que “los jugadores que más están en contacto con los juegos en línea presentan mayores necesidades de aislamiento y escape, lo que no ocurría con jugadores de menor frecuencia.” (Selnow, 1984).

Este autor a partir de un análisis aplicado pudo verificar que las amistades online pasan a formar parte de su círculo social llegando a reemplazar a sus amigos existentes, de esta manera cambian el mundo real por el mundo virtual.

**Pregunta 8:** ¿Disfruta de otras actividades recreativas con la misma intensidad como cuando juega en línea?

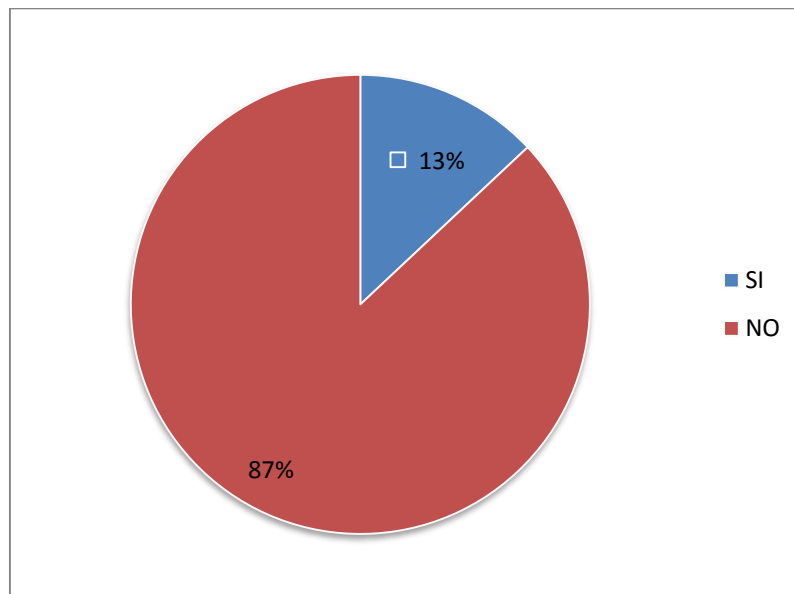
**Cuadro N° 8:** Disfruta jugar en línea

RESPUESTA	TOTAL	
	Frecuencia	%
Si	2	13
No	14	87
<b>TOTAL</b>	16	100

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Encuesta a usuarios el Cyber Meganeth

**Gráfico N° 8:** Disfruta jugar en línea



**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Cuadro N° 8

## **Análisis**

Con relación al deleite que podría experimentar en el juego, el Cyber jugador, responde a la encuesta aplicada de la siguiente manera, el 13% de los encuestados, lo que es igual a 2 usuarios, manifiestan que si disfrutan de otros tipos de juegos recreativos en la misma intensidad que en un juego en línea, mientras que otro 87 % equivalente a 14 personas, manifiestan que únicamente los juegos en línea los hace tener emociones en mayor intensidad, por tanto prefieren realizar esta práctica a otras actividades de tipo recreativo.

## **Interpretación**

Las emociones liberadas durante los juegos en línea hacen que los usuarios sientan una satisfacción al final de cada encuentro que ningún otro juego recreativo reemplazaría a las emociones vertidas en ese instante y a las sensaciones de bienestar después del juego, esto hace que el deseo de volver a repetir esa emoción haga que cada vez dificulte suspender o dejar por completo la práctica llegando a convertirse en clientes ludópatas.

Con estos resultados se confirma lo expuesto en investigaciones de Carrillo donde explica que “por lo tanto, respecto a la competitividad, los juegos en línea no son tan diferentes de los otros juegos, pero contienen una capacidad de enganche superior a muchos otros juegos tradicionales.” (Carrillo, 2011), y es por esta razón que los usuarios prefieren seguir envueltos en el mundo virtual, olvidando actual y posteriormente, las diferentes opciones que tienen para recrearse.

**Pregunta 9:** ¿Se ha arriesgado a perder, o ha perdido relaciones interpersonales significativas (padres, pareja, amigos, trabajo) debido al juego en línea?

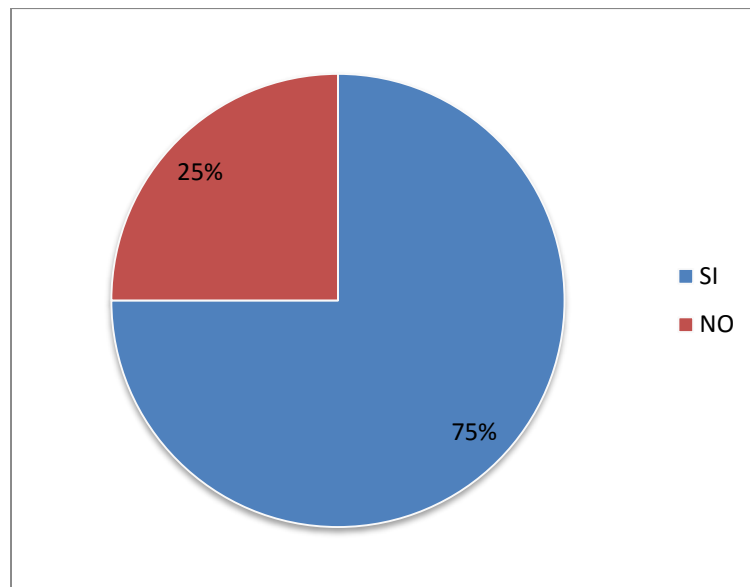
**Cuadro N° 9:** Se ha arriesgado a perder relaciones interpersonales

RESPUESTA	TOTAL	
	Frecuencia	%
Si	12	75
No	4	25
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Encuesta a usuarios el Cyber Meganeth

**Gráfico N° 9:** Se ha arriesgado a perder relaciones interpersonales



**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Cuadro N° 9

## **Análisis**

Al investigar en los encuestados sobre la posibilidad de perder relaciones familiares y amigos, el 25% de los encuestados equivalente a 4 personas conocen el valor de las relaciones y no están dispuestos a ponerlas en riesgo, por causa del juego en línea, mientras que el restante 75% conformado por 12 usuarios manifiesta haber perdido o arriesgado sus relaciones interpersonales y familiares con tal de continuar en la práctica.

## **Interpretación**

Uno de los problemas que afecta a los usuarios que practican los juegos en línea es que, por dedicarle gran parte de su tiempo a esta práctica, haya ocasionado que se alejen de sus familias u otras relaciones sociales, coincidiendo con lo expuesto por el autor Tejeiro, el mismo que refiere que “se argumenta que la actividad de juego es eminentemente solitaria, que el individuo se aleja de sus amistades y reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales.” (Tejeiro, 2009).

El hecho de que los usuarios investigados jueguen de manera irresponsable ha causado conflictos en el área familiar- social llegando a afectar vínculos afectivos y la manera de relacionarse asertivamente entre los miembros.

La persona que comienza a tener nuevas experiencias y a la vez le hacen sentirse a gusto, se olvidan del mundo del cual quieren huir, cualquiera que sea su causa de aislamiento, son seres que al jugar encuentran relaciones aparentemente satisfactorias, se alejan de personas que aportarían al crecimiento personal y como ente eminentemente social como es el caso del ámbito familiar, que es el círculo social más cercano al usuario.



**Pregunta 10:** ¿Constantemente se siente inquieto/ nervioso/ irritable por volver a jugar en línea?

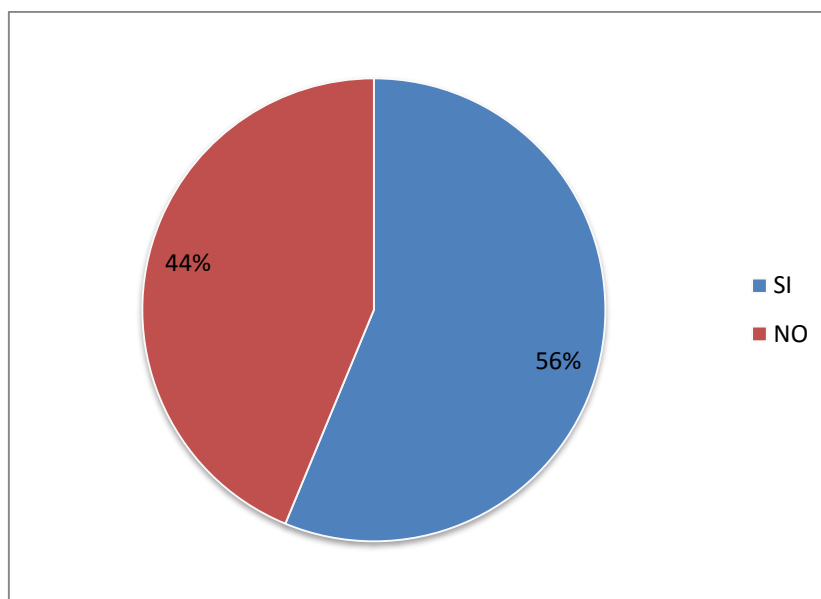
**Cuadro N° 10:** Se siente inquieto/ nervioso/ irritable

RESPUESTA	TOTAL	
	Frecuencia	%
Si	9	56
No	7	44
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Encuesta a usuarios el Cyber Meganeth

**Gráfico N° 10:** Se siente inquieto/ nervioso/ irritable



**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Cuadro N° 10

## **Análisis**

Al investigar en los encuestados sobre su ansiedad por volver a jugar, encontramos que el 56% de los jugadores se sienten inquietos por regresar al juego, mientras que el 44% índice no sentir intranquilidad al no ejercer el juego.

## **Interpretación**

Una de las características de la ansiedad es la sensación de inquietud que atraviesa la persona causada por un estímulo estresor, los juegos en línea, debido a su nivel de “enganche” por los diferentes niveles que posee esta práctica y que el jugador desea conquistar, origina en los encuestados ansiedad al no poder por cualquier motivo seguir conectado, lo que motiva al usuario volver a su consola y que esta emoción generada llegue a desaparecer.

La investigación coincide con lo expuesto anteriormente por (Huanca Rojas Felix, 2012) donde señala que “se ha observado un incremento de la ansiedad en niños que son usuarios habituales de videojuegos y televisión y que luego son privados de ellos. Les sucede algo similar a lo que lo que ocurre con un fumador que está sin cigarrillos”.

Los usuarios encuestados han sido detectados como jugadores patológicos por medio de reactivo psicológico donde reflejan ansiedad como consecuencia del juego en línea y afectando su salud mental, esto se apoya en la investigación de (Cruz, 2011) donde refiere que “los pacientes con diagnóstico de adicción a los juegos presentan cuatro principales problemas: depresión, ansiedad, fobias sociales y bajo rendimiento escolar”.

**4.3** Análisis e interpretación de resultados de las consecuencias psicosociales de los juegos en línea encontrados en los usuarios encuestados.

**CUADRO “B”: CONSECUENCIAS POSITIVAS**

	<b>USUARIOS</b>	<b>FRECUENCIA</b>
<b>Estimula capacidad para Memorizar</b>	10	62%
<b>Mejora el nivel de Concentración</b>	11	69%
<b>Seguridad en sí mismo</b>	14	88%
<b>Liderazgo</b>	13	81%

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Resultados de Encuesta “Juegos en línea y sus consecuencias psicosociales”

**CUADRO “C”: CONSECUENCIAS NEGATIVAS**

	<b>USUARIOS</b>	<b>FRECUENCIA</b>
<b>Agresividad</b>	10	62%
<b>Aislamiento</b>	11	69%
<b>Ludopatía</b>	11	69%
<b>Ansiedad</b>	9	56%
<b>Conflictos familiares</b>	12	75%

**Elaborado por:** Jhonny Escobar, Alexandra Salazar.

**Fuente:** Resultados de Encuesta “Juegos en línea y sus consecuencias psicosociales”

## **Interpretación**

Los usuarios encuestados han reflejado en los resultados que los juegos en línea y sus consecuencias psicosociales han aportado favorablemente en ciertos ámbitos y a la vez han afectado en otros, ya que encontramos consecuencias psicosociales positivas como habilidad de liderazgo, seguridad en sí mismo, estímulo en el nivel de memorización y concentración, a su vez, por un manejo extralimitado de los juegos en línea, los usuarios presentan consecuencias psicosociales negativas siendo estas agresividad, aislamiento, ludopatía, ansiedad y generando conflictos familiares.

Las consecuencias encontradas al final de la encuesta se apoya en lo emitido por autores como (Tejeiro, 2009) donde menciona que “consecuencias psicosociales pueden existir en las personas, tanto negativos como agresividad, aislamiento social, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico y como positivos al entrenamiento y mejora de habilidades.”.

#### **4.4 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS**

Una vez analizados los resultados obtenidos en el presente estudio se logró obtener datos fiables para la comprobación y aceptación de la hipótesis de trabajo propuesta que dice: “Los juegos en línea producen consecuencias psicosociales positivas y negativas en las personas que frecuentan el Cyber “MEGANETH” de Riobamba periodo Abril – Septiembre 2013”.

El sustento de esta afirmación radica en los resultados obtenidos tras la aplicación del “Cuestionario breve de diagnóstico del juego patológico”, instrumento que permitió identificar una población de 16 individuos, que por sus características presentan ludopatía. En esta población se comprobó posteriormente la presencia de consecuencias psicosociales positivas y negativas.

Entre las primeras se destaca el desarrollo de la seguridad en sí mismo 88%, capacidad de liderazgo 81%, mejora del nivel de concentración 69% y estímulo en la capacidad para memorización 62%.

Por otra parte, los participantes en el estudio también muestran consecuencias negativas asociadas a su condición ludópata (69%), como son conflictos familiares 75%, aislamiento 69%, agresividad 62% y ansiedad 56%.

Por esta razón, si se toma en consideración los porcentajes expuestos y el análisis del sustento teórico ofrecido por los autores consultados, se comprueba la hipótesis planteada para el presente estudio.

**CAPÍTULO V**  
**CONCLUSIONES**  
**Y**  
**RECOMENDACIONES**

## 5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1 CONCLUSIONES

En esta investigación se concluye:

- Con la aplicación de la encuesta se ha determinado que las consecuencias psicosociales negativas de los juegos en línea son ansiedad (56%), agresividad (62%), aislamiento social (69%), conflictos familiares (75%), mientras que las consecuencias positivas son liderazgo (81%), confianza en sí mismo (88%), incremento de capacidad de memorización (62%) y concentración (69%).
- Al identificar a las personas que presentan ludopatía en base a la aplicación del Test “Cuestionario Breve de Diagnóstico del Juego Patológico” de una población de 30 usuarios, se detectó a 16 jugadores ludópatas, 5 equivalente al 31% califican como jugadores con riesgo y 11 que equivale al 69% son considerados jugadores dependientes.
- Los juegos en línea producen consecuencias psicosociales negativas que han perjudicado en el ámbito personal, social y afectivo de los jugadores, provocando conductas agresivas, amenazantes, aislantes, tanto a nivel familiar, escolar, laboral, etc. Sin embargo a pesar de ello, los usuarios prefieren continuar practicando constantemente este tipo de juegos debido al desconocimiento de afección en su desarrollo psicosocial. Si se tiene un manejo responsable de los juegos en línea, existen beneficios en ciertas funciones cognitivas y en aspectos que aportan a tener autoconfianza que se verán reflejados en su diario vivir.
- Luego de identificar las consecuencias psicosociales negativas se propone realizar un taller que se basa en la difusión y prevención de las consecuencias psicosociales que acarrea el jugar en línea de manera irresponsable, donde se

incluye la promoción del uso adecuado del tiempo libre, actividad que se socializará a adolescentes de unidades educativas, a través de los estudiantes de la escuela de Psicología Clínica de 7° y 8° semestre dentro de su plan de prácticas.



## 5.2 RECOMENDACIONES

- Considerar a los juegos en línea como instrumentos lúdicos ya que aportan a formar y desarrollar en el usuario consecuencias positivas siempre y cuando se ejerza la práctica con responsabilidad, a la vez concientizar que si no existe una debida orientación, los juegos en línea pueden desarrollar consecuencias psicosociales negativas nombradas a lo largo de la investigación.
- Al momento de detectar cuadros ludópatas en personas que juegan en línea, el psicólogo clínico siendo el profesional encargado de brindar prevención primaria, secundaria y terciaria, deberá tomar en consideración el uso de estrategias psicoeducativas en el proceso terapéutico para lograr un efecto mayor en las personas que presentan esta patología.
- Diferenciar las consecuencias psicosociales negativas de los juegos en línea que afectan al desarrollo personal- social en los usuarios jugadores, de los beneficios que aportan los juegos virtuales cuando están canalizados positivamente, para no abandonar la práctica en su totalidad.
- Se pone a consideración a los estudiantes del 7° y 8° semestre de la escuela de Psicología Clínica, la utilización de la propuesta establecida en nuestra investigación, para ser aplicada en diferentes unidades educativas de la ciudad de Riobamba u otras ciudades donde exista población vulnerable en el desarrollo de ludopatía.

## BIBLIOGRAFÍA

- 1.- AIDS. (2009). *Atención e investigación de socioadicciones*. Recuperado el 23 de Junio de 2014, de [www.aids-info.org/adiccionjuegoonline.html](http://www.aids-info.org/adiccionjuegoonline.html)
- 2.- Alvarado, E. (22 de agosto de 2013). *La Republica.pe*. Recuperado el 28 de junio de 2015, de <http://archivo.larepublica.pe/22-08-2013/mas-ninos-llegan-al-psiquiatra-por-adiccion-a-videojuegos>
- 3.- AMAYA, S. B. (2012). Influencia de las técnicas grafoplásticas en la iniciación a la preescritura de los niños/as de primer año de educación básica. *Tesis de pregrado*. Machala, El Oro, Ecuador.
- 4.- American Psychiatric Association DSM-IV. (1994-1995,). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. . Barcelona: Masson S.A., .
- 5.- American Psychiatric, A. (1995). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Masson S.A.,.
- 6.- Arana, C. G. (11 de Marzo de 2010). *La Revista cultural de Aljaraque*. Recuperado el 27 de Julio de 2013, de La Revista cultural de Aljaraque: [http://www.fuentejuncal.org/revista/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1377:el-peligro-de-qviciarseq-a-un-mmorpg&catid=36:noticias-de-interes-general&Itemid=65](http://www.fuentejuncal.org/revista/index.php?option=com_content&view=article&id=1377:el-peligro-de-qviciarseq-a-un-mmorpg&catid=36:noticias-de-interes-general&Itemid=65)
- 7.- Araya, J. M. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*.
- 8.- Arosemena, C. T. (5 de febrero de 2011). *Formared*. Recuperado el 9 de febrero de 2014, de Formared: <http://formared.blogspot.com/2011/02/ventajas-y-desventajas-de-los.html>
- 9.- Atención e Investigación de Socioadicciones. (2009). *Adicción al Juego Online*. Barcelona : Disponible: <http://www.ais-info.org/adiccionjuegoonline.html>.
- 10.- Bossio, J. F. (2009). *El MMORPG: Aspectos sociales, psicológicos y sociales de los videojuegos online*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- 11.- BROSTEIN Verónica, V. R. (2007). *Niños Creativos*. México, Venezuela: Océano.
- 12.- Carrillo, G. F. (2011). LOS JUEGOS EN LINEA EN ADOLESCENTES Y JÓVENES. En G. F. Carillo, *LOS JUEGOS EN LINEA EN ADOLESCENTES*

- Y *JÓVENES* (pág. 12). Lima: Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas.
- 13.- Cole, H. y. (2007). *Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers*. New York: CyberPsychology & Behavior.
  - 14.- DECROLY, O. (2002). *El juego educativo*. Madrid: Morata.
  - 15.- Diccionario de la Real Academia Española,. (s.f.). Disponible: <http://www.rae.es>.
  - 16.- EDUCACION, E. d. (2012 de Junio de 2001). *Didácticas especiales*. Barcelona, España: Océano.
  - 17.- Estalló, J. A. (1992). Videojuegos: Efectos Psicológicos. *Revista de Psiquiatría infantil y juvenil*, 106-116.
  - 18.- Europe, I. S. (15 de mayo de 2007). *Pan European Game Information*.: <http://www.pegionline.eu/es/index/id/56>
  - 19.- FARINANGO, G. I. (07 de Julio de 2011). Influencia de las adicciones tecnológicas en la salud mental de los estudiantes de primer a tercer año de bachillerato del Colegio Fiscomisional “San Francisco” de la Ciudad de Ibarra durante el año lectivo 2009-2010. *TESIS DE GRADO*. Ibarra, Imbabura, Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
  - 20.- GARCIA, R. (2002). *Diccionario Larousse Ilustrado*. Buenos Aires: Larousse.
  - 21.- Garcia, T. (30 de julio de 2009). *Neoteo*.: <http://www.neoteo.com/la-historia-de-juegos-de-rol-online-mmorpg/>
  - 22.- Garrido, J. J. (29 de agosto de 2013). *Perú21.pe*.: <http://peru21.pe/videojuegos/dia-gamer-10-beneficios-jugar-videojuegos-2146843>
  - 23.- Geoffrey R. Loftus, E. F. (1983). *La mente en el juego: La psicología de los videojuegos*. New York: Basic Books.
  - 24.- HARNECKER, M. (1986). *que es la sociedad*. México: NUESTRO TIEMPO.
  - 25.- Heckel Heather L. (2003). “*Online Social Interaction: The case of Everquest*”. *George Mason University*,.
  - 26.- Huanca Rojas Félix. (2010 ). *INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE INTERNET EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ADOLESCENTES*. Cuzco-Puno : Universidad Alas Peruanas-Lima.

- 27.- Huanca Rojas Felix. (Diciembre de 2012). Influencia de los juegos en internet en los adolescentes en la ciudad de Puno. *Revista de investigación en comunicación y desarrollo*, 5.
- 28.- ISASTUR, g. (2010). *grupo ISASTUR*. Recuperado el 20 de mayo de 2015, de grupo ISASTUR:  
[http://www.grupoisastur.com/manual\\_isastur/data/es/1/1\\_10\\_3.htm](http://www.grupoisastur.com/manual_isastur/data/es/1/1_10_3.htm)
- 29.- JURADO, F. (06 de febrero de 2013). *Abc tecnología*.  
<http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos-nintendo3ds/20121214/abci-estudio-asegura-edad-media-201302060931.html>
- 30.- KOHL, M. A. (2005). *Arte infantil, actividades de expresión plástica*. Barcelona: Narcea.
- 31.- MALAN, S. P. (2011). Aplicación de las técnicas Grafoplasticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4-5 años de edad. *Tesis de pregrado*. Guaranda, Bolívar, Ecuador.
- 32.- Marco, C. (19 de noviembre de 2012). *Anales de Psicología*.  
[http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0212-97282014000100005&script=sci\\_arttext](http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0212-97282014000100005&script=sci_arttext)
- 33.- Martínez, G. P. (2010). Videojuegos MMORPG, conceptos, características, problemática y posibilidades. *E-innova*, 1-11.
- 34.- Michael, D. &. (2006). *Serious games : games that educate, train and inform*. Boston: Thomson Course Technology.
- 35.- Montañez, M. V. (2007). Lo psicosocial desde una perspectiva holística. *Revista Tendencia & Retos*, 180.
- 36.- Ng, B. y.-H. (2005). *Addiction to the Internet and Online Gaming*. New York: CyberPsychology & Behavior.
- 37.- NUM DE NEGRO, B. (2008). *Los proyectos de arte*. Rio de la Plata: Lumen.
- 38.- Pan European Game Information. (2008). *Pegi Online*.  
<http://www.pegionline.eu/es/index/id/56>
- 38.- Papaleo, C. (9 de diciembre de 2006). *DW*. <http://www.dw.de/videojuegos-violentos-predisponen-a-la-agresividad/a-2264322>

- 40.- Perez, J. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*.
- 41.- Piuzzi Martinez, G. (2010). Video juegos MMORPG, conceptos, características, problemática y posibilidades. *Revista electronica de educación e innovación*, 1-11.
- 42.- PUNSET, E. (22 de Octubre de 2012). *Vida Extra*. <http://www.vidaextra.com/videos/los-efectos-positivos-de-los-videojuegos-en-el-cerebro-segun-la-neurobiologa-dapne-bavelier>
- 43.- QUINTANA, L. (2007). *Creatividad y técnicas plásticas en educación*. México: Trillas.
- 44.- Real Academia Española de la lengua. (2001). *Diccionario de la lengua Española*. RAEL.
- 45.- Rojas, F. H. (2010). *Influencia de los juegos en internet en los adolescentes*. Puno: Universidad Nacional San Antonio Abad del Cuzco.
- 46.- ROLLANO, D. (2004). *Educación plástica y artística, en educación infantil*. Madrid: Ideas Propias.
- 47.- Sánchez, X. C. (2009). *Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online*. Barcelona: Aloma.
- 48.- Selnow, G. (1984). Jugando Videojuegos: El Amigo Electrónico. *Jugando Videojuegos*, 148-156.
- 49.- Sopena, R. (2000). *Aristos 2000*. Santa Fe de Bogotá: Ramon Sopena SA.
- 50.- Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Rio, M., & Gómez Vallecillo, J. L. (2000). *Efectos psicosociales de los videojuegos*. Malaga: Universidad de Málaga.
- 51.- Tejeiro, R. (2009). *Efectos psicosociales de los videojuegos*. Malaga: Universidad de Málaga.
- 52.-Valencia, E. T. (5 de diciembre de 2012). *Historia de la Informática*. <http://histinf.blogs.upv.es/2012/12/05/historia-de-los-mmorpgs/>
- 53.- VENEGAS, A. (2008). *Las artes plásticas en la educación artística y estética infantil*. México: Planeta.

54.- Wiemer-Hastings, P. (2005). *Addiction to the Internet and Online Gaming*. New York: CyberPsychology & Behavior.

# **ANEXOS**

**ANEXO 1:**

**F.A.J.E.R.**

**La Federación Andaluza de Jugadores de Azar Rehabilitados  
y  
El Departamento de Psicología Social y Metodología de la Universidad de  
Granada  
Presentan:**

**TEST “Cuestionario breve de Diagnóstico del Juego Patológico”**

El siguiente cuestionario plantea una serie de preguntas sobre pensamientos, sensaciones y conductas relacionados con los juegos de azar en que se apuesta dinero.

- Si en el último año usted Nunca ha experimentado o realizado lo que se describe en la pregunta, marque el botón de la primera columna.
- Si en el último año A veces se ha cumplido o realizado lo que se describe en la pregunta, marque el botón de la segunda columna.
- Si en el último año Muchas veces ha ocurrido lo que se pregunta, marque el botón de la tercera columna.

**Nombre:** .....

**Edad:** .....

	Nunca	A veces	Muchas veces
1. ¿Los pensamientos sobre el juego no te dejan concentrarte en tu trabajo, o en labores como la lectura, o la resolución de cuestiones de la familia?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Los pensamientos sobre como conseguir dinero para jugar ¿No te dejan conciliar el sueño o te despiertan de madrugada?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Cuando juegas ¿Te empeñas en seguir jugando hasta que ganas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Cuando juegas ¿Gastas todo el dinero, hasta el punto de no poder pagar las consumiciones, o tener que regresar andando?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. ¿Juegas más dinero de lo que tenías pensado antes de empezar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



6. ¿Has intentado alguna vez dejar de jugar y no has sido capaz de ello?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. ¿Te has sentido nervioso o irritado por no poder jugar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. ¿Te sientes irritado si tienes que interrumpir una sesión de juego por una obligación profesional o familiar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. ¿Juegas para demostrar tu capacidad o destreza a los demás?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. ¿Juegas para serenarte antes de afrontar gestiones en el Ayuntamiento, Hacienda, tráfico, etc.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. ¿Piensas que la única forma de resolver tu situación económica es tener un golpe de suerte en el juego?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Después de perder ¿Sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tus pérdidas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. ¿Buscas para jugar sitios que estén alejados de tu casa?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. ¿Sueles decir a la gente que has ganado dinero en el juego aunque hayas perdido?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. ¿Has inventado tareas en la calle, visitas al médico, etc. para poder salir del trabajo e ir a jugar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. ¿Has descuidado obligaciones personales o familiares por estar jugando?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. ¿Utilizas o has utilizado para jugar dinero del que manejas en el trabajo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. ¿Has pedido dinero prestado a familiares o amigos para jugar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. ¿Has pedido dinero a prestamistas o usureros para jugar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. ¿Has cometido hurtos, robos, u otros delitos para conseguir dinero con el que jugar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

---

## ANEXO 2



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**ESCUELA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS JUGADORES DEL CYBER MEGANET DE**  
**RIOBAMBA**  
**“CONSECUENCIAS PSICOSOCIALES DE LOS JUEGOS EN LINEA”**

La siguiente encuesta tiene la finalidad de recabar información sobre los Juegos en Línea, por lo tanto no debes poner tu nombre y todos los datos serán confidenciales.

Le solicitamos leer cuidadosamente las preguntas y marcar con una x en la respuesta correspondiente de cada uno de los ítems. Cualquier duda acercarse a preguntar.

**PREGUNTA N° 1:** ¿Su capacidad para memorizar cualquier tipo de información ha incrementado a partir de que juega en línea?

Si ( )

No ( )

**PREGUNTA N° 2:** ¿Su nivel de concentración después de jugar en línea se ve afectado en sus actividades cotidianas?

Si ( )

No ( )

**PREGUNTA N° 3:** ¿Los juegos en línea le han aportado a sentir seguridad en sí mismo?

Si ( )

No ( )

**PREGUNTA N° 4:** ¿Cuándo juega en línea demuestra su habilidad de liderazgo?

Si ( )

No ( )

**PREGUNTA N° 5:** ¿Por repetidas ocasiones ha intentado controlar, interrumpir o detener el hábito del juego en línea para dedicarse a otra actividad y se le ha dificultado hacerlo?

Si ( )

No ( )

**PREGUNTA N° 6:** ¿A menudo ha tenido “”arrebatos de insultar o intimidar a su compañero de juego, durante y/o después de jugar en línea?

Si ( )

No ( )

**PREGUNTA N° 7:** ¿Prefiere jugar en línea, a tener que asistir a eventos sociales (familiares, escolares, fiestas, etc.)?.

Si ( )

No ( )

**PREGUNTA N° 8:** ¿Disfruta jugar en línea con la misma intensidad que lo hace en otras actividades recreativas?

Si ( )

No ( )

**PREGUNTA N° 9:** ¿Se ha arriesgado a perder, o ha perdido relaciones interpersonales significativas (padres, pareja, amigos, trabajo) debido al juego en línea?

Si ( )

No ( )

**PREGUNTA N° 10:** ¿Constantemente se siente inquieto/ nervioso/ irritable por volver a jugar en línea?

Si ( )

No ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACION**

**ANEXO 3:**

**CUADRO DE RESUMEN DE LA PROPUESTA**

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA	OBJETIVO ESPECÍFICO	RECURSOS	RESPONSABLES	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
<p><b>Diseñar un taller grupal denominado “LA VERDAD SOBRE LOS JUEGOS EN LÍNEA”, basado en estrategias psicoeducativas para informar y prevenir las consecuencias psicosociales que causan los juegos en línea, a la vez promover el uso adecuado del tiempo libre en adolescentes- jóvenes de 13 a 17 años en diversas Unidades Educativas.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar estrategias que despierte el interés de los/as participantes para conocer la problemática de los juegos en línea.</li> <li>• Diseñar el guion de talleres psicoeducativos para la difusión y prevención de las consecuencias psicosociales de los juegos en línea destinado a los adolescentes de 13 a 17 años de las unidades educativas.</li> <li>• Sintetizar la propuesta alternativa mediante un tríptico informativo para ser utilizado durante la difusión de los talleres planteados como material de apoyo.</li> </ul>	<p><b>HUMANOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacitadores (psicólogos clínicos).</li> <li>• Autoridades de la Institución</li> <li>• Personal docente</li> <li>• Padres de familia</li> <li>• Estudiantes</li> </ul> <p><b>MATERIALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Infocus</li> <li>• Medios Audiovisuales</li> <li>• Fotocopias</li> <li>• Hojas de papel boom</li> <li>• Esferos</li> </ul> <p><b>FINANCIEROS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autogestión.</li> <li>• Apoyo de la Institución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacitadores: (estudiantes de la escuela de Psicología Clínica de 7mo y 8vo semestre).</li> <li>• Autoridades y personal docente de la Institución.</li> </ul>	<p>Adolescentes que participan en los talleres motivados e informados.</p> <p>Documento guía para los talleristas.</p> <p>Tríptico elaborado</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Número de adolescentes participantes.</li> <li>• Encuesta de valoración de los talleres.</li> <li>• Temas seleccionados</li> <li>• Temas trabajados</li> <li>• Evaluación del taller</li> <li>• Número de trípticos repartidos</li> </ul>

**ANEXO 3:****GUIA DE TALLER: “LA VERDAD SOBRE LOS JUEGOS EN LINEA”**

<b>ENCUENTRO N° 1</b>	
<b>TEMA:</b>	<b>“JUEGOS EN LINEA”</b>
<b>Finalidad:</b>	Difundir información real y concreta acerca de los juegos en línea para conocer el efecto que causa en la población actual.
<b>Desarrollo:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se distribuirá a los estudiantes según su grado básico o bachillerato en el lugar asignado por sus maestros</li><li>• Se realizará la presentación del tema a exponer (JUEGOS EN LINEA) y se dará a conocer quiénes son sus capacitadores.</li><li>• Se procederá a realizar una dinámica para ambientación de los estudiantes con su personal capacitador.</li><li>• Se deberá exponer el video psico- educativo referente al tema (<b>Video N°1</b>).</li><li>• Investigar con los estudiantes a base de lluvia de ideas acerca del concepto de juegos en línea, tiempo de juego, clases de juegos practicados.</li><li>• Exposición de temas en secuencia: Concepto e historia de los juegos en línea, donde los pueden ejecutar, población que los juega, tipos de juegos en línea.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribución de estudiantes por grupos pequeños dirigido por un capacitador, para dirigir a los adolescentes y comentar acerca de testimonios vividos o escuchados por los estudiantes y compartir ideas.</li> <li>• Cada capacitador entregara a su grupo la encuesta realizada en la tesina y la aplicará para tener referencia con que grupo se está trabajando y en base a los resultados proyectarnos al segundo encuentro, además de identificar los estudiantes ludópatas. (<b>Anexo 2.</b>)</li> <li>• Concientización a los estudiantes acerca del verdadero tiempo que ellos, sus amigos o familiares emplean en estos juegos.</li> <li>• Síntesis final de encuentro 1</li> </ul>
<b>Materiales:</b>	Presentación audio visual con los temas propuestos, computadora, infocus, hojas de papel boom, esferos.
<b>Tamaño del grupo:</b>	Mediano o grande (Según la institución.)
<b>Tiempo:</b>	Estará en función de la elaboración del material audio visual que se prepare. No obstante, recomendamos que el tiempo total, incluida la síntesis final, no debe superar las 3 horas.
<b>Lugar:</b>	Un aula con mobiliario móvil que permita su disposición en círculos.
<b>Observaciones:</b>	Según las necesidades encontradas a lo largo del taller, incluir temas extra o material audio- visual.

**Video N°1:** <https://www.youtube.com/watch?v=IsqV-obStAQ>

<b>ENCUENTRO N° 2</b>	
<b>TEMA:</b>	<b>“CONSECUENCIAS PSICOSOCIALES DE LOS JUEGOS EN LINEA”</b>
<b>Finalidad:</b>	Capacitar a los adolescentes sobre las consecuencias psicosociales positivas y negativas de los juegos en línea y como estos influyen en el desenvolvimiento global del jugador para que logren identificar los efectos causados por esta práctica y lograr prevenir la problemática.
<b>Desarrollo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se distribuirá a los estudiantes según su grado básico o bachillerato según el lugar asignado por sus maestros.</li> <li>• Bienvenida a los estudiantes y docentes asistentes al taller.</li> <li>• Síntesis del taller N° 1.</li> <li>• Proyección de video psico educativo referente al tema <b>(Video N°1)</b>.</li> <li>• Exposición de consecuencias psicosociales de los juegos en línea, muestra de resultado de estudios realizados en tesina.</li> <li>• Orden de distribución de grupos pequeños nombrados anteriormente con su respectivo capacitador.</li> <li>• Designar a cada grupo pequeño una consecuencia psicosocial negativa de los juegos en línea</li> <li>• Una vez asignado lo anterior, los adolescentes deberán dramatizar (según su percepción) la consecuencia psicosocial negativa correspondiente y ejecutarla dentro un ámbito (ámbito: laboral, familiar, personal y económico).</li> <li>• Presentación de socio drama.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición de conclusiones de socio drama.</li> <li>• Presentación Audio Visual sobre los diferentes ámbitos a ejecutarse una consecuencia psicosocial negativa de los juegos en línea (laboral, educativo, familiar, personal, económico). <b>(Video N°2)</b></li> <li>• Reagruparse nuevamente en grupos pequeños con su respectivo capacitador para la elaboración de conclusiones.</li> <li>• Exposición de recomendaciones para evitar consecuencias psicosociales negativas de los juegos en línea.</li> <li>• Síntesis final.</li> </ul>
<b>Materiales:</b>	Presentación audio visual con los temas propuestos, computadora, infocus, hojas de papel boom, esferos, tríptico.
<b>Tamaño del grupo:</b>	Mediano o grande (Según la institución.)
<b>Tiempo:</b>	Estará en función de la elaboración del material audio visual que se prepare. No obstante, recomendamos que el tiempo total, incluida la síntesis final, no debe superar las 3 horas.
<b>Lugar:</b>	Un aula con mobiliario móvil que permita su disposición en círculos.
<b>Observaciones:</b>	Según las necesidades encontradas a lo largo del taller, incluir temas extra o material audio- visual.

**Video N° 1:** <https://www.youtube.com/watch?v=SAcEe0fjocs>

**Video N° 2:** <https://www.youtube.com/watch?v=Q80reaLrtOk>



<b>ENCUENTRO N° 3</b>	
<b>TEMA:</b>	<b>“APRENDE A DIVERTIRTE”</b>
<b>Finalidad:</b>	Promover en los adolescentes el uso adecuado de su tiempo libre en base a la exposición de alternativas recreativas diferentes a los juegos en línea, para la prevención de ludopatía.
<b>Desarrollo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se distribuirá a los asistentes según el lugar asignado por sus maestros o por orden de llegada.</li> <li>• Bienvenida a los asistentes y docentes asistentes al taller.</li> <li>• Síntesis del trabajo que se realizó dentro del encuentro 1 y 2 con los estudiantes.</li> <li>• Introducción al tema: “Aprende a divertirse”</li> <li>• Exposición de temas en secuencia: Tiempo libre y su importancia, el deporte (Importancia, beneficios, actividades alternativas) (<b>Video N°1</b>), el arte (Importancia, beneficios, tipos, actividades alternativas) (<b>Video N° 2</b>), comunicación familiar (importancia, beneficios, forma de lograrlo) (<b>Video N° 3</b>).</li> <li>• Exposición de conclusiones y recomendaciones.</li> <li>• Entrega de tríptico informativo a los adolescentes y maestros.</li> <li>• Evaluación del taller.</li> <li>• Cierre del taller.</li> </ul>
<b>Materiales:</b>	Presentación audio visual con los temas propuestos, computadora, proyector, tríptico.
<b>Tamaño del grupo:</b>	Mediano o grande (Según la institución.)

<b>Tiempo:</b>	Estará en función de la elaboración del material audio visual que se prepare. No obstante, recomendamos que el tiempo total, incluida la síntesis final, no debe superar las 2 horas.
<b>Lugar:</b>	Un aula con mobiliario móvil que permita su disposición en círculos.
<b>Observaciones:</b>	Según las necesidades encontradas a lo largo del taller, incluir temas extra o material audio- visual.

**Video N° 1:** <https://www.youtube.com/watch?v=fdpxhQKAcRI>

**Video N° 2:** <https://www.youtube.com/watch?v=sxxa5ZAmJXM>

**Video N° 3:** <https://www.youtube.com/watch?v=b6TXWhu3dkw>

<b>ENCUENTRO N° 4</b>	
<b>TEMA:</b>	<b>“LOS JUEGOS EN LINEA: CAUSA Y EFECTO”</b>
<b>Finalidad:</b>	Capacitar a los padres de familia o representantes de los adolescentes, a través de un taller donde se exponga de manera sintetizada y clara sobre las consecuencias positivas y negativas de los juegos en línea previniendo ludopatía, empleando alternativas para el uso adecuado del tiempo libre de sus hijos y familia entera.
<b>Desarrollo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se distribuirá a los asistentes según el lugar asignado por sus maestros o por orden de llegada.</li> <li>• Bienvenida a los asistentes y docentes asistentes al taller.</li> <li>• Dinámica de Bienvenida</li> <li>• Síntesis del trabajo que se realizó con los estudiantes.</li> <li>• Introducción al tema: “Juegos en línea: causa y efecto”</li> <li>• Proyección de video psico educativo referente al tema <b>(Video 1)</b>.</li> <li>• Exposición de temas en secuencia: Concepto de juego en línea, Tipos de juegos en línea, Población jugadora, consecuencias psicosociales de los juegos en línea (positivas, negativas).</li> <li>• Proyección de video psicoeducativo. <b>(Video 2)</b>.</li> <li>• Exposición sobre los diferentes ámbitos donde una consecuencia psicosocial negativa de los juegos en línea puede afectar. (laboral, educativo, familiar, personal, económico).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concientización a los asistentes, acerca del verdadero tiempo que ellos, sus hijos o demás familiares emplean en estos juegos.</li> <li>• Promoción del deporte como estrategia recreativa (Importancia, beneficios, actividades alternativas), <b>(Video 3)</b>.</li> <li>• Promoción del arte como estrategia recreativa (Importancia, beneficios, tipos, actividades alternativas), <b>(Video 4)</b>.</li> <li>• Promoción de comunicación familiar como estrategia de solución (importancia, forma de lograrlo) <b>(Video 5)</b>.</li> <li>• Entrega de tríptico informativo a los padres asistentes y personal docente.</li> <li>• Exposición de conclusiones y recomendaciones</li> <li>• Cierre del taller.</li> </ul>
<b>Materiales:</b>	Presentación audio visual con los temas propuestos, computadora, proyector, tríptico.
<b>Tamaño del grupo:</b>	Mediano o grande (Según la institución.)
<b>Tiempo:</b>	Estará en función de la elaboración del material audio visual que se prepare. No obstante, recomendamos que el tiempo total, incluida la síntesis final, no debe superar las 2 horas.
<b>Lugar:</b>	Un aula con mobiliario móvil que permita su disposición en círculos.
<b>Observaciones:</b>	Según las necesidades encontradas a lo largo del taller, incluir temas extra o material audio- visual.

- Video N° 1:** <https://www.youtube.com/watch?v=IsqV-obStAQ>
- Video N° 2:** <https://www.youtube.com/watch?v=fdpqhQKAcRI>
- Video N° 3:** <https://www.youtube.com/watch?v=fdpqhQKAcRI>
- Video N° 4:** <https://www.youtube.com/watch?v=sxxa5ZAmJXM>
- Video N° 5:** <https://www.youtube.com/watch?v=b6TXWhu3dkw>

**ANEXO 4:**

Si eres de las personas que sienten que no pueden seguir estas recomendaciones y atraviesas todos los puntos expuestos anteriormente: **BUSCA AYUDA PSICOLOGICA.**



Estamos seguros que con visitar a un profesional te apoyara inmediatamente y luego disfrutaras de forma responsable y sana de tu juego favorito.



# Te gusta jugar en linea?



Te has enterado que el jugar en línea de manera irresponsable puede generar ciertas consecuencias negativas

## Entérate:

Muchos jóvenes como tu e incluso adultos, empiezan a jugar en línea por diversión, gusto o como vía de escape y entretenimiento, pero al momento menos esperado (abuso de tiempo e irresponsabilidad al jugar) terminan creando una necesidad en sus vidas, que cuando no la pueden satisfacer, generan una serie de sentimientos negativos, como nervios, rabia, inseguridad, insatisfacción.

Esta conducta se convierte a la larga en una obsesión, que puede acarrear graves consecuencias negativas, como:

## Agresividad:

Depende del juego que escojas para que tu mente genere emociones de: pelea, discusión, agresividad, venganza, etc, y todo esto es para superar el nivel de juego en el que te encuentras.. Esto no le hace bien a tu salud mental ni física.



## Ansiedad:

Excepciones:  
El juego

Mientras juegas, experimentas emociones como rabia, nervios, miedo a la pérdida, y si paras de jugar experimentas angustia o desesperación por el nivel no superado o incluso por volver a jugar. Si esto se repite muchos días a la semana, estas dentro de un cuadro ansioso.

Registro

## Aislamiento Social:

Pasar una gran cantidad de tiempo jugando en línea hace que te olvides por momentos de que alguien en casa o el colegio te esperan para poder compartir contigo. Los juegos en línea te alejan de tus seres queridos.

## Conflictos Familiares:

Cuantas veces eres regañado por tus familiares porque pasas gran parte de tiempo o gastas grandes cantidades de dinero jugando en línea?.. Siempre perduraran en el mundo los juegos en línea, pero tu familia no es eterna!.

Compulsión por jugar:

“Si juego en línea no quiero parar y si paro pienso demasiado en volver a jugar”..

Si eres jugador y no quieres llegar al punto en el que el juego en línea marque tu vida negativamente, sigue estas recomendaciones:

- Proponte jugar cada vez menos tiempo
- No repitas en tu diario vivir los sentimientos y emociones generados cuando estás jugando (ira, enojo, venganza, pelea, etc.)
- Busca otro tipo de entretenimiento (lectura, deporte, etc).
- Elige un día o mas (según tu preferencia) compartir infaliblemente con tu familia, amigos, pareja, etc, sin jugar en línea ni un solo momento.
- Del dinero que empleas para jugar, elije gastar menos y empléalo en otras cosas que seguro necesitas.