



**Facultad de Medicina
Escuela de Educación Parvularia**

Videojuegos en las historias de vida y sus implicancias en los procesos educativos

Tesis para optar al grado de Licenciada en Educación

Tesistas

Dominique Correa Martínez
Francisca Pizarro Álvarez
Camila Valladares Guaico

Profesora guía

Carola Cacciuttolo Juárez

Diciembre 2023

RESUMEN

Nuestro trabajo de investigación comienza desde el impacto y el uso de la tecnología en nuestra sociedad, para luego ver cómo este factor impacta en el desarrollo de cada persona. Teniendo esto como base, tomamos al videojuego y se investiga desde el bienestar integral en la infancia, considerando diversas generaciones de estas. Así, vemos como el juego toma un papel importante en este rol, en donde veremos sí el videojuego es un posible aprendizaje significativo.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a los docentes de la escuela de Educación Parvularia de la Universidad de Valparaíso, que nos han acompañado durante todo este camino de la sabiduría, y que nos han mostrado el maravilloso arte de enseñar, quienes nos han dado las herramientas suficientes para poder empoderarnos de nuestro rol como futuras educadoras de párvulos y sobre todo en el proceso de investigación y análisis del estudio. Sin embargo, uno de los pilares fundamentales en el desarrollo de esta tesis de pregrado es la profesora Carola Cacciutolo Juárez, quien nos mantuvo motivadas a lo largo de este año, nos permitió trabajar una temática compleja que, aunque no entendiera del todo, nos apoyó con todo lo que estaba a su alcance, nos supo escuchar cuando la necesitábamos y nos hizo sentir parte de este proyecto que fuimos construyendo en conjunto.

También, a los profesionales que participaron en nuestra investigación brindando su conocimiento y experiencias en este mundo de los videojuegos, permitiéndonos un ambiente grato y de confianza para conocer más allá de su profesión y su relación con esta temática. Además, agradecer a las personas que desde su biografía nos enriquecieron con diversas experiencias, puntos de vista desde sus contextos de vida y abrirnos un espacio para conocer partes significativas de esta

Por último, a las personas que nos ayudaron en este proceso como el profesor Rodrigo Gamboa Jiménez, por confiar en nosotras y en nuestra temática desde un comienzo, también agradecer por facilitarnos los recursos tanto materiales como los conocimientos necesarios para poder llevar a cabo nuestro proceso de investigación. Además, agradecer a Rosa Orellana

por entregar sus conocimientos para guiarnos en la recogida de información y mostrarnos el mundo de las biografías para la realización de nuestros hallazgos. Gracias a estas personas por dedicarnos tiempo y espacio de su trabajo para el enriquecimiento de información e ideas innovadoras para nuestro proyecto.

DEDICATORIAS

Dominique Correa Martínez

Agradecer principalmente a mi familia que siempre estuvieron conmigo y me apoyaron incondicionalmente. A quienes me inculcaron que la familia siempre iba primero y gracias a eso se generaron instancias de juego entre primos los domingos.

A mi mamá por apoyarme siempre en lo que me proponía, por siempre estar preocupada por mí, por todas las veces que me llevó comida cuando estábamos hasta tarde haciendo la tesis. A mi papá por siempre preocuparse por que tenga las herramientas necesarias para poder hacer mis cosas, por también llevarme comida cuando no podía ir a comer con los demás. A mi hermana por siempre ayudarme cuando lo necesité y por darme ideas. A mis sobrinos que siempre han sido un pilar fundamental en vida que, con sus pequeñas cosas, sus sonrisas, sus risas, sus abrazos me daban energías y me alegraban el día luego del estrés.

A mis amigos, por siempre alentarme, cuando creía que ya no podía, por siempre motivarme a seguir, por apoyarme y escucharme siempre.

También agradecer a la persona que ya no está presente; mi tata, pero desde el otro mundo me mandan energías para seguir adelante en todo lo que me propongo, y de alguna manera siempre estar ahí para mí.

Francisca Pizarro Álvarez

Quiero agradecer a las personas más importantes en mi vida: a mis padres, quienes estuvieron en este proceso apoyándome desde el día uno, quienes confiaron en mí apenas tomé la decisión de ir por el camino de la pedagogía y hoy a tan sólo unos meses de poder convertirme en una profesional de la educación, puedo decir que ellos han sido parte

fundamental de mi proceso y, además, de mi crecimiento como persona. Además, ellos han sido quienes inspiraron parte de esta investigación mostrándome el mundo de los videojuegos: comenzando por la consola Dreamcast. Todas aquellas tardes después de su trabajo, jugábamos y nos desvelamos para poder pasar cada etapa entre risas, creando recuerdos invaluable que hasta el día de hoy recuerdo con amor y un profundo cariño.

Por otro lado, quiero agradecer a una persona muy importante para mí, que ha estado ahí apoyándome, escuchándome durante todo este camino y más. Él es quien me motiva cuando ya no tengo ganas de nada, quien me comprende y está conmigo en los momentos más difíciles, especialmente en este proceso.

También, quiero agradecerme a mí; por confiar en mis capacidades, por creerme el cuento, por estar dispuesta a aprender cosas nuevas, por permitirme expresarme libremente, por atreverme a tomar decisiones difíciles, por todo esto y más he podido llegar hasta donde estoy ahora.

Por último, le dedico esta tesis a mis abuelos, que si bien no están aquí conmigo siempre los tengo presentes en mi corazón, y me hubiera gustado poder ver la felicidad en sus rostros al ver que su vieja chica pudo cosas tan grandes como realizar una tesis de pregrado.

Camila Valladares Guaico

Me gustaría partir esta dedicatoria agradeciendo a la persona que me introdujo en el mundo del videojuego, mi padre, quien me presentó a los 5 años la Nintendo 64, abriendo así un montón de oportunidades para compartir momentos juntos desde el videojuego, ya sea jugando entre los dos en la consola o como espectadora de sus partidas, además de ser quien actualmente aún viene con su alma de niño a compartir sus experiencias de videojuegos conmigo.

Quiero agradecer a mi madre, quien, al no ser una conocedora de este mundo, siempre me brindó su interés para conversarle sobre mis avances en los juegos, eventos importantes o simplemente tener presente mi interés en ellos, siendo así una compañera a lo largo de todo este recorrido en el videojuego, siempre buscando saber más de ellos para poder estar en sintonía conmigo.

También quiero dedicarle este trabajo a otro compañero de estas experiencias, mi sobrino, con quien he compartido mi mayor recorrido de los videojuegos en mi vida, jugando juntos en esa Nintendo 64 ya cansada por sus años, luego probar la Wii juntos y compartir diversos juegos en ella, ya sea para completar un nivel entre los dos o en esos choques de decisiones para ver quien quería jugar primero y recordarnos de estos momentos hoy en día, cada uno en sus diversas etapas de vida, pero teniéndonos presente en estas experiencias.

Quiero volver a dedicar un apartado a mis padres que, si bien han sido fundamentales en mi pasión por los videojuegos, también fueron los pilares para llevar a cabo este trabajo de investigación, ya sea mi madre que me esperaba cada noche para darme la once y darme compañía a las altas horas de la noche, mi padre que me entretenía en nuestros momentos del almuerzo para distraerme del estrés, y los dos por siempre reconfortarme en mis momentos de estrés.

Por otro lado, quiero dedicarle esta tesis a mis abuelos que ya no están en esta vida terrenal, pero he sentido su constante apoyo en este proceso como si aún estuvieran a mi lado.

Finalmente, me gustaría citar al ex presidente de Nintendo, quien dice así:

“En mi tarjeta de negocios, soy un presidente corporativo. En mi mente, soy un desarrollador de juegos. Pero en mi corazón, soy un jugador.”, Satoru Iwata.

Comparto esta cita para compartir este sentimiento, pero desde mi experiencia como futura educadora, quien buscará defender y proteger a las infancias de diversas maneras, pero nunca dejará de ser una ñoña por los videojuegos.

ÍNDICE

RESUMEN

AGRADECIMIENTOS

DEDICATORIAS

INTRODUCCIÓN.....	9	
CAPÍTULO I.....	10	
PROBLEMATIZACIÓN.....	10	
1.1 Problematización.....	10	
1.2 Justificación del estudio.....	14	
1.3 Preguntas del Estudio.....	17	
1.3.1 Pregunta General.....	17	
1.3.2 Preguntas Específicas.....	17	
1.4 Objetivos de la Investigación.....	17	
1.4.1 Objetivo General.....	17	
1.4.2 Objetivos Específicos.....	17	
CAPÍTULO II.....	18	
MARCO TEÓRICO.....	18	
2.1 Impacto de los videojuegos en la sociedad.....	18	
2.1.1 Contextualización del ayer y hoy en los videojuegos.....	18	
2.1.2 Tensiones socioculturales en los videojuegos.....	20	
2.2 Bienestar Integral de los niños y niñas en relación con los videojuegos.....	33	
2.2.1 Desarrollo cognitivo: pensamiento crítico, creatividad y percepciones sensoriales	33	
2.2.2 Desarrollo de habilidades motrices y sus consecuencias asociadas al videojuego..	36	
2.2.3 Desarrollo de habilidades sociales desde el videojuego y sus efectos en el	entorno.....	38
2.2.4 Bienestar emocional y efectos colaterales: ansiedad y estrés en los párvulos.....	44	
2.2.5 Memoria Emocional: Vivencias en la infancia asociadas al videojuego.....	47	
2.3 Utilización del videojuego en la vida cotidiana desde una mirada educativa.....	49	
2.3.1 Perspectiva pedagógica.....	49	
2.3.2 Contexto familiar que rodea a los párvulos y su vinculación con los videojuegos..	57	
2.4 Investigación relacionada con la temática.....	59	
2.4.1 Gamificación y su encuentro en el aula.....	59	
CAPÍTULO III.....	62	
3.1 Diseño metodológico.....	62	
3.2 Instrumentos de recogida de información.....	63	
3.2.1 Entrevista semiestructurada.....	63	

3.2.2 Biografías.....	66
3.2.3 Consentimiento Informado.....	68
3.2.4 Asentimiento Informado.....	69
3.3 Sujetos participantes.....	71
3.4 Análisis de la información.....	73
3.4.1 Codificación Abierta.....	74
3.4.2 Codificación Axial.....	76
3.4.3 Codificación Selectiva.....	78
3.4.4 Modelo Interpretativo.....	79
CAPÍTULO IV.....	80
4.1 Interpretación desde lo cuantitativo.....	80
4.2 Discusión.....	89
4.2.1 Primera línea interpretativa: Los videojuegos inmersos en la sociedad.....	89
4.2.1.2 Implicación de los videojuegos en la sociedad.....	92
4.2.1.3 Diversidad generacional desde el videojuego.....	96
4.2.2 Segunda línea interpretativa: Efectos de los videojuegos y sus consecuencias.....	100
4.2.3. Implicancias en el desarrollo y aprendizaje de los niños/as con relación a los videojuegos.....	109
CAPÍTULO V.....	118
5.1 Limitaciones de la Investigación.....	118
5.2 Proyecciones de la Investigación.....	119
CAPÍTULO VI.....	120
6.1 Conclusiones de la investigación.....	120
6.1.1 Objetivo General.....	120
6.1.2 Primer Objetivo Específico.....	121
6.1.2 Segundo Objetivo Específico.....	122
6.1.3 Tercer Objetivo Específico.....	122
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	124
ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS.....	132
ANEXOS.....	134
ANEXO N°1.....	134
ANEXO N°2.....	136
ANEXO N° 3.....	137
ANEXO N° 4.....	138
ANEXO N° 5.....	138
ANEXO N° 6.....	139
ANEXO N° 7.....	140

INTRODUCCIÓN

El presente estudio lleva como título “*Videojuegos en las historias de vida y sus implicancias en los procesos educativos*”, nombre dado por las experiencias personales de cada una de las autoras, considerando nuestra infancia como referente de estudio. De esta forma, la investigación nace a raíz de la curiosidad con respecto a los efectos que tenían los videojuegos en nuestras existencias. Con ello, decidimos poder plasmar diferentes miradas con respecto a la temática y conocer realmente cuál es la percepción que tiene la sociedad sobre los videojuegos. Además de cómo todo esto puede implicar directamente con la primera infancia, que es desde dónde se crean nuestros primeros recuerdos con los juegos de video; desde Donkey Kong 64, Sonic Adventure o Just Dance y que jugábamos en consolas como Nintendo 64, Dreamcast, Wii, entre otras.

De esta forma, cada una creció con un recuerdo significativo del videojuego y teniendo conexión con ellos hoy en día como personas. Y que actualmente, lleguemos a verlo reflejado en el aula como educadoras de párvulo, nos motivó aún más para llevar a cabo una investigación de esta temática en particular. A raíz de lo anterior, el estudio se enfoca principalmente en la primera infancia, teniendo como propósito comprender el efecto que genera el videojuego en el desarrollo de esta etapa y cómo ésta impacta en el ámbito educativo y todo lo que conlleva el contexto que rodea a los párvulos.

Desde la metodología, esta será de carácter cualitativo, donde se realizarán entrevistas a profesionales relacionados a la primera infancia desde lo social, educativo y psicológico. También, se realizarán entrevistas desde la narrativa biográfica, la cual será dirigida a personas de diversas edades con experiencias con los videojuegos en su infancia. Además, las entrevistas pasarán por un proceso de codificación y clasificación a través de un Software especializado en ello.

En ese sentido, se finalizará la investigación desde un análisis donde se relacionan los hallazgos entorno a lo investigado, ramificando limitaciones, proyecciones y conclusiones respectivamente.

CAPÍTULO I

PROBLEMATIZACIÓN

1.1 Problematización

Este estudio tiene como meta principal poder conocer sobre las vivencias que tienen las personas sobre los juegos de video desde la infancia. Para esto es necesario entender desde donde surge la creación de este medio de entretenimiento: la tecnología.

La tecnología nace desde el comienzo de los tiempos, en donde el primer instrumento que utilizó el hombre primitivo tuvo un fin útil para la humanidad, si lo entendemos de esta manera, entonces el primer invento tecnológico fue el fuego hace unos 164.000 años para crear herramientas de piedra. Sin embargo, la intervención de la ciencia ha producido una evolución a lo largo de los años, por lo tanto, la tecnología hoy como la conocemos es transformadora de realidades. Según Mora: “El aceleramiento del desarrollo tecnológico y de la eficiencia de las tecnologías potencia la transmutabilidad de los objetos y de las personas también”. (1992, p.141)

Con ello, la revolución tecnológica ha traído grandes invenciones y facilitadores para poder darnos herramientas en diferentes ámbitos: uno de ellos es el mundo del entretenimiento entre las personas. Asimismo, la tecnología ha sido un potenciador en la creación de consolas, arcade, aparatos portátiles, entre otros; para poder jugar videojuegos. En consecuencia, de esto, surgen nuevas empresas en los años 40', las cuales nos traen el primer ordenador capaz de procesar videojuegos (López, 2006). Con ello, el surgimiento de este ha sido muy curioso, ya que al finalizar la Segunda Guerra Mundial muchos físicos que idearon bombas atómicas como Willy Higgimbothan que fue parte del proyecto Manhattan fueron los creadores del primer videojuego en la historia llamado “Tennis for two”. (López, 2006), años después se desarrollaría el primer videojuego formal: PONG creado en 1972 siendo un juego de partida de tenis. (Etxeberria, 2011, p.2)

Lo anterior es solo la punta de iceberg ya que, lo que conocemos como videojuegos nace realmente en la década de los 70' con los juegos de Arcade. El objetivo de estas máquinas era llamar la mayor cantidad de gente posible que yacían en universidades o bares,

siendo llamativas y de gran tamaño, atrapando a sus jugadores con sus juegos ambientados en naves espaciales. Estos además de entretener tenían habilidades que se podían desarrollar en segundo plano, tales como: destreza óculo manual, tiempos de reacción, estrategia y atención focalizada (López, 2006). Lamentablemente el aparato llegaría a ser obsoleto debido a las propias limitaciones de la máquina, puesto que, al buscar nuevas gráficas o mecánicas en los próximos juegos, el Arcade ya no podía otorgarlo (López, 2006).

Acercándonos un poco a la realidad, los videojuegos son un tópico que ha ido evolucionando a través de los años como hemos revisado anteriormente, sin embargo, no se ha tomado la importancia que corresponde en cuanto a investigaciones sobre esta temática, y su vinculación con la primera infancia. Por lo tanto, será necesario conocer las diferentes perspectivas de las personas para poder conocer nuevas realidades y construir un nuevo fundamento que gira en torno a los videojuegos.

Sin embargo, podemos evidenciar en los medios de comunicación el rechazo mediático que se tiene a la hora de hablar sobre esto. Según Aguilera & Méndiz:

“Pues, por más que esas manifestaciones representen una sólida base en la que se apoyan diversas prácticas culturales que mantiene cotidianamente la inmensa mayoría de la población, sin embargo, buena parte de la comunidad científica, de las autoridades públicas y de los integrantes de otros colectivos que ostentan un mayor o menor liderazgo social sostiene un discurso que rechaza esos fenómenos” (2005, p.2)

No obstante, puede haber algo más allá que solo las horas de ocio tras la pantalla al jugar. Con ello, consideramos que existen nuevas habilidades cognitivas con estas potenciales herramientas llamadas videojuegos y que puede ser un recurso que podemos mantener como algo favorable a la hora de presentarlos a los niños/as. Según esto, los videojuegos pueden mantener un perfil de estudio amplio debido a cada ámbito que puede llegar a abarcar entre sus temáticas puede ser provechosa para su investigación.

En este sentido, la demanda de este recurso a nivel mundial ha sido masivo, llevando a las grandes empresas de videojuegos a formular más, superando cada día nuevas expectativas, generando más y produciendo un consumismo desmesurado entre sus compradores y fanáticos de la consola, a sabiendas de que el público que más consume este contenido son

niños/as de diferentes edades. Además, según Simon Read, desde el informe de PriceWaterhouseCoopers (PwC), los videojuegos representaron solo el 6,1 % del gasto mundial en el sector del entretenimiento y los medios de comunicación en 2017, pero se prevé que en 2026 alcancen una cuota del 10,9 % a medida que los videojuegos se generalicen aún más (World Economic Forum, 2022). A partir de esto, queremos demostrar que, la realidad de los videojuegos en la vida de los/as niños/as no está tan alejada de su cotidianidad, es por ello que, el consumo de este insumo tecnológico podría llegar a ser beneficioso para el aprendizaje, cambiando así de perspectiva a lo que pueden significar los videojuegos, teniendo en cuenta esta gran demanda.

Por lo anterior, las empresas que han sacado videojuegos famosos de algunas temáticas ya sean de simulación o de acción, tales como: Los Sims, Call Of Duty, entre otros (Sánchez-Zafra et al, 2019) se han vuelto reconocidos por la sociedad fácilmente a través de las redes sociales u otras plataformas de fácil acceso. Con ello, los párvulos se han ido familiarizando cada vez más con este tipo de juegos de video que los/as mantienen entretenidos/as en sus momentos de ocio. Es por esto que, en el entorno de los/as niños/as es innegable que los videojuegos han sido parte de su vida, en algún momento.

De acuerdo con lo mencionado, sentimos la necesidad de conocer y profundizar en los diferentes aspectos que emergen de la temática, con el objetivo de descubrir y explorar aquellos elementos y opiniones que surjan respecto al uso del videojuego. Para esto es importante conocer los puntos de vista de profesionales que tengan una formación con respecto a la infancia o vivencias con los videojuegos como tal, según Vargas et al., el trabajo interdisciplinario en materias cómo estás permite construir nuevos conocimientos de manera conjunta (2016, p. 69). De esta forma, una de las motivaciones a la hora de realizar esta investigación es informar sobre todos sus aspectos de manera exploratoria, para dar respuestas a los diferentes lineamientos que aporta el videojuego de manera positiva o no.

A raíz de lo anterior, tutores, padres, educadores/as y más, serán capaces de identificar las necesidades que tengan en base a poder tomar decisiones informadas con respecto a los niños/as que permanezcan a su cuidado. Por otro lado, la importancia de informar a las familias en su rol formativo entregando información que permita una toma de decisiones responsable sobre los videojuegos también puede ser de gran ayuda, pudiendo incluso llegar a derribar estereotipos. Sin embargo, hay que tener en consideración diferentes puntos de vista

para poder configurar una opinión válida y un uso responsable de los videojuegos.

Así, nuestra investigación tiene el propósito de abordar los videojuegos desde una mirada holística; considerando diferentes miradas. Además, poder reflexionar desde la experiencia personal sobre el uso de los videojuegos y las distintas aristas que afloran desde distintas voces. Con ello, nos referimos a cómo la tecnología de los juegos de video ha impregnado a lo largo de los años y cómo la sociedad ha ido evolucionando con estos.

Además, a través del presente estudio, consideramos importante el conocer información actualizada respecto al uso de videojuegos, posicionando su uso pedagógico en la enseñanza de los niños/as vinculado a los intereses. Incluso, existen profesionales que destacan el fomento de los videojuegos como un recurso provechoso: “Los videojuegos han dejado de tener solo un uso recreativo, y es que funcionan como herramienta de formación, sobre todo en el caso de los niños” (ABC Familia, 2020). De esta forma, si se conoce lo suficiente, los juegos de video pueden llegar a ser un aliado en la enseñanza de los niños/as ya que podrían estar ligados a sus intereses.

Según lo anterior, los videojuegos son algo que estará presente en la actualidad y en el futuro de nuestra sociedad, incluyendo la vida de los niños/as del mundo. Con ello, es necesario conocer el manejo de los videojuegos en la primera infancia de manera segura y efectiva, no sólo considerándolo como un momento de ocio. Esto, puede desarrollar conductas tanto positivas como disruptivas en los párvulos, por lo tanto, requiere de una necesidad el poder conocer los videojuegos más a fondo. Así, como profesionales de la educación parte de nuestro rol es investigativo, por ello, es importante conocer cómo los videojuegos impactan en el bienestar de los niños/as, ya sea en lineamientos como su salud física, sus habilidades blandas, su desarrollo cognitivo, entre otros.

Desde nuestra experiencia y vinculación con la temática, es imposible no recordar las épocas en donde éramos unas niñas que disfrutaban de los videojuegos y largas horas frente a la consola; que no sólo eran momentos aislados, sino que instancias compartidas con los seres que más amamos. Además, de ayudarnos a construir nuestra identidad como personas, potenciando nuestra autonomía a la hora de decidir bajo diferentes aspectos que se daban en la dinámica de los videojuegos.

Bajo esta misma inspiración, nos enfocamos en la importancia de nuestro disfrute y decidimos realizar una investigación sobre los ejes relevantes que llevan la vinculación de los videojuegos, los párvulos y su contexto. De esta forma, esta propuesta investigativa tiene como fin principal dar a conocer diferentes perspectivas de los videojuegos en la primera infancia y cómo vincularlos con los aprendizajes significativos. Poder acercar a los diversos actores de la sociedad a esta herramienta y quitar el prejuicio que se tiene de los juegos de video, incluso poder utilizarlos como un aliado para el aprendizaje de los párvulos, cambiando la visión de mundo que se tiene de ellos.

1.2 Justificación del estudio

Los videojuegos tienen muchas aristas, esto es interesante, puesto que, como estudio exploratorio, estas aristas son las que se deben descubrir y/o interpretar. Para eso, uno de los ejes importante para indagar en nuestra investigación es la respuesta que tiene la sociedad en los videojuegos por el impacto que tiene en la niñez. Con ello, vemos que el material y utilidad que nos entrega esta industria se ve desaprovechada ya que se torna directamente como un medio donde su única función es entretener al usuario, y no se toma como un objeto de estudio, ya sea desde sus modalidades de juego, tópicos sociales puestos en escena y cómo lo transmite a su público, además, de cómo ésta impacta a nivel integral a las personas.

Con ello, podemos ver que desde los videojuegos surgen muchas temáticas de las cuales se pueden vincular con los niños/as, siendo temas de conversación que deben implementarse entre profesionales y familias garantes de la primera infancia. Con ello, una de las primeras cosas que se pueden pensar en esta temática es la entretención y el ocio electrónico, sin embargo, la diversión que ofrece a los niños/as podría pasar a segundo plano. En donde, desde nuestra experiencia hemos podido vivenciar el desarrollo de habilidades blandas o “soft skills” que, a la hora de jugar videojuegos lo son: el trabajo en equipo, fortalecer motricidad, uso de estrategias, resolución de problemas, desarrollo de reflejos, entre otros (Sapos y Princesas, 2016).

“La educación emocional y espiritual fortalece los procesos no cognitivos de la persona favoreciendo el éxito, tanto en lo personal como en lo colectivo, mediante el uso de competencias blandas” (Heckman y Kautz, 2012; Gómez, 2019). Estas habilidades

mencionadas anteriormente, demuestran estar relacionadas al propio bienestar del usuario, ya sea desde el emocional y/o el social, ya que, las destrezas como: trabajo en equipo, resolución de problemas, son cualidades adquiridas que potencian el bienestar humano desde este ámbito social y emocional.

Siguiendo con lo anterior, creemos haber experimentado estas habilidades en diversos videojuegos. Desde el artículo por la revista Educación 3.0, podemos ejemplificar desde títulos como “Animal Crossing”, los cuales te invitan a ser creativo, para comenzar la creación de un pueblo en conjunto a otras entidades del juego, además de llamar a la recolección de material para alcanzar proyectos en pro al objetivo de comunidad que te indica el videojuego. Otro ejemplo en donde podemos evidenciar es en el “Just Dance”, en sus diferentes versiones, ya que, en todas se presencia desarrollo del esquema corporal como lo son el baile, además estas las podemos ver de manera individual, pareja y grupales (*s.f*).

Sin embargo, estas experiencias son desde el propio sentir de cada una, ya que ¿Quiénes nos rectifica que realmente potenciamos estas habilidades? ¿Es esto algo consciente entre nosotros? Estas mismas dudas dejan una muestra de la investigación que se puede realizar en torno a los videojuegos, siendo quizás un mundo mucho más amplio que solo una manera de ocio, incluso, también podrían formar parte del aprendizaje para los niños/as, adolescentes y hasta los propios adultos.

Es por ello que, nos hemos dado cuenta de que, a raíz de los prejuicios que existen en la sociedad hacia los videojuegos, se puede evidenciar un olvido a las demás aristas que conforman la entidad del videojuego. Ya sean estas, la perspectiva de estudio como potenciador del aprendizaje, cómo influye en el bienestar de sus usuarios, un debate de moralidad ante la sociedad, o llegando a tomarse hasta como una apreciación artística para la persona que lo juega. Evitando así, dejar la mirada superficial al ocio electrónico, para lograr exigir un pensamiento crítico a nivel social hacia este elemento de “entretención”.

Considerando lo expresado en el párrafo anterior, el estudiar al videojuego como un potenciador de aprendizaje, abriría variadas oportunidades de metodologías en el aula, llegando a ser un aliado para el educador y además proporcionando una cercanía entre el párvulo y el equipo educativo. Debido a que, según lo dicho desde el principio de significado de las Bases Curriculares de Educación Parvularia, el niño y la niña construyen

significativamente sus aprendizajes, cuando éstos se conectan con sus conocimientos y experiencias previas, responden a sus intereses y tienen algún tipo de sentido para ellos y ellas (2018). Así, también considerando el bienestar de cada uno, ya sea desde lo cognitivo, emocional y social para ellos, estos pueden verse afectados desde su potenciación o siendo perjudicados a la hora de jugar videojuegos.

Los debates de moralidad se podrían entregar en los videojuegos donde su jugabilidad principal sean las decisiones en las situaciones que atraviesan sus personajes. Por parte de la apreciación artística, tenemos todo el arte que compone cualquier videojuego y en la forma que se presente visualmente al jugador, con este aspecto las personas podrían aprender de este ocio desde la mirada artística, cómo su aspecto puede influenciar en la misma jugabilidad y en el sentimiento de quien esté frente a la pantalla. Así como nos confirma Mónica Tamayo en su trabajo de investigación, “[...] han hecho del videojuego como nuevo producto inmerso en un sistema de convergencia mediática y cultural, que genera oportunidades de expresión, de interacción social y de experiencias estéticas” (Tamayo, 2013, pg. 32).

Finalmente, la apreciación artística a las gráficas del videojuego o este en general, ha de ser una herramienta para la creatividad e inspiración de quienes lo jueguen, más si es en la infancia, ayudaría a tomar las ideas de aquellos párvulos que buscan llevar su imaginación más allá de la realidad. Siendo así, una posible oportunidad por parte de los videojuegos, ya que al proporcionar interfaces y mecánicas que dan habilidades que son imposibles plasmar en la realidad (ya sea por recursos, capacidades de la persona o netamente por ficción). Un videojuego que ejemplifica esta idea, es Minecraft, ya que, “En cuanto a Minecraft se constata que favorece oportunidades para el aprendizaje por descubrimiento y manipulativo, estimulando el pensamiento creativo, la flexibilidad, la tolerancia a la ambigüedad, la experimentación y la seguridad.” (Martínez et.al, s/f)

En conclusión, es importante incorporar nuestro rol y mirada como futuras educadoras de párvulos con los videojuegos, comenzando con su apreciación desde una mirada investigativa en cuanto a las ventajas y desventajas de los juegos de video. Además, parte de nuestra labor está relacionada con los intereses de los niños/as siendo los videojuegos parte de su día a día, entonces, indagar en ello nos puede ayudar a entender muchas cosas y acercarnos más a los párvulos generando un lazo más estrecho hacia cada uno de ellos

1.3 Preguntas del Estudio

1.3.1 Pregunta General

¿Cómo influyen los videojuegos en la primera infancia desde la mirada de distintos actores?

1.3.2 Preguntas Específicas

1. ¿Cuál es la experiencia o percepción de los videojuegos que tienen diferentes actores de la sociedad?
2. ¿De qué manera aporta el videojuego al desarrollo integral de los niños/as?
3. ¿Cuáles son los aportes que nos entregarán los videojuegos con respecto al aprendizaje profundo?

1.4 Objetivos de la Investigación

1.4.1 Objetivo General

Comprender desde la mirada social la importancia de los videojuegos desde diferentes perspectivas y su vinculación con la infancia

1.4.2 Objetivos Específicos

1. Identificar las características que poseen los videojuegos con relación al desarrollo integral.
2. Conocer la percepción que tienen expertos en la temática de la incidencia de los videojuegos en el desarrollo de niños y las niñas.
3. Identificar los conocimientos previos que se tienen desde diferentes investigaciones con respecto al videojuego desde la infancia.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Impacto de los videojuegos en la sociedad

2.1.1 Contextualización del ayer y hoy en los videojuegos

El origen de los videojuegos es desconocido, se han propuesto variados proyectos como punto de partida para esta industria, pero no se ha determinado el exacto. Teniendo esto en cuenta, tomaremos la perspectiva de Simone Belli y Cristian López en 2008, quienes indican que este sería Nought and Cross, el cual se desarrolló por Alexander Douglas en 1952. Este prototipo se realizó en el ordenador de la época, EDSAC, en donde se podía visualizar una versión computarizada de “tres en línea”.

Desde este inicio se dieron otros precursores de esta materia, Simone Belli y Cristian López dan algunos ejemplos como: Steve Russel con su juego dado por computadora “Space Wars” y “Fox and Hounds” el primer juego doméstico creado por Ralph Baer, Albert Maricon y Ted Dabney, el cual nos trae un hito importante, traer el videojuego a cualquier televisor del hogar (2008). Otro hito memorable para el origen de esta industria es la creación del arcade, el cual se demuestra en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar Computer Space, “una versión de Space War, en Estados Unidos, aunque es posible que se le adelantara Galaxy War otra versión recreativa de Space War aparecida a principios de los 70 en el campus de la universidad de Stanford” (Belli & Lopez, 2008, p.162).

La primera empresa que se consideró exitosa en esta materia fue Atari, la cual se creó por quienes se mencionan antes, Nolan Bushnell, y este al crear su segundo videojuego se abre como compañía reconocida en el mundo, “El éxito de Pong fue arrollador e hizo que el ascenso de Atari como compañía fuese uno de los más sonados en la historia de las tecnológicas norteamericanas” (Clarín, 2022). Finalmente, en el año 1992 Atari se consolida como primera empresa exitosa de videojuegos al sacar el primer videojuego doméstico comerciable, la Atari 2600, “una consola de humildes especificaciones, pero tan flexible para los desarrolladores que acabó vendiendo más de 30 millones en todo el mundo” (Clarín, 2022).

Asimismo, los videojuegos han tenido una constante evolución que se ha visto desde los juegos computarizados y el arcade, hasta las consolas más modernas. Con ello, los videojuegos han experimentado constantes cambios a lo largo de los años, como las nuevas tecnologías, modalidades de juego, su versatilidad en el tiempo, entre otros. Por otro lado, la evolución se ha desarrollado también en el ámbito cultural, y en la diversidad de géneros, que se puede ver en los videojuegos.

Uno de los cambios importantes es a nivel de las gráficas en donde ha existido una mejora en esta área, ya que la evolución del 2D al 3D ha generado un antes y después en esta industria. Este comienza con consolas como la SNES, “la cual mediante la tecnología 3D de prerenderizados de SGI, siendo su máxima expresión juegos como Donkey Kong Country y Killer Instinct” (Belli & Lopez, 2008, p.164). Hasta, finalmente lograr la totalidad de la tridimensionalidad gracias a consolas de 64 bits como la Nintendo 64, así, abriendo el espectro del videojuego a una posibilidad amplia de oportunidades dentro de sus mundos ficticios en cada entrega.

Otro aspecto a considerar en la evolución son las modalidades de juego, donde gracias a los avances tecnológicos se han incrementado videojuegos de modalidad online, por lo que se puede jugar de diversas maneras, como lo son de manera individual o multijugador. Con esto también nos acercamos a las diversas culturas y temáticas, debido a la globalización, dando paso a la conectividad con otros países del mundo a la hora de jugar en las plataformas online, viendo desde distintas perspectivas el videojuego.

Por último, tenemos el contraste con la actualidad, aquí podemos evidenciar que los videojuegos son un poco diferentes hoy en día a cómo comenzaron en sus inicios. Como se comentó en el apartado anterior, ha habido una evolución tecnológica evidente que nos ha traído los juegos de video en mayor resolución y gráficas sorprendentes. Sin embargo, no sólo la tecnología es la que ha cambiado, sino que también la diversidad de géneros y temáticas para cada usuario en el mundo, para esto el paso de los años han sido fundamentales para llamar a más individuos a unirse al mundo del ocio tecnológico. Por consiguiente, con el avance de la sociedad, el impacto entre las personas que consumen videojuegos en la cotidianidad ha avanzado también en aspectos temáticos que involucran nuevos pensamientos sociales, esto se traduce en juegos que fomentan algún tipo de activismo social, equidad de

género, inclusión, entre otros.

Según esto mismo, desde Solórzano, Moscoso y Elizalde los videojuegos están arraigados a la sociedad por su constante evolución y transformación en el tiempo ligados a los intereses cambiantes de las personas (2018). Esto ha hecho que, los videojuegos tengan hoy en día otra perspectiva de las cosas que va más allá de entretener, sino que va más arraigado a concientizar al mismo tiempo que el usuario va jugando. Con ello, juegos de video como lo son: “Life is Strange” de Dontnod Entertainment o “The Last Of Us: Part II” de Naughty Dog, demuestran este avance dentro de las temáticas que reflejan las necesidades de la sociedad actual, como lo son temas de salud mental e ideologías de género.

Del mismo modo, usuarios alrededor del mundo han optado por temáticas de esta índole por la forma en que los videojuegos se acercan un poco más a la realidad de cada uno. Según esto, la globalización que existe en pleno siglo XIX ha llevado a varios usuarios a poder conocer este tipo de temáticas y llevarlas a la jugabilidad, abriendo nuevos mundos ligados a la cotidianidad de las personas. De esta manera, los videojuegos van avanzando cada vez más rápido a través del tiempo, progresando no sólo en su jugabilidad y gráficos, sino que también en la calidad del contenido de los videojuegos.

2.1.2 Tensiones socioculturales en los videojuegos

2.1.2.1 Influencias socioculturales en los videojuegos

Desde la idea anteriormente expuesta, no es ningún secreto que los videojuegos van acoplándose a la realidad y nuevos pensamientos que van surgiendo desde las nuevas generaciones. Esto sucede por la evolución que tiene el ser humano a medida que van pasando los años influyendo en nuestra interacción social y cambios de perspectivas con respecto a una nueva visión global, según Señedo (2010) el videojuego tiene una compleja importancia social, por su naturaleza de medio masivo. Con ello, las personas van adquiriendo nuevas formas de ver el mundo adaptándose a nuevos conceptos y temáticas que pueden llegar para quedarse en la vida de cada uno de nosotros. Esto, le permite al videojuego evolucionar y arrastrar estas demandas sociales para no quedar obsoleto, además de tener la ventaja de ser un medio de expresión cultural (Santana, 2020) pudiendo así adaptarse con mayor facilidad a

los cambios.

Según Mejía, Rodríguez & Castellanos (2009), si los principios de los juegos marcan la sociedad a la que pertenecen, ¿qué nos dicen entonces los videojuegos de las sociedades actuales?. Pues, si bien los videojuegos nos ofrecen múltiples posibilidades en el terreno de la educación, la salud, o en ámbitos corporativos a través de la gamificación (Santana, 2020) últimamente han surgido nuevas temáticas como lo son salud mental, inclusión, medioambiente, feminismo, entre otras temáticas vinculadas con la diversidad y cultura.

De esta forma, videojuegos como lo son “The Last Of Us: Part II” permiten al jugador poder identificarse con la historia del personaje a través de temáticas como lo son el empoderamiento femenino o tocar problemas sociales actuales como la homofobia (Paredes-Otero, 2022). O bien, como My Eco Planet que es una iniciativa pionera de la empresa Ubisoft, en el mercado desde finales del año 2008, con la que se desea concienciar en el cuidado del planeta a los jóvenes. (Sedeño, 2010, p.187)

“[...] Factores como la facilidad y gratuidad de acceso, las posibilidades de conexión a nivel mundial y su poder de atracción, gracias a la interactividad, la empatía o la simulación, hacen que el ocio interactivo pueda “trasladar problemas reales, de plena vigencia y actualidad, de significación política, social o económica al mundo virtual”. (Paredes-Otero, 2022, p.82)

Por otro lado, los videojuegos no solo pueden ver involucrados factores sociales como temáticas de diversidad o actualidad; también están presentes factores culturales. Esto, lo explica Revuelta en 2022: “Generar y transmitir cultura es algo inherente al mundo del videojuego, porque en torno a la concepción y creación de cada videojuego existe una concepción cultural y artísticos posibles, de esta manera poder dar más fuerza al atractivo del videojuego y caracterizar aún más la cultura representada (Santana, 2020)

Asimismo, los videojuegos reflejan una importancia en cuanto a la cultura y las creencias de una sociedad. Es de esta manera que los videojuegos avanzan y perduran en el tiempo siendo más atractivos para las personas, teniendo una constante evolución en la creación de nuevas temáticas. Así, se les permite a los usuarios identificarse con el contenido

ficticio, consumiendo cada vez más y no dejándolo morir en la nueva realidad.

2.1.2.2 Demandas sociales y el consumismo

En este mismo sentido, la demanda social de los videojuegos ha tenido un impacto importante en la actualidad. Esta, ha estado inmersa en los videojuegos desde el principio, ya que las industrias de los videojuegos están dispuestas a observar lo que la personas quieren, para así desde ello poder llevarlo a la virtualidad de los videojuegos. Esta demanda se ve en varios aspectos, no solo en el juego como tal, sino que, en los gráficos, calidad, accesibilidad, etc. Por lo mismo se ha visto una oferta demanda donde la sociedad pide algo y las industrias lo entregan.

A raíz de lo anterior la alta demanda que tienen los videojuegos y el consumismo que trae con ello en sus diversas categorías en donde los usuarios de estos se ven inmersos en el juego, ya sea; acción, estrategia, violencia, aventura, deporte, simulación, etc.

“Las fronteras entre el mundo real y el virtual tienden a desaparecer también desde el punto de vista filosófico. Por ende, ¿tendrá la vida virtual de los jugadores un impacto en su vida real?, ¿será necesario que la industria de los videojuegos considere el posible impacto de sus productos como parte de su responsabilidad social?” (Arredondo & Vásquez, 2017, p.32)

En los últimos años los videojuegos han incrementado una alta demanda, principalmente, en juegos en línea, en donde se ve mayoritariamente un alto uso de estos. Con ello el marketing y mejorar en ciertos aspectos el juego a través de un pago extra para tener experiencias mejoradas, u otorgar experiencias adicionales. Por esto se ha generado una controversia, ya que los gastos adicionales de los videojuegos se van presentando muy seguido generando que muchas veces para lograr la finalidad de los videojuegos se tenga que realizar un pago extra para desbloquearlo.

Por ello, a nivel de juegos en línea y especialmente en multijugador se observa un alto consumo al comprar o hacer pagos adicionales en los juegos para así obtener mejoras y poder tener más exclusividad en ciertos aspectos del videojuego. Por esto mismo es importante que

exista un control de parte de la familia hacia los niños/as que tengan acceso a los videojuegos ya que estas novedades, niveles, personajes extras, tienen un costo adicional, este tiene muchas veces un fácil acceso, debido a que hoy en día el pago se puede realizar de diversas maneras como en los planes de celulares, tarjetas de débito, tarjetas que estén enlazadas al celular.

Cabe destacar que según los últimos estudios realizados por “ABC del Gaming” mencionados en la página de la radio Biobío Chile el consumismo de los videojuegos aumentó considerablemente en el primer trimestre del año 2020 llegando a superar en un 62% al año anterior, esto debido al confinamiento que trajo la Pandemia, siendo los videojuegos una de las mayores entretenimientos con el encierro. Sin embargo, a medida que la pandemia generaba un desconfinamiento, el consumo de los videojuegos ha seguido aumentando en un 20% a comparación del año 2021. Siguiendo con lo anterior los videojuegos más utilizados en los años mencionados son el Call of Duty, Fornite, Fifa, y Clash Royal. (Jeres, 2022). Por consiguiente los juegos anteriormente mencionados, son en gran parte de competencias, y además tienen contenido exclusivo por pagos extras, generando competencias por quien tiene, más exclusividades entre los propios jugadores.

2.1.2.3 La accesibilidad y su contraste con la realidad generacional.

De esta forma, la accesibilidad del videojuego se puede comprender de diferentes maneras, siendo este desde el idioma del juego, hasta lo que es la inclusión de sus usuarios con algún tipo de discapacidad. Teniendo esto en cuenta, comenzaremos abarcando la accesibilidad desde el idioma, este siendo una barrera en su momento por abarcar principalmente el inglés, portugués, japonés, entre otros. Sin embargo, “gracias a la localización, juegos desarrollados en Estados Unidos y Japón, los principales productores de software de entretenimiento están disponibles a jugadores de todas partes del mundo” (Mangiron, 2011, p. 54). Con ello, logrando abarcar ya la mayoría de los idiomas entorno a sus jugadores, además, esto también fue beneficioso para las propias empresas, ya que “los creadores de videojuegos son cada vez más conscientes de la necesidad de incluir la localización en el proceso de desarrollo del juego, para no tener que realizar costosas modificaciones al juego una vez que se haya desarrollado” (Mangiron, 2011, p.54).

Desde este avance en torno al idioma, también tenemos su parte desde lo tecnológico, con ello nos referimos a cómo la tecnología de cada consola ha evolucionado para llegar abarcar todo campo, o sea, cómo el videojuego ha pasado de ser únicamente de uso en consola a lo que es estar en diversos soportes tecnológicos, a cómo es hoy en día, el celular.

El teléfono móvil es el último de los soportes tecnológicos para videojuegos. Pese a que por el momento las posibilidades técnicas son más limitadas, en los últimos años ha crecido de manera destacada la demanda de estos contenidos, sobre todo con el lanzamiento de plataformas del tipo Nokia-Ngage. (Martínez & Balandrón, s/f, p. 254)

Este, considerado por la industria del videojuego debido a tres razones que nos indica E. Martínez y A. Balandrón en su artículo “Los videojuegos como contenido de la telefonía móvil: dimensión publicitaria e implicaciones jurídicas”, la cuales son: primer punto, la naturaleza multifuncional con que el desarrollo tecnológico se nutre la industria de las telecomunicaciones, así teniendo demanda de sus consumidores por nuevos servicios para justificar su valor. Lo segundo, es el precio accesible a la descargas de videojuegos desde el formato móvil, y como último punto la base del celular-smartphone como instrumento cultural en la actualidad.

Teniendo esto en cuenta, también abarcamos la propia generación en cada nueva entrega de consola y/o videojuegos. Considerando primero que, las generaciones que empezaron con el videojuego desde su auge abarcaron un pequeño círculo de usuarios debido a la limitación del idioma, luego se avanzó por su solución y pronta aparición del celular como soporte tecnológico. Siendo este último su gran impacto, ya que, como mencionamos anteriormente, el público de antes era limitado debido al rango de edad que podía tomar un videojuego (debido al límite de idioma), en cambio, al ahora considerar al celular como acceso al videojuego, este al ser usado desde adulto mayor hasta primeras infancias, además de fácil acceso económico, logra abarcar una amplia mayoría de usuarios, tal como indica este estudio de Unicef:

“Asimismo, los grupos etarios que más aumentaron su acceso fueron los niños y niñas de 0 a 5 años (quienes pasaron de 2% a 9%, entre 2016 y 2022) y de 6 a 9 años (de 30%, en 2016; a 49% en 2022). En cuanto al acceso según nivel socioeconómico, se

reduce la brecha entre el sector alto y el bajo, aunque ésta se mantiene: mientras el 92% de los niños y niñas accede a un celular con Internet, en los sectores bajo y medio estas cifras llegan a 88% y 83%, respectivamente”. (UNICEF, 2023)

Finalizando este punto con que, al ver el avance de su accesibilidad desde diversas aristas (idioma, tecnología y con ello las generaciones de consumidores), la industria del videojuego hoy en día ya se prepara para un público amplio y variado, contemplando desde adultos mayores en su catálogo hasta la infancia. Desde ello, también con los jugadores experimentados o quienes buscan un reto en el juego desde sus variadas modalidades, y también la propia ergonomía de las consolas “(..) a la voluntad de los desarrolladores de diseñar software y hardware más intuitivos y fáciles de usar, como el mando de la consola Wii, con el fin de alcanzar una base mayor de jugadores” (Mangiron, 2011, p.56).

2.1.2.4 Perspectivas sociales de los videojuegos

Desde lo anterior, los videojuegos son bastante controversiales cuando se vinculan con los niños, niñas y adolescentes (NNA). Ya que estos por lo general se asocian a una mirada de aislamiento y fomento de la violencia (Mejía, Rodríguez & Castellano, 2009) Sin embargo, este tipo de videojuegos es sólo una de las aristas en su enorme catálogo de temáticas, tales como: de aventura, simulación, deportivos, entre otros. Con ello, la sociedad ha tomado una postura evidente: “Se han cruzado acusaciones desde los dos bandos: desde los que alarman de los peligros del uso de los videojuegos hasta quienes afirman que la mayoría de las investigaciones carecen de fundamento” (Etxeberria, 2011, p.33)

De esta forma, hay autores que describen los videojuegos como una fuente pura de violencia: “Consideramos que algunos videojuegos son una de las claves explicativas que ayudan a mantener y potenciar unas relaciones de agresividad, desprecio y un clima de violencia soterrada entre la población” (Díez, Terrón & Rojo, 2001, p.2). No obstante, desde la mirada de Gómez, los videojuegos pueden ser mucho más que eso, pueden abarcar temas más amplios que la violencia y pueden llegar a ser utilizados como un recurso educativo (2005).

Con ello, la misma autora expresa lo siguiente: “Nadie discute el valor educativo de

los juegos, sin embargo, se rechaza el valor educativo de los videojuegos, desde casa y sobre todo desde la escuela” (Gómez, 2005, p.49). Bajo este enunciado, Gómez da a entender la mirada negacionista que tienen muchas personas sobre los videojuegos, siendo que como hemos revisado anteriormente, quizás no sean del todo negativos. Esto, apunta a una serie de opiniones diversas con respecto a los videojuegos, que podrían traducirse en una serie de propuestas que pueden llegar a ser reales o no.

“¿Qué nos dicen entonces los videojuegos de las sociedades actuales? Esta pregunta parece omitirse sistemáticamente en la literatura especializada. En lugar de ella aparece otra, reiterativamente: ¿Los efectos de los videojuegos son positivos o negativos?” (Mejía, Rodríguez & Castellano, 2009, p.25). Desde esta cita, nos tomamos el espacio para repasar las diversas perspectivas que se tiene ante los videojuegos, ya sean positivas, negativas, un prejuicio o netamente una realidad. Se tendrán en cuenta los dichos y visiones dados por Mejía, Rodríguez & Castellano, quienes recopilaron artículos donde se realizaban diversos debates al respecto (2009):

Opositores	Defensores
El tiempo empleado va en detrimento del estudio y es un inhibidor de otras actividades más positivas. Exponen a que se refuerce el aislamiento social y provocan alienación entre niños socialmente marginados.	Para algunos jugadores estos juegos pueden proporcionar un sentido del dominio, control y cumplimiento del que pudieran estar faltos en sus vidas.
Favorecen la conducta impulsiva y agresiva, sobre todo aquellos juegos de contenido violento. También podrían predisponer a que los niños acepten la violencia con demasiada facilidad e incluso a tener menos disposición a la asistencia o solidaridad con otros.	El interés adictivo hacia los juegos puede llevarles a una reducción de intensidad de otros problemas propios de la adolescencia, como por ejemplo, el uso de tóxicos o actividades de delincuencia.
Mientras implique la destrucción del enemigo, no tendrá lugar el juego imaginativo, creativo, fantasioso, ni será positivo para el desarrollo de habilidades sociales.	Constituyen una forma de aprendizaje y entrenamiento.
Referente al dinero, algunos jugadores gastan lo destinado a la comida en la escuela, unos gastan el dinero de sus padres o realizan pequeños robos a fin de conseguirlo para jugar.	Desarrollan la coordinación óculo-manual, habilidades específicas en visualización espacial y matemáticas. Incluso, podrían también adquirir estrategias más amplias para aprender a aprender y aplicarlas en nuevos campos o materias de estudio.
La conducta adictiva de estos jugadores inhibe el desarrollo de pautas de conducta más constructivas, especialmente sociales y generan un problema con el manejo del dinero similar al de algunos ludópatas.	El dominio de juegos es un potencial de aumento de la autoestima entre aquellos jugadores que, de lo contrario, serían desadaptados sociales.
	Constituyen una forma de preparación o iniciación en las demandas cognitivas del mundo de la tecnología informática.

Tabla 1. Opositores y Defensores.

Fuente: Mejía, Rodríguez & Castellano de 2009, *Mente, Videojuego y Sociedad*

Desde estas diversas perspectivas, ¿serán netamente una realidad? ¿o vienen estas ideas desde un mito? Comenzando con la temática de aislamiento social, hay un estudio dado por Ricardo Tejeiro, quien reúne a 48 adolescentes del Tercer Curso de Enseñanza Secundaria en un Centro Público de Cádiz, quien desde su cuestionario aplicado a estos sujetos indica el siguiente resultado: “Los usuarios de videojuegos (en general) tienden a jugar en casa de sus amigos, prefieren jugar acompañados (...) no creen que los videojuegos hayan influido en su vida social”, “En resumen, el uso de videojuego para adolescentes no parece ejercer ningún efecto, ni positivo como negativo, sobre su integración social, por lo que no encuentran justificación a las críticas que lo denuncian como promotores de aislamiento social” (Tejeiro, s/f, p.238). Como indica las citas anteriores, el videojuego no es un promotor del aislamiento social, por lo que esta afirmación sería un mito.

En torno a la violencia, hay bastante debate al respecto, tanto el pro como el contra. Sin embargo, tenemos dos ejemplos de cada extremo, estos dados por Rebeca Rodríguez en su artículo “Videojuegos y comportamiento ¿En verdad los juegos electrónicos influyen en la conducta de las personas?”, los cuales son: “Chris Grady, sobreviviente del tiroteo en la preparatoria Stoneman Douglas en Florida, dijo al respecto: «Yo crecí jugando videojuegos, juegos de disparos en primera persona, y nunca jamás pensaría en quitarle la vida a alguno de mis compañeros»” y “un chico de Múnich, Alemania, que mató a nueve personas en julio de 2016, era aficionado a los videojuegos de disparos en primera persona” (Rodríguez, 2020). Desde este caso, el artículo indica que variados estudios pasan de una posición a otra,

“La Asociación de Psicología de Estados Unidos señaló que las investigaciones han demostrado la relación «entre el uso de videojuegos violentos y el incremento en la conducta agresiva y el decremento de la conducta prosocial, la empatía y el compromiso moral»”,

y también:

“Whitney DeCamp, profesor asociado de Sociología en la Universidad del Oeste de Michigan, Estados Unidos, realizó varios estudios sobre la influencia de los videojuegos y la conducta, y explicó que las pruebas no indican que haya relación alguna entre jugar videojuegos y la conducta violenta.” (Rodríguez, 2020)

Finalmente, la autora del artículo concluye con la siguiente idea

“En el caso de los niños y los adolescentes, nos corresponde a los padres interesarnos por lo que juegan nuestros hijos, observar lo que juegan, motivarlos a ser equilibrados en cuanto a todas sus actividades, y por supuesto vigilar y actuar ante cualquier cambio de conducta” (Rodríguez, 2020)

Con ello, destacando que a pesar de lo que diga cada estudio, al fin y al cabo, cada adulto cuidador es responsable de establecer límites y supervisar la conducta de los niños, niñas y adolescentes. Esto, para poder cautelar el buen uso del videojuego en cada caso, con lo que, esta reflexión se puede aplicar en variadas temáticas de preocupación en la sociedad, tales como los expuestos en la tabla. Según esto, todo aparato electrónico es una herramienta que hay que utilizar bajo el debido cuidado por el mal uso que puede llevar a sobrepasar este recurso.

2.1.2.5 Funcionamiento de la clasificación etaria en videojuegos en la actualidad

En este mismo sentido, existe otro factor que no es muy visibilizado en la sociedad, este involucra la clasificación etaria. Esto quiere decir que los videojuegos cuentan con clasificaciones de edad para su comercialización alrededor del mundo. Esto se realiza para poder regular la venta de estos juegos de video dependiendo de su contenido y así, poder tener control sobre lo que los niños, niñas y adolescentes están consumiendo. Esto parte en el año 1992, cuando es lanzado uno de los videojuegos con una historia revolucionaria en la trayectoria de los videojuegos: *Mortal Kombat*, caracterizado por escoger a un personaje que terminaría asesinando a su contrincante. Este juego llamaba la atención de todo el público, especialmente de los niños, niñas y adolescentes; por lo que el año 1994 se tomó la decisión de que las compañías debían sujetarse a un sistema de clasificación para los videojuegos. (Méndez, 2022, p.5)

Para esto, Chile redacta la Resolución 5733 que aprueba una tabla de equivalencias de sistemas de calificación de videojuegos, está expone que “la ley N° 20.756 regula la venta y arriendo de videojuegos excesivamente violentos a menores de 18 años y exige el control parental a consolas”. (Biblioteca del Congreso Nacional, 2014)

A raíz de lo anterior, se establece una tabla que las leyes chilenas incluyen dentro de su legislación para el control de venta de videojuegos según su contenido. Además, considera el Entertainment Software Rating Board (ESRB) perteneciente a países de norteamérica, tales como: México, Estados Unidos y Canadá; y el Pan European Game Information (PEGI) en los cuales se vinculan países de Europa en su mayoría.





Categorías de Calificación Chile. Ley N° 20756	Entertainment Software Rating Board (E.S.R.B)	Pan European Game Information (P.E.G.I)
Videojuegos especialmente recomendados para Niños y Adolescentes por contener material educativo y ningún elemento inapropiado para su edad		
Videojuegos sin contenido objetable que puede ser visto por personas de cualquier edad.	 EC+ 3 E + 6 KA	+3
Videojuegos no recomendados para menores de 8 años de edad por contener un porcentaje menor de lenguaje inapropiado, interacciones sexuales o violencia	 +10 E+10	+7
Videojuegos no recomendados para menores de 14 años de edad por contener un porcentaje moderado de lenguaje inapropiado, interacciones sexuales o violencia	 T+13 T+16	+12 +16
Videojuegos no recomendados para menores de 18 años de edad por contener un porcentaje importante de lenguaje vulgar, material sexual explícito, desnudez frecuente o importantes niveles de violencia	 M AO 17+	+18

Tabla 2. Categorías de Clasificación.

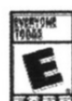
Fuente: Resolución 5733 de 2014, Biblioteca del Congreso Nacional.

Con ello, se aclaran cuáles son las clasificaciones que recaen dentro de la ley chilena.

En cuanto a la clasificación perteneciente a ESRB se establecen las nomenclaturas correspondientes para la comprensión de la tabla:



NIÑOS PEQUEÑOS. El contenido está dirigido a niños pequeños.



TODOS. El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.



TODOS +10. El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas minimamente provocativos.



ADOLESCENTES. El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



MADURO. El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.



ADULTOS ÚNICAMENTE. El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.

Figura 1. Categorías de Clasificación.

Fuente: Resolución 5733 de 2014, Biblioteca del Congreso Nacional.

Por otro lado, la legislación chilena también establece la nomenclatura PEGI para la correcta comprensión de la tabla en su totalidad:

- El PEGI 3 es un contenido de juegos que se clasifica como apto para todo tipo de público, este acepta un leve grado de violencia dentro de un contexto cómico. Aquí, los personajes deben ser sólo fantasía y el niño/a no debería relacionar personajes del videojuego con la vida real. Además, no puede contener sonidos e imágenes que puedan asustar, ni contener lenguaje soez. (Biblioteca del Congreso Nacional, 2014)

- El PEGI 7 apunta a categorías de juegos que normalmente pueden clasificarse en PEGI 3, pero pueden contener escenas o sonidos que puedan asustar. (Biblioteca del Congreso Nacional, 2014)
- El PEGI 12 se incluye en videojuegos que muestren violencia algo más gráfica a personajes ficticios y/o violencia no gráfica a personajes de aspecto humano o animales. Además, puede contener desnudos algo más gráficos y lenguaje soez suave, sin palabras sexuales. (Biblioteca del Congreso Nacional, 2014)
- El PEGI 16 habla de una clasificación en la que puede esperarse violencia y contenido sexual similar al de la vida real. Además, se considera el lenguaje soez, el uso de tabaco y drogas; y la representación de actividades delictivas. (Biblioteca del Congreso Nacional, 2014)
- El PEGI 18 ya es una clasificación adulta, que involucra escenas de violencia brutal o incluye elementos específicos de violencia. Este tipo de violencia puede ser subjetiva y depende de la perspectiva del espectador, sin embargo, esta puede causar repugnancia en el espectador. (Biblioteca del Congreso Nacional, 2014)

Además, PEGI puede contener *descriptores de contenido*, que muchas veces pueden dar el motivo del porqué de esa clasificación en el videojuego. Estas pueden ser: violencia, lenguaje soez, miedo o terror, apuestas, contenido sexual, drogas y discriminación. (Línea Madrid, s/f, p. 4)

En este sentido, y teniendo en consideración lo anteriormente mencionado, el involucramiento de los niños/as en los videojuegos es inminente dentro de la sociedad actual en la que vivimos. Por lo que, es esencial tener la categorización etaria dentro de los videojuegos para poder disfrutar de los beneficios que nos otorgan los videojuegos.

Sin embargo, hay que tener presente que la responsabilidad de otorgar los tiempos de ocio electrónico en los NNA es de los tutores o padres. Según esto, el control parental puede llegar a ser una estrategia para poder mantener un equilibrio entre el disfrute de los videojuegos y su uso irresponsable. A partir de esto, Méndez expone posponiendo que: “La mediación parental es el conjunto de estrategias para supervisar, acompañar y resguardar los contenidos al que los menores son expuestos, esto mediante un buen uso de internet y los nuevos avances tecnológicos, previniendo riesgos y solucionando conflictos” (2022, p.8). No obstante, también comenta lo siguiente:

“[...] se realizó una investigación en la que se sometía a niños entre 8 a 12 años sobre el uso de dispositivos digitales. En este estudio se estableció que: un 50% de los niños demostró que sus padres o cuidadores no prestaban atención a los contenidos que manejan los menores; por otra parte, apenas un 36% de los niños afirmó sentirse vigilado al momento de jugar videojuegos” (Méndez, 2022, como se citó Bringué et al, 2011).

2.2 Bienestar Integral de los niños y niñas en relación con los videojuegos

2.2.1 Desarrollo cognitivo: pensamiento crítico, creatividad y percepciones sensoriales

Desde el bienestar integral de los niños/as asociado a los videojuegos tenemos como primer componente el desarrollo cognitivo, este es el proceso por el cual se adquieren habilidades mentales, de memoria, percepción, pensamiento y lenguaje a través de experiencias a lo largo de la vida. Existen dos precursores importantes en el desarrollo cognitivo Jean Piaget y Lev Vygotsky los cuales tienen enfoques distintos. Según Piaget existen 4 etapas en el desarrollo cognitivo; Etapa sensoriomotoras que es desde los 0 a los 2 años, luego está la etapa preoperacional la cual va de los 2 años a 7 años, la siguiente etapa es operaciones concretas desde los 7 años hasta las 11 y la última etapa es operaciones formales desde los 11 años en adelante. (2019). Por otro lado, Vygotsky se enfoca en el ámbito sociocultural, el cual decía que para poder entender el desarrollo cognitivo también hay que saber sobre su entorno social, ya que según Vygotsky se va construyendo a medida que el niño/a interactúa con su entorno social. (s/f)

Los videojuegos además de entretener, según Moscardi se afirma que:

“[...] se genera una superposición de habilidades cognitivas, en todos géneros, debido a que el jugador para avanzar en el juego debe hacer uso de las mismas y que como resultado se obtienen determinadas mejoras que están asociadas a los dominios cognitivos que intervienen al momento de jugar” (2018, como se citó de Latham, Patson & Tippet, 2013)

Aunque en la mayoría de investigaciones que abordan temas del desarrollo cognitivo en los videojuegos, el principal foco de concentración son los videojuegos de acción, es decir, juegos que requieren que los jugadores se muevan rápidamente, realicen un seguimiento de muchos elementos a la vez, retengan una gran cantidad de información al instante y tomen decisiones en una fracción de segundo (Moscardi, 2018, como se citó en Bavelier & Green, 2003). Esto no quiere decir que solo los juegos de acción desarrollen la parte cognitiva de los niños/as, ya que todo videojuego que necesite que el jugador esté pendiente de más de una cosa a la vez, pero aun así concentrarse en realizar una tarea en concreto, está estimulando el desarrollo cognitivo a través de, la atención selectiva, la memoria, concentración, toma de decisiones, etc. Por otro lado, también existen videojuegos que no benefician en un 100% el desarrollo cognitivo como los son los juegos de violencia ya que pueden influir de manera socioemocional en los jugadores, por esto es importante tener un control adecuado, según las edades para escoger el videojuego a jugar.

También es importante recalcar que los videojuegos ayudan en el desarrollo de la creatividad de los niños/as, ya que a la hora de jugar surgen bastantes ideas si tienen que resolver problemas, diseñar sus propios personajes, creaciones, etc. Además, se observa la capacidad que pueden tener los niños/as de llevar el juego desde la pantalla a la realidad donde pueden hacerle modificaciones o simplemente o realizarlos tal cual. Con esto, podemos ver la personificación que se puede lograr desde los niños hacia los personajes de los videos.

Entonces, teniendo esta idea del desarrollo cognitivo y la personificación desde la creatividad en los videojuegos, hay que tener en cuenta ahora ¿Cómo se logra este tipo de desarrollo por los juegos de video? Bueno, un factor primordial de ello es la percepción, esta puede ser definida como “una captura por medio de los sentidos que realizan los organismos” (Sánchez- Márquez, 2019, como se citó en Fernáandez-Abascal, Martín y Domínguez, 2010) y la sensación puede ser vista como “las experiencias inmediatas y básicas, generadas por estímulos aislados simples” (Sánchez- Márquez, 2019, como se citó en Matlin & Foley, 1996). Según esto, la percepción sensorial puede estar relacionada con el ingreso de un estímulo externo para la posterior integración e interpretación del organismo.

Bajo esta misma mirada, el desarrollo de percepciones sensoriales se vincula estrechamente con el desarrollo cognitivo puesto que, los procesos cognitivos permiten un conjunto de operaciones mentales de manera secuenciada que finalmente dan como resultado

un producto mental. Con ello, las percepciones son vitales para que el ser humano sea capaz de captar los estímulos que percibe en su contexto en relación con el mundo exterior, de esta forma pueden desarrollar procesos mentales vinculados a lo que perciben en su entorno. Asimismo, los niños/as utilizan estas habilidades en su día a día para poder desenvolverse con su entorno y posteriormente, explorarlo para poder comprenderlo (Salcedo et al., 2022, p.390).

A raíz de lo anterior, es necesario comprender el proceso que está detrás de la obtención de información sensorial. Según esto, Sánchez-Márquez postula que deben suceder tres procesos: la detección, transducción y transmisión; y el procesamiento de la información. Con ello, el proceso ocurre de la siguiente manera respectivamente: se recibe el estímulo físico por parte del cuerpo humano, luego, el estímulo se traduce en un mensaje de impulsos nerviosos posterior a la transducción a otro tipo de energía que realiza el organismo y por último, la información del estímulo se representa mentalmente tras la respuesta del mensaje, que más tarde será almacenada en nuestra memoria (2019, p.17). Por consiguiente, para que pueda ocurrir esto se debe tener en cuenta el primer paso de este proceso; y es que nuestros sentidos, son los receptores sensoriales por excelencia, sin ellos nada de este proceso puede llevarse a cabo.

Para esto, los órganos de los sentidos pueden clasificarse en percepción visual, percepción auditiva, el gusto, el olfato y los sentidos de la piel (Sánchez-Márquez, 2019, p.17). Con ello, los niños/as pueden explorar su entorno y descubrir el máximo potencial de sus sentidos a través de los hallazgos que realicen a medida que el entorno vaya llamando su atención; esto será un paso más cerca para el procesamiento de los conocimientos. Según de Blas, Gutiérrez & Bartolomé: “[...] a través de los sentidos se reciben las primeras informaciones del entorno y se elaboran las sensaciones y percepciones. Éstas constituyen los procesos básicos del conocimiento.” (2005, p.239)

En cuanto a sentido del tacto, pueden relacionarse a las percepciones táctiles y kinestésicas; es decir, los niños/as están expuestos a una exploración activa de su alrededor comprometiéndolo a los receptores de la piel al tocar activos de los objetos. Por otro lado, el sentido de la audición puede vincularse con la conciencia auditiva, memoria auditiva y la discriminación auditiva; todo esto relacionado con el objetivo de almacenar y diferenciar estímulos auditivos. Luego, el sentido de la visión tiene conexión con la percepción visual

que tiene la capacidad de reconocer los estímulos visuales, esto puede ser: direccionalidad, motilidad ocular, percepción de formas y memoria visual. En cuanto a los sentidos del gusto y el olfato, estos trabajan conjuntamente y están asociados a estímulos que puedan desarrollar la memoria gustativa y olfativa respectivamente. (de Blas, Gutiérrez & Bartolomé, 2005)

Considerando lo anterior, es certero decir que el procesamiento apropiado de los sentidos permite que existan habilidades propias para el aprendizaje; como la capacidad de concentrarse, organizarse, autocontrol, razonamiento, entre otros (Pinzón, 2016, p.21). Con ello, los niños/as pueden desarrollar este tipo de habilidades a la hora de jugar videojuegos. Esto, queda en evidencia cuando los usuarios tienen interacción con estímulos visuales, auditivos y táctiles contribuyendo a la mejora de habilidades sensoriales, como pudimos revisar anteriormente. Para esto, los videojuegos pueden ayudar mejorando las destrezas visuales en cuanto a la percepción de la profundidad y la atención visual. Además, sus destrezas auditivas y la forma en que el usuario puede llegar a discriminar sonidos en juegos que mantengan su atención, por los efectos de sonido que poseen los videojuegos. Y por último, destrezas asociadas al tacto, como las vibraciones que incluyen los joysticks en videojuegos cuando existen momentos de tensión, desarrollando la coordinación mano-ojo.

2.2.2 Desarrollo de habilidades motrices y sus consecuencias asociadas al videojuego.

Considerando lo anteriormente planteado en el apartado de percepciones sensoriales, se nos abre paso a cómo las diversas coordinaciones motrices se ven afectadas en el videojuego. Teniendo en cuenta que, el área motriz se define como “acciones que requieren coordinación, equilibrio y control fino de sus movimientos” (Chile Crece Contigo, s/f). Y si especificamos esta área, podemos encontrar lo que es la coordinación motriz, la cual es:

“la capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado con precisión, eficacia, economía y armonía, lo que requiere la actividad del sistema nervioso que integra todos los factores motores sensitivos y sensoriales necesarios para la realización adecuada de movimientos” (Vidarte. J, Vélez. C, Parra. J, 2018).

Entonces, ¿cómo influye el uso del videojuego en esta área? La habilidad mayor por desarrollar con respecto al videojuego es la viso-manual, aspecto que consiste en “La coordinación viso motriz implica actividades de movimientos controlados, es decir que requieren de mucha precisión, donde se utilizan los procesos óculo manual en forma simultánea (ojo, mano, dedos)” (Ramirez. C, Arteaga. M, Luna. H, 2020). La cual, ayudará en el proceso de lo óculo motriz, así potenciando a lo que prontamente traerá la escritura.

Según Elena Marcano en 2014, es interesante analizar la habilidad de coordinación viso-motora que se requiere para operar exitosamente en los espacio virtuales que ofrecen los videojuegos, debido a su mayor nivel de práctica es más fácil generalizar las respuestas de encadenamiento sináptico entre el teclear y su movilización en espacios 3D, ya que esta práctica recurrente daría como resultado la formación de engramas que serían asumidas por el sistema básico del cerebro, el cual se encarga de las acciones y respuestas automáticas. Desde ello, se puede decir que el videojuego fomenta las habilidades que propone Frostig, destacando entre ellas la coordinación ojo mano, la posición en el espacio, la copia, figura fondo relaciones espaciales, velocidad visomotora y la constancia de la forma (Frostig, 2014 citado de Beltrán, 2019).

Considerando estos aspectos, se confirma que “estas son las primeras bases del fundamento establecido para identificar el uso de videojuegos en la clase desde el aspecto viso-motriz, permitiendo una estimulación constante a partir de los campos audiovisuales y motrices que puede generar un videojuego y las imágenes representativas de los mismos” (Beltán, 2019, p.2). Gracias a esto, podemos tomar al videojuego como un potenciador del desarrollo motriz desde el aspecto de su coordinación, logrando establecer, desde su práctica, el cómo afecta fisiológicamente la respuesta ante el mundo desde el área motriz.

Por otro lado, se encuentran consecuencias en los videojuegos, como lo es el sedentarismo. Con ello, “En las últimas décadas se ha producido un crecimiento exponencial de los hábitos de vida sedentarios, en detrimento de la realización de actividad física habitual, de ahí la importancia de analizar el tema” (Sánchez et al., 2015, p.42). Con esto, uno de los efectos que genera el uso de los videojuegos en cuanto al sedentarismo es el uso prolongado de estos. Sin embargo, es importante destacar que no todos los videojuegos tienen como consecuencia el sedentarismo, ya que esto dependerá del videojuego ya sea por la mecánica del juego o por la forma de juego, por ejemplo, tenemos el Just Dance. Según la información

brindada por los Juegos Olímpicos, este juego se va desarrollando a través de controles en los cuales marcan los movimientos, así pueden imitar las coreografías de los bailarines en pantalla y ganar puntos según la precisión con la que realizan los movimientos (s/f).

Con lo anterior, es importante destacar que el ocio es el tiempo libre que las personas le dedican a alguna actividad la cual le causa placer, entretenimiento, como jugar videojuegos, ya que les permiten, enfrentar e intercambiar distintas realidades, estrategias y experiencias, etc. La mayoría de estas actividades de placer se pueden encontrar en los videojuegos, ya que estas las podemos hacer tanto individualmente como grupalmente.

Por esto, el uso de los videojuegos se denomina como una de las principales causas del sedentarismo, en cuanto al tiempo de ocio que se les dedica a estos. Con ello, las principales consecuencias que se pueden ver a raíz de lo anterior son: problemas de salud por la falta de actividad física; como problemas de visión y/o lesiones musculares y trastornos de sueño, también se pueden observar consecuencias como la adicción a los videojuegos, la cual según lo expuesto en el diario “El mostrador”, la OMS desde febrero de 2022 se incluyó la adicción de los videojuegos como una enfermedad mental. Cabe destacar que,

“La adicción no se define por el número de horas que se juega a los videojuegos al día o a la semana, como muchos padres nos preguntan. Se define por las consecuencias y repercusión que tiene en las distintas áreas de funcionamiento de la persona.” (López, s.f.)

Es por esto que los videojuegos deben ser moderados en su uso, independiente de las consecuencias positivas que pueden generar, ya sea desde el desarrollo de actividades cognitivas, la socialización, la estimulación a nivel motor, entre otros. Sin embargo, es importante remarcar la importancia de generar un equilibrio en el uso del videojuego, estableciendo límites para así no dejar tareas de lado.

2.2.3 Desarrollo de habilidades sociales desde el videojuego y sus efectos en el entorno.

En la actualidad, la socialización en el videojuego se ve mayormente en el juego online, lo cual se considera una puerta a las oportunidades de los videojuegos en multijugador.

“La naturaleza de los videojuegos online se conforma a partir de los videojuegos que tienen conexión con la internet o la World Wide Web; por lo tanto, el punto principal es considerar al videojuego online como un estado de juego mediado primordialmente por la internet y otros tipos de conectividad, sean estas redes telefónicas o conexiones inalámbricas.” (Luna, 2021, p.4).

Con ello, los videojuegos nos llevan a poder diversas culturas, ya que nos ofrece oportunidades de juego con varios jugadores a la vez, permitiendo que podamos interactuar con personas, tanto del mismo país como a nivel mundial. Hoy en día la mayoría de los videojuegos tienen la posibilidad de poder jugarlos de manera online y multijugador, por lo que tienen un mayor interés al público, por lo que existe una alta demanda de estos juegos.

Debido a la conectividad de los videojuegos que implementan la opción de multijugador lo hacen a través del internet, por lo que, se conectan distintos grupos de personas de diversas partes del mundo. Ya que, la escala de la conectividad en internet abre la oportunidad de reunir información de usuarios por cada rincón de diversos países, etnias, culturas, entre otras. Las cuales, tienen que interactuar entre ellos generando una estrategia entre todos, para así lograr la finalidad del juego. Según la liga de gamers en el año 2023 el; Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends + Teamfight Tactics, Call of Duty, Fortnite, Minecraft, Rocket League, Clash of Clans, Free Fire, PUBG. FIFA23, Fall Guys, entre otros son los principales juegos online y multijugador que se están jugando.

De esta forma, el universo online permite la conectividad entre jugadores permitiendo la interacción social entre ellos. Así, los videojuegos también son un medio de comunicación y cooperación entre los usuarios involucrados.

“La interacción social permite poner en diálogo saberes particulares que configuran al

ser humano desde diferentes esferas: sociales, académicas, familiares, religiosas, políticas..., las cuales posibilitan apropiarse de diversos conocimientos para la construcción de tejido social.” (Salazar-Vargas, s/f). Teniendo esto en cuenta, la interacción social es un factor fundamental para la vida misma, buscando definir a cada persona en su área, compartir experiencias, y como indica la cita “apropiarse de diversos conocimientos para la construcción de tejido social”. Así, notando el valor de esta acción natural del ser humano y lo necesario que es para la sociedad en su funcionamiento y construcción.

El videojuego contempla esta función y necesidad humana, empleando en sus mecanismos para ofrecer una nueva “modalidad” de interacción social,

“Las posibilidades de conexión a través de Internet y el desarrollo de un mayor número de juegos con opciones multijugador no han modificado únicamente la manera de jugar, también han modificado las conductas sociales de los jugadores a través de ellos.” (Carrillo, 2015, p.44).

Considerando lo citado anteriormente, el hecho de que, comunicarse en el videojuego ha ido evolucionando, hoy en día seguimos viendo juntas sociales donde se dialoga al jugar en conjunto con una consola, pero también ha llegado la era del “multijugador online” y aquí, se muestra como el videojuego modifica la conducta social en la persona. Y desde estas conductas, hablaremos sobre unas específicas, siendo la comunicación, cooperación y la competencia en este nuevo método de interacción social.

La comunicación desde el multijugador online se puede apreciar desde los juegos web sociales, los cuales funcionan como: “bajo un navegador habitual y desarrollan mediante textos y botones un juego de estrategia en el que competimos y colaboramos con jugadores de todo el mundo” (Dominguez & Saez, 2012, como se citó en Carrillo, 2015). También, se encuentra el ejemplo del juego en redes sociales, el cual hace su diferencia del juego web desde lo que nos dice Carrillo, ya que estos son accedidos directamente por una red social, como es Facebook, por lo que se pueden obtener desde cualquier navegador, añadiendo el hecho que, la comunicación en este tipo de juego se ve implicada en desde otros tipo de jugadores, generalmente los contactos de la cuenta con la que se accede, para avanzar en el juego, ya sea compitiendo o colaborando, activa o pasivamente en la consecución de objetivos. Teniendo en cuenta estos tipos de comunicación en videojuegos, podemos ver

como este ocio mantiene la esencia de esta interacción social, debido a que esta se puede determinar como “El acto o proceso de transmisión que generalmente se llama comunicación, consiste en la transmisión de información, ideas, emociones, habilidades, etc., mediante el empleo de signos y palabras.” (Berelson y Steiner, 1964 como se citó Kaplun, s/f).

Por otra parte, la cooperación puede referirse directamente a lo que se conoce como a la modalidad de juego “cooperativa”, porque, al definirse esta conducta social como:

“[...una habilidad esencial para la vida y se puede definir como el acto o proceso de trabajar en conjunto para alcanzar un propósito común, o lograr un beneficio mutuo. [... demuestra la capacidad para trabajar de manera efectiva y respetuosa con diversas personas o equipos, hacer compromisos, crear consensos para tomar decisiones, asumir responsabilidades compartidas en tareas colaborativas y valorar las opiniones y contribuciones individuales de otras personas, a partir de una fuerte identidad individual” (UNICEF, s/f).

Así, compartiendo similitud con la modalidad que se inspiró en este concepto, “Son cooperativos esas modalidades de juegos en los que dos o más jugadores trabajar juntos en equipo para conseguir un objetivo común dentro de una partida, ya sea para resolver puzzles o problemas o para acabar con un enemigo común controlado por el propio juego” (Alcocer-Béjar, 2018, p.11). Los videojuegos cooperativos que pueden dar un ejemplo de ello son variados, pero se ejemplifican desde el tipo “beat them up”, aquellos “son juegos de pelea en progresión donde el jugador debe combatir con varios enemigos mientras avanza por los distintos niveles, usualmente se juega para una o dos personas” (Obando, 2015, p.30) y también los de aventura, estos “se caracterizan por la continuidad de una historia de uno o varios personajes, donde el personaje conoce otros personajes, consigue objetos y más con el objetivo de resolver enigmas y derrotar grandes rivales.” (Obando, 2015, p.32). Desde el estudio realizado por, Jhon Obando en Cuba a estudiantes del grado 9 del colegio Ciudadela, quien buscaba la respuesta ante la idea de que los juegos cooperativos aportan a las metodologías cooperativas desde el entorno educativo, en donde el concluyó con que:

“Con la ayuda de los videojuegos los jóvenes encontraron diferentes labores que debían ejercer para seguir adelante en estos entornos virtuales, de esta forma cuando los equipos cumplieron con las tareas los objetivos individuales y grupales, pudieron

seguir avanzando en el entorno educativo, así los alumnos tuvieron la oportunidad de diferenciar las responsabilidades individuales y grupales cuando se requiere trabajo cooperativo.” (Obando, 2015, p.113)

Ya con la perspectiva desde la competencia, esta es una conducta que se puede ver de diversas maneras en el videojuego, siendo desde el sentimiento que provoca el videojuego al estar junto a otras personas en un videojuego o desde la competencia desde la superación personal , tal como se declara en “es uno de los ejes de nuestra sociedad, presente en todos los niveles y todos los ámbitos, en la empresa, el deporte, la familia, etc. Ocupa un papel importantísimo en la infraestructura de los videojuegos, tanto en la competición con otros como en la competición con uno mismo.” (Morales, 2009, p.5). O también, lo que es el lado profesional de la competencia, los llamados “esports”, siendo un acontecimiento nacido a finales de los noventas, y según José Carrillo, fue por las comunidades de jugadores como *Counter Strike*, *Warcraft* y *Starcraft*, las cuales comenzaron a organizarse a través de la red para promover competiciones propias entre equipos de jugadores, primero mediante herramientas ajenas al juego en cuestión, luego bajo servicios proporcionados por el propio desarrollador, como Battle.net de la compañía Blizzard (2015). Desde ello, el sport se ha establecido como “Ese contenido adicional pretende no sólo compartir experiencias o expandir el universo narrativo del videojuego a modo de ‘transmedia’, también pretende adiestrar y depurar las habilidades de otros usuarios interesados en mejorar sus capacidades y formar parte de la competición” (Carrillo, 2015, p.46)

Entonces, los videojuegos han demostrado llevar otra modalidad de interacción social desde el ejemplo de estas tres conductas sociales, ¿ha traído alguna consecuencia a la socialización ya establecida normalmente? Pues, como nos dicen P. Sánchez, M. Bergoña & F. Serrano en su investigación realizada para el Instituto de Ciencias de la Educación en Murcia,

“Con relación a si los videojuegos aíslan a los jóvenes de las personas que les rodean, los datos obtenidos en nuestro estudio nos permiten afirmar que, en general, los jóvenes piensan que los videojuegos no condicionan a sus usuarios para que se aíslen de los demás, pero tampoco les ayudan a relacionarse con otros” (Sánchez-Alfageme & Serrano, 2010, p.51).

Añadiendo también que

“[...]las opiniones de los videojuegos dependen de cómo se acercan a ellos los estudiantes y no tanto de sus características concretas per se de ahí que probablemente la educación y la formación con estos medios, tan temidos en algunos casos por las familias, sea necesaria para potenciar sus características positivas y eliminar las negativas.” (Sánchez-Alfageme & Serrano, 2010, p.51).

Estas ideas también calzan y comparten esta interpretación con otro estudio, el cual es dado por García, Jiménez, Terual & et al.

“Se requiere un equilibrio de días y horas de uso, ya que uno de los principales problemas de los videojuegos es cuando estos se utilizan de una forma irresponsable (exceso de horas al día y días de uso), en el cual la persona se evade de las tareas y los problemas de la vida, lo que puede crear una cierta dependencia psicológica” (Bediou et al., 2018 citado desde Garcia, Jiménez, Terual & et al, 2018).

Comprobando que, estas conductas no se ven afectadas directamente por el videojuego, sino, que incide algo más allá de ello. Como es la organización del espacio-tiempo ante el videojuego y la prioridad que tiene uno como persona con sus demás actividades. O sea, no se es antisocial por el videojuego, sino por el mal uso de este.

Pero, si consideramos la existencia del "mal uso" de los videojuegos ¿qué pasa con las habilidades sociales de estas personas? Bueno, las habilidades sociales en los seres humanos son primordiales para determinar nuevos vínculos con otras personas de nuestro alrededor. Según Roca, las habilidades sociales son conductas observables, pensamientos y emociones que nos ayudan a mantener relaciones interpersonales de manera óptima y satisfactoria. (2003, p.11). Teniendo esto en consideración, podríamos pensar que los videojuegos pueden ser un obstáculo para la realización de las habilidades sociales que parecen ser una característica propia de nuestra especie.

Con esto en mente, ¿los videojuegos pueden significar un estancamiento de las habilidades sociales provocando el aislamiento social? Según un estudio realizado por Tejeiro sobre el fomento del aislamiento social de los videojuegos:

“[...] El uso de juegos de video no parece ejercer ningún efecto, ni positivo ni negativo sobre su integración social, por lo que no encuentran justificación las críticas que las denuncian como promotores de aislamiento social o como inhibidores del desarrollo social del niño” (Tejeiro, s.f, p. 238)

A raíz de lo anterior, si tenemos en cuenta el contexto de nuestra sociedad actual los videojuegos son parte de la cotidianidad para muchas personas. Con ello, todo lo relacionado con el mundo de los juegos de video constituye una realidad de intereses compartidos, es decir, que los videojuegos son parte de los intereses de la juventud de hoy en día, incluso, de hasta las personas que tuvieron relación con ellos en la década de los 90´en adelante. Esto implica que la interacción social entre personas que comparten un mismo interés por los videojuegos pueden estrechar lazos mucho más fuertes y más allá del mundo virtual. (Tejeiro, s.f, p.238)

En este mismo sentido, los videojuegos pueden servir como una interacción social dentro del ocio electrónico. Con ello, muchas personas alrededor del mundo se conectan a través de internet para poder jugar de manera online, más conocida como la modalidad Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMOROGs) (Ortiz & Oviedo, 2022, como se citó en Billieux et al., 2015).

No obstante, hay que considerar que las habilidades sociales pueden ser abordadas de dos formas: las conductas observables y los componentes cognitivos. La primera de estas dos miradas da lugar a características que pueden ser visibles fácilmente, como la mirada, expresiones faciales, gestos, entre otros. Por otro lado, los componentes cognitivos abarcan pensamientos y creencias propias en cuanto a nuestra percepción de realidad. (Roca, 2003, p.12). Con esto presente, considerar que las partidas de multijugador solo pueden llegar a desarrollar una parte de las habilidades sociales necesarias para el ser humano: componentes cognitivos.

2.2.4 Bienestar emocional y efectos colaterales: ansiedad y estrés en los párvulos.

Además, también se presentan otros factores, como la ansiedad y el estrés en las infancias. Estas pueden ser una consecuencia por diversos causantes, sin embargo, antes de irnos a ello, ¿cómo se manifiestan estas patologías en los párvulos? El trastorno de ansiedad se denomina como “un grupo de entidades nosológicas psiquiátricas que pueden presentarse en todas las etapas del desarrollo (niño, adolescente, adulto), pero que adquieren una importancia fundamental en la niñez” (Gold, 2006). Desde ello se presentan variados tipos, como es el trastorno de ansiedad específico, de separación, social, generalizada, obsesivo compulsivo, estrés postraumático y el de pánico. Aunque estos tengan su especificación por cada tipo, comparten características en común, así como nos dice el Dr. Ariel Gold, estas tienden a tener un tipo de pensamiento particular que se caracteriza por ser exagerado, irracional, negativo, difícil de controlar, casi parásito.

Por otro lado, el estrés, según Victoria Trianes, este concepto implica cuatro factores: presencia de un acontecimiento identificable, aquel acontecimiento es capaz de alterar el equilibrio fisiológico y psicológico del organismo, el desequilibrio se refleja en un estado de activación del tipo neurológico: cognitivo y emocional en la persona (2003). Teniendo estos dos conceptos aclarados ¿Cómo influye el videojuego en ellos? La ansiedad se ve estimulada desde el mecanismo de “refuerzo positivo y negativo”, ya que “[..] es precisamente uno de los elementos que, para un grupo de participantes, se tornará en uno de los componentes que den lugar al inicio, desarrollo y mantenimiento de una conducta potencialmente disfuncional o compulsiva de uso de videojuegos” (Herdoiza-Arroyo, 2021, p.24).

Sin embargo, el videojuego también es usado como un tratamiento ante la ansiedad y los trastornos que trae esta, desde Kowal. M, et al., se dice que el uso de videojuegos comerciales también parece ser beneficioso para facilitar la gestión de la ansiedad en un entorno clínico, mostrando eficacia en la mejora de la gestión de la ansiedad preoperatoria en pacientes pediátricos, también la reducción de los niveles de ansiedad también fue evidente en pacientes con enfermedad de Parkinson que participaron en una intervención de exergames utilizando la consola Nintendo Wii, además, los exergames disponibles en el mercado, que

combinan ejercicio físico y juego, resultan prometedores por sus efectos ansiolíticos (2021). Con ello, demostrando que el buen manejo y uso del videojuego, ya sea desde el juego comercial o uno especialmente hecho para tal uso, puede ser de gran ayuda en la materia emocional de cada persona.

Desde el estrés se muestra como el videojuego se ocupa como un medio que combate esta estimulación y efecto en nuestro sistema. Debido a que:

“La manera que se busca para obtener como resultado una experiencia relajante, es decir, una disminución del estrés es con un videojuego el cuál tenga un patrón de elementos reconfortantes, como lo será la música, el paisaje, los elementos animados y, sobre todo, una jugabilidad divertida pero no demasiada demandante en cuanto a habilidad, es decir, un videojuego enfocado al alivio general del estrés.” (Urrutia, 2020, p.6)

Aquellos videojuegos que cumplen con este patrón son variados, pero algunos ejemplos según Fabián Urrutia son “Journey”, el cual consiste en desplazarse por un mundo desértico con vistas hermosas junto a música relajante sin la necesidad de movimientos frenéticos para su uso, también nos destaca el título “Gris” el cual ocupa una mecánica de juegos simple pero divertida, una ambientación maravillosa con una música acorde a cada momento de su entrega, donde su apartado visual es el que más destaca dejando encantado a cada uno que pasa a través de esta artística historia (2020). Este tipo de ejemplos nos da la confirmación de que una mecánica simple y una ambientación envolvente y relajante nos puede ayudar a pasar un mejor momento.

Además, en las eras actuales el videojuego ha usado a sus personajes como identificador de estos tipos de trastorno, siendo una ayuda de reflejo y entendimiento a estos aspectos, también, siendo hasta un apoyo para el usuario. Desde Debora Bach, indica que investigadores han mencionado los beneficios de los juegos para la salud mental, y en los últimos años los creadores de juegos han empezado a retratar las enfermedades mentales en los juegos de forma más reflexiva y menos estigmatizante que en el pasado. Entre ellos se incluyen ejemplos como “Hellblade: Senua's Journey”, cuya protagonista lucha contra la psicosis, por otra parte tenemos a “Celeste”, sobre la búsqueda de una chica con ansiedad para escalar una montaña; y Psychonauts, sobre un chico que se proyecta en los mundos mentales

de otras personas y las ayuda a luchar contra sus “demonios” (2021).

Para finalizar este apartado, no queremos dejar atrás la preocupación ante los videojuegos denominados “violentos” por sus visuales y mecánicas explícitas para el usuario, o lo que es el videojuego online en torno a estos dos tópicos, si estos los potencia o provoca lo que es la “agresividad” en la gente. Según un estudio realizado por Tiana Amador en 2018 desde la Universidad Abierta Interamericana, en donde ella realizó un cuestionario online a usuarios de videojuegos con estas características, este cuestionario se basó en “Escala de impulsividad de Barrat” y “Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry”. Desde este cuestionario destaca como resultado que

“En respuesta a la hipótesis de trabajo planteada inicialmente y a los objetivos implicados, puede decirse que no hay relación significativa entre la agresividad e impulsividad entre los usuarios de videojuegos en línea y los no usuarios, por lo que se confirma la hipótesis [...]. Por lo tanto, se corrobora que el uso de videojuegos no tendría influencia en los niveles de agresividad e impulsividad en los sujetos.” (Amador, 2018, p.47)

2.2.5 Memoria Emocional: Vivencias en la infancia asociadas al videojuego

Para poder entender la relación que se tiene entre la memoria emocional y el bienestar de los niños/as primero debemos introducirnos al mundo de la biología. “Las emociones con las que se procesan los eventos funcionan como un sistema de filtro, seleccionando los hechos que van a ser guardados en la memoria de forma más duradera” (Justel, Psyrdellis & Ruetti, 2013 como se citó en Rodríguez, Schafé & LeDoux, 2004). Para ello Justel, Psyrdellis y Ruetti exponen que un recuerdo que perdura en el tiempo puede atribuirse al incremento de la excitación o activación que provoca la realización de la tarea en ese momento (2013), esto hace que suceda un proceso de codificación y consolidación en la memoria. Esto se explicaría por la activación que tiene el sistema nervioso simpático promoviendo la liberación de hormonas adrenales en sangre y aumentan la activación noradrenérgica dentro de la amígdala (Justel, Psyrdellis & Ruetti, 2013 como se citó en McGaugh & Roozendaal, 2009; Soeter & Kindt, 2011).

De esta forma, Justel, Psyrdellis & Ruetti hablan sobre las situaciones con grandes cargas emocionales producen la liberación de hormonas como la adrenalina, noradrenalina y los glucocorticoides que permiten la activación en estado de alerta. Esta respuesta puede ser desencadenada por dos medios: la vía de acceso rápido conocida como eje simpato-adreno-medular (SAM) en donde, el hipotálamo activa las glándulas adrenales liberando las catecolaminas a la sangre. (2013)

Por otro lado, se encuentra el otro camino que es el eje hipotálamo-pituitariaglándulas adrenales (HPA) que libera corticotrofina (CRF) y arginina vasopresina (AVP), estas aumentan en la hipófisis para permitir la producción de adrenocorticotrofina en sangre, de esta forma, actúa en la corteza liberando glucocorticoides, especialmente de cortisol. (Justel, Psyrdellis & Ruetti, 2013)

Así, el desencadenamiento de este proceso complejo es la clave para poder relacionar la memoria y las emociones.

Con ello, Ruetti, Mustaca y Bentosela exponen que la codificación de imágenes emocionales está estrechamente relacionada con el incremento de activación de la amígdala, ésta a su vez se vincula directamente con el lóbulo temporal medial para imágenes emocionales, más que las neutras. De esta forma,

"[...] es posible afirmar que los eventos emocionales se recuerdan mejor que los sucesos más triviales. Por ejemplo, se recuerda con precisión un accidente de la infancia, pero es poco probable que se recuerde lo ingerido en la cena de hace dos días. Existe evidencia de que en muchos casos, la memoria de sucesos asociados a diferentes emociones se adquiere con mayor facilidad y se mantiene a lo largo del tiempo, mostrando ser más resistente a la extinción" (Ruetti, Mustaca & Mariana, 2008 como se citó en Sandi, Venero & Cordero, 2001)

En este mismo sentido, los niños/as están estrechamente relacionados con el sentir de las emociones (Ruetti, Ortega & González, 2014 como se citó en Wolfe & Bell, 2007). Además, la importancia de la memoria emocional en los párvulos radica en que: "[...] la infancia es un momento evolutivo en el cual suceden los cambios más importantes a nivel de desarrollo neurocognitivo y socioemocional, de manera que puede considerarse un período

clave para el establecimiento de funciones psicológicas y de comportamientos relacionados. (Ruetti, Ortega & González, 2014). Por lo tanto, si nos enfocamos en el ámbito de los videojuegos estos pueden producir diversas emociones en los niños/as y adolescentes activando la memoria emocional. Según González & Blanco:

“[...] los videojuegos poseen el suficiente atractivo o despiertan la suficiente motivación como para que los niños y jóvenes se sientan conectados a su dinámica interna. Esta dinámica incluye un carácter lúdico y entretenido, junto a un alto valor en estimulación auditiva, kinestésica, visual, etc., y la incorporación de niveles de dificultad progresivos y graduales que requieren el dominio de los anteriores” (2008, p. 72)

Así, estos mismos elementos relacionados a estímulos sensoriales y motivacionales son los que contribuyen a la memoria emocional (Arroyo, 2003, p.23). Por lo tanto, se infiere que las memorias asociadas a los videojuegos desde la primera infancia pueden resultar significativas y pueden llegar a formar recuerdos que pueden acompañarlos toda la vida.

2.3 Utilización del videojuego en la vida cotidiana desde una mirada educativa.

2.3.1 Perspectiva pedagógica

Hasta ahora, hemos revisado a los videojuegos como un agente inmerso en la sociedad y visto desde diferentes perspectivas con relación al bienestar y desarrollo de habilidades. En esta sección se tendrá en consideración la mirada de la educación y cómo esta puede desarrollarse transversalmente con los juegos de video.

2.3.1.1 Corporalidad y Movimiento

Los aprendizajes a través de los videojuegos pueden ser posibles, ya que mediante las TICs los docentes pueden experimentar la enseñanza desde otro punto de vista siendo de interés para los NNA (Roncancio et al., 2017, p.38). Como respaldo, los primeros estudios que han hablado sobre el impacto de los videojuegos en la enseñanza, han reflejado vinculación con aspectos psicológicos y su potencial educativo para niños y adolescentes

(Roncancio et al., 2017, p.38). En este sentido, dentro de los videojuegos puede haber un amplio abanico de temáticas para desarrollar diferentes habilidades: de acción, estrategia, aventura, deportivos, simulación, de rol, entre otros. Sin embargo, la importancia que tiene el educador como mediador dentro de la planificación de actividades a través de los videojuegos es de suma importancia, debido a que se debe intencionar el aprendizaje. (Roncancio et al., 2017)

Según esto, es posible predecir que los videojuegos son capaces de desarrollar diferentes habilidades dependiendo el enfoque que se le quiera dar. Estas pueden ser habilidades visuales, kinetésicas, auditivas, lingüísticas, lógicas, sociales e intrapersonales. (Roncancio et al., 2017, p.39). Bajo este enfoque, nos centraremos en una de estas perspectivas: el desarrollo de aprendizajes vinculados a la corporalidad de los párvulos.

Si bien la mayoría de los videojuegos no cuenta con una movilidad constante al momento de jugar con videojuegos, si existen algunos que pueden propiciar la corporalidad. Como se mencionó anteriormente, videojuegos con temática deportiva son los más atingentes a esta necesidad que tienen los niños/as de mover su cuerpo. Estos, motivan a los educandos con el objetivo de tener una vida activa; incluso, pueden promover el deporte en los infantes que no tienen un acceso directo a la vida deportiva sin importar el motivo (Roncancio et al., 2017, p.39).

Además, la vinculación con respecto al desarrollo de actividades tiene que ver con la kinestesia. Esta, permite el uso de su cuerpo, manos y sentido del tacto para su aprendizaje (Roncancio et al., 2017, p.39). De esta forma, la siguiente tabla nos permite tener una mirada global sobre las habilidades que se pueden desarrollar con los videojuegos:

Tabla 1. Lista de algunas habilidades y estilos de aprendizajes

Estilos de aprendizaje	Habilidades
Visual (espacial)	-Facilidad para absorber grandes cantidades de información con rapidez -Establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos -Mejorar la memoria y la toma de decisiones
Física (kinestésico)	-Mejorar las habilidades deportivas (reflejos, motricidad y coordinación) -Procesar la información asociándola a las sensaciones y movimientos -Participación activa
Aural (auditivo-musical)	-Aumenta la atención -Mejora la organización -Mejora la comunicación
Verbal (lingüístico)	-Aumenta la expresión oral -Promueve relaciones interpersonales -Produce una retención más duradera de la información
Lógico (matemático)	-Ayuda al pensamiento lógico -Aumenta el análisis y el pensamiento crítico -Mejora la resolución de problemas
Social (interpersonal):	-Mejora el trabajo en equipo-Aumenta el liderazgo -Desarrolla valores como el respeto, la tolerancia, la solidaridad
Solitario (intrapersonal)	-Formas sofisticadas de crítica, reflexión, observación y análisis -Intuición e independencia -Capacidad de aplicar los propios sentimientos

Tabla 3. Lista de algunas habilidades y estilos de aprendizajes

Fuente: Roncancio et al., p. 40, 2017.

Por ende, videojuegos como lo son: “Disney Fantasía: Music Evolved”, “Fruit Ninja Kinect 2”, “Just Dance”, “Kinect Party”, “Let’s Yoga”, “Sport Champions 2”, entre otros; pueden desarrollar la motricidad. Esto es debido a que, Toro & Sabogal exponen que la motricidad es el movimiento que desplaza al cuerpo humano por el espacio y es capaz de realizar movimiento (2018, p.38).

Incluso, más que hablar de cuerpo humano es más pertinente hablar de la corporeidad que consiste en la *experiencia de ser cuerpo* (Toro & Sabogal, 2018, como se citó en Merlau-Ponty, 2000 & Zubiri, 1986). Es decir, ya no es sólo el poseer un cuerpo sino, todo lo que implica el poseer un cuerpo; esto permite construir su propio mundo significativo que le sirve para dar sentido a la vida (Toro & Sabogal, 2018, p.38). Además, las Bases Curriculares de Educación Parvularia (2018) hablan sobre la importancia de “articular equilibradamente los distintos factores neurológicos, fisiológicos, psicológicos y sociales que permiten el desarrollo armónico de la corporalidad y movimiento” (Ministerio de Educación, p.59). Teniendo esto en consideración, ¿por qué no explorar la corporeidad a través de los videojuegos?

2.3.1.2 Aprendizaje Socioemocional

Por otro lado, tenemos el aprendizaje socio emocional. La investigación dada por Berger, Milicic, Alacalay et al., nos describen el aprendizaje socio emocional como el proceso de desarrollar competencias sociales y emocionales básicas en los niños, tales como la habilidad para reconocer y manejar emociones, desarrollar el cuidado y la preocupación por los otros, tomar decisiones responsables, establecer relaciones positivas y enfrentar situaciones desafiantes de manera efectiva (2009). En este aprendizaje, se relaciona la inteligencia emocional, la cual es:

“[...] el conjunto de habilidades que explican cómo la percepción y comprensión

emocional varían en su exactitud entre las personas, y que considera las siguientes áreas y destrezas: percibir y expresar emociones; asimilar las emociones en el pensamiento; comprender y analizar las emociones, y regular reflexivamente las emociones”. (Berger et al, 2009, p.26)

Tomando estas consideraciones, ¿cómo están presentes en nuestra realidad educativa como futuras educadoras de párvulos? Bueno, desde las Bases Curriculares de la Educación Parvularia no se habla de un aprendizaje socio emocional directamente, pero si está de forma integrada en el documento, reflejándose en características destacadas en el párrafo anterior en variados ámbitos del documento, como es en el Ámbito: Desarrollo Personal y Social,

“La conciencia de sí mismo(a), la expresión y regulación de emociones, el sentido de pertenencia, la convivencia con otros, el sentido del bien común y el inicio en la ciudadanía si se encuentran en equilibrio, se traduce finalmente en un estado vital de satisfacción y plenitud de los párvulos” (Ministerio de Educación, 2018, p.46).

De hecho, se puede destacar de forma específica en el Núcleo de Identidad y Autonomía, remarcando la importancia de la función en la alfabetización emocional de los párvulos, buscando crear diversas oportunidades en que los párvulos identifiquen sus emociones y las de los demás (2018).

Teniendo en cuenta estas perspectivas, desde el videojuego se puede observar la intencionalidad de potenciar estas habilidades en sus títulos. De hecho, en el seminario “Videojuegos y Bienestar” por parte de Centre de la imatge i la Tecnologia Multimèdia, comentan desde su participante Pablo Barrecheguren, neurobiólogo, que los videojuegos promueven desde las neuronas espejo habilidades propias de lo socio emocional, como es la empatía (2023). “Estas neuronas se activan en el cerebro humano, tanto cuando estamos realizando una acción como cuando observamos a otras personas o personajes que llevan a cabo esta misma acción. Es decir, al jugar a videojuegos se pueden activar las neuronas espejo y estas, implicadas tanto en el aprendizaje como en la empatía, pueden facilitar que nos «pongamos en el lugar del otro»” (Comas, 2023, p.15).

Ejemplos que podemos rescatar desde esta potenciación, es “That Dragon, Cancer”, un juego que narra la historia de una familia que tiene que afrontar el cáncer terminal de su

hijo pequeño, “Se han realizado investigaciones científicas con estudiantes de Medicina que jugaron a That Dragon, Cancer y, en un porcentaje elevado, los futuros médicos afirmaban que el juego les había ayudado a ejercitar la empatía de forma más eficiente que con otros ejercicios” (Comas, 2023, p.16). Por parte de Microsoft, destacan videojuegos como “Stardew Valley”, el cual aborda situaciones de interacción en donde influye la empatía y entendimiento de la ansiedad para dialogar con sus personajes (Bach, 2021).

“Learning from video games ended up giving me social scripts that I could carry forward in my day to day life”(Bach, 2021), esta cita dada se traduce como “Aprender de los videojuegos acabó proporcionándome guiones sociales que pude aplicar en mi vida diaria”. Desde esta cita, se remarca el cómo los videojuegos pueden ser una ayuda para sus usuarios y principalmente la infancia, debido a las neuronas espejo comentadas en los anteriores párrafos. Si este medio, puede lograr esta potenciación ¿por qué no ocuparlo a favor de la infancia?

2.3.1.3 Lenguaje Escrito en los videojuegos

“El aprendizaje del lenguaje escrito consiste en apropiarse de un sistema determinado de símbolos y signos cuyo dominio marca un momento crucial en el desarrollo cultural del niño (Vygotski, 1995, como se citó en Montealegre-Forero, 2006). Con esta cita, considerar que el lenguaje escrito no es necesariamente el apropiarse de un sistema de símbolos y signos, sino que se considera todo un proceso para los niños, ya que, como nos dice Montealegre y Forero, este interviene una serie de procesos psicológicos como la percepción, la memoria, la cognición, la metacognición, la capacidad inferencial, y la conciencia, entre otros (2006).

Desde la infancia, el aprendizaje de la lectoescritura se toma desde las Bases Curriculares de la Educación Parvularia como algo que se expone desde temprano a las niñas y niños por diversos textos escritos a su alrededor, adquiriendo a medida que se accede a los ambientes alfabetizado, con ello, haciendo posible que los párvulos reconozcan las particulares y diferencias del lenguaje oral y escrito, adquiriendo progresivamente la conciencia fonológica y gráfica, incorporando los recursos y las convenciones propias del mundo escrito (2018). Desde ello, el videojuego puede ser un recurso que aporta a este ambiente alfabetizado que establecen las bases curriculares, de hecho, siendo este mismo un

tipo de ambiente alfabetizado para el niño.

Considerando lo dicho en el párrafo anterior, el videojuego al ser un medio que se necesita avanzar con apoyo textual apunta a ser un gran apoyo para incentivar la lectura y crear una familiarización de las palabras en él, “La mayor parte de los videojuegos analizados se basan en el texto escrito, sin el cual no sería posible hacer avanzar la trama. Esta es otra razón para tomarlos en cuenta como elementos de lectura” (Serna-Rovira, 2016, p. 779). Además, el videojuego al tener diversos tipos de texto, se puede potenciar diversas áreas del lenguaje escrito según el tipo que se escoja para jugar, ya sea desde las instrucciones que indica, de las historias que desarrolla en el persona o hasta videojuegos basados en obras literarias que se podrían familiarizar con los párvulos. R. Serna y J. Rovira nos recolectan diversos ejemplos de este tipo en el cuadro realizado por estos mismos autores.

Clasificación	Justificación	Ejemplos
Aventuras gráficas.	Videojuegos interactivos basados en investigación, conversaciones y empleo de objetos a través de una interfaz.	- <i>Monkey Island.</i> - <i>Broken Sword.</i> - <i>El Hobbit, la aventura original.</i> - <i>Don Quijote.</i>
Narrativa digital.	Historias diseñadas para jugadores a través del soporte-videojuego y que se desarrollan gracias a las funcionalidades del <i>hardware</i> en cuestión.	- <i>Her story.</i> - <i>Beyond: two souls.</i> - <i>Final Fantasy VII.</i> - <i>DotHack. Project.</i>
Diseño de mundos posibles.	Videojuegos que facilitan herramientas a sus jugadores para diseñar sus propios espacios, personajes y aventuras.	- <i>Minecraft.</i> - <i>The Sims.</i> - <i>Little Big Planet.</i> - <i>Spore.</i>
Presencia de referencias literarias	Videojuegos que incluyen elementos concretos de obras literarias ya existentes: personajes, mundos, aventuras...	- <i>Child of Light.</i> - <i>Dante's Inferno.</i> - <i>The Witcher.</i> - <i>Uncharted.</i>
Adaptaciones directas	Videojuegos que reproducen, con relativa fidelidad, obras literarias ya publicadas: novelas, cómics, películas... También incluimos aquellos títulos que han dado pie a una posterior obra literaria.	- <i>The wolf among us.</i> - <i>Harry Potter.</i> - <i>El Señor de los Anillos.</i> - <i>ABC Murders. Agatha Christie.</i>

Tabla 4, Tipos de Lenguaje presentes en los videojuegos

Fuentes: R. Serna y J. Rovira, p. 780, 2016.

Teniendo en cuenta todo lo observado anteriormente, el que uno “lea” va más allá de tomar algún texto literario, sino que el hecho de leer conforma toda información escrita en el día a día de las personas, ya sea desde señales, carteles, libros, televisión o hasta el videojuego. O sea, como se comentó en párrafos anteriores, el videojuego podría ser fácilmente parte del “mundo alfabetizado” de los niños y niñas, ya que, tal como nos comentan las Bases Curriculares de Educación Parvularia:

“También es importante que estos ambientes enriquecidos, cuenten con diversos materiales escritos que despierten el interés y la curiosidad de niños y niñas por acceder a los significados involucrados en ellos, promoviendo el contacto cotidiano con la lectura. Esto implica disponer distintos tipos de imágenes, recursos digitales, textos variados y auténticos para ser manipulados en forma autónoma por los párvulos, desde los primeros años.” (Ministerio de Educación, 2018, p. 69.)

Además, se podrían tomar estos para demostrar partes elementales de un texto narrativo, ya que como nos dice R. Serna y J. Rovira, estos presentan personajes, acciones, un avance encaminado para el final de la historia, tiempo, espacio y sobre todo la intención comunicativa (2016). Así, siendo un gran ejemplo y hasta ayuda de familiarización a los párvulos en el aula.

2.3.1.4 Construcción de la identidad y su vinculación con la niñez

La identidad es entendida como las características que tiene una persona y por las cuales se reconoce, esto engloba aspectos biológicos e interacciones sociales como la familia, escuela y gente que le rodea; además, la identidad evidencia cómo es la manera en que actuamos frente al mundo (Biernay & Mendoza, 2016, como se citó en Páramo, 2008). Asimismo, Biernay & Mendoza postulan que: “la identidad es dinámica, cambia, se

transforma manteniendo siempre un núcleo fundamental permitiendo el reconocimiento de sí mismo colectivo y del yo en nosotros” (2016, p.10). Por otro lado, también se habla sobre la construcción de la identidad en la actualidad que está estrechamente relacionada con todo tipo de TIC’s y que forman nuevos esquemas de interacción en la identidad del ser humano, de esta forma el individuo absorbe todo tipo de conocimientos, construyendo su subjetividad a través de los medios virtuales (Biernay & Mendoza, 2016, como se citó en Pindado, 2015)

Con relación a la infancia, las Bases Curriculares de Educación Parvularia (2018) exponen que:

“El Núcleo Identidad y Autonomía, refiere al proceso de construcción gradual de una conciencia de sí mismo que realiza la niña y el niño, como individuo singular diferente de los otros, en forma paralela y complementaria con la adquisición progresiva de independencia y autovalencia en los distintos planos de su actuar. [...] los párvulos adquieren una concepción y aprecio de sí mismos como personas únicas, con determinadas características físicas, habilidades, gustos, preferencias, opiniones e iniciativas, con confianza para aventurarse a explorar el entorno y desenvolverse en él en forma autónoma, relacionarse con otros, aprender y disfrutar de sus avances y logros.[...]” (Ministerio de Educación, p.47)

Con ello, el desarrollo de la autonomía por medio de los videojuegos puede ser más común de lo que pensamos. Con un simple juego que permita crear un “avatar”, estamos abriendo una puerta a los niños/as a un primer acercamiento del cómo se perciben a sí mismos, esto pudiendo ser una de las primeras herramientas para educadores. Según Moreno (2023):

“[...] el avatar es una manera de representarse a sí mismo, de mostrar características que se creen poseer sobre sí mismo o que les gustaría poseer y la adscriben a su avatar, implica un reflejo de la identidad propia o de la expresión de un alter ego que permita a los jugadores identificarse y apersonarse de su personaje, tanto en apariencia como en actitud”. (p. 84)

Incluso, existen videojuegos en donde puedes crear la historia de tu personaje a partir de las decisiones que vaya tomando el usuario y así forjando el camino, un ejemplo de esto

sería: “Minecraft: Story Mode”, “Life is Strange”, “Oxenfree”, entre otros. Al final del día, la toma de decisiones influyen en la construcción de identidad, por la relación que mantienen y los cuestionamientos que producen al momento de jugar: ¿estoy interpretando al personaje o soy una versión del personaje? ¿me transforma en el personaje o interpretó al personaje? ¿quién soy realmente al momento de jugar? (Enríquez, 2015)

Teniendo esto en consideración, los videojuegos pueden desarrollar la identidad en los niños/as o por lo menos ir dando las primeras señales para conocerse a sí mismos. De esta forma, van tomando decisiones y conectando con lo que les gusta, esto puede ser desde: estilos de peinado y colores, hasta sentimientos y hobbies. Según el Ministerio de Educación, los niños/as deben sentirse libres de explorar, expresar, sentir y comunicar (2018, p. 48). Así, educadores de la primera infancia pueden tomar los videojuegos, con una evaluación previa para considerarse adecuado, como una herramienta que existe en la actualidad y poder tenerla a su favor, siempre intencionado y planificando los aprendizajes para los párvulos.

2.3.2 Contexto familiar que rodea a los párvulos y su vinculación con los videojuegos.

2.3.2.1 Orientación de los adultos significativos a la hora de jugar videojuegos.

La orientación de los adultos, personas significativas de los niños/as cuando ya están inmersos en los videojuegos es de suma importancia, ya que debe guiarlos y hacerles saber que existen restricciones en los videojuegos las cuales ellos deben respetar. Por lo que una de las cosas que debe orientar el adulto significativo, cuidador o familia al niño es el tipo de videojuego en el que este sea partícipe, los límites tanto de tiempo de juego como de restricciones hacia ciertos videojuegos dependiendo de la edad. Con ello, podremos generar usos más provechosos a los videojuegos, además también es importante tener un equilibrio en todo lo anterior.

Por otro lado, como adultos o cuidadores de los niños/as debemos orientarlo a que la utilización de los videojuegos, va más allá de una solo entretenimiento ya que, se le puede sacar más provecho a esto y llevarlo al área más educativa. Con ello, es importante que exista una explicación tanto del juego y la ficción al párvulo, ya que se debe comprender que no siempre

se puede llevar a la realidad el videojuego como tal. A raíz de lo anterior comúnmente se ve cómo la ficción de los juegos se observa en la realidad a través de la personificación de los personajes, donde se caracterizan de algunos personajes de los videojuegos que los niños y niñas juegan.

Debido a lo anterior como padres o cuidadores, debemos orientarnos hacia los videojuegos que no se pueden llevar a la realidad y los motivos por los que no se puede realizar esto. Sin embargo, existen videojuegos que si los podemos llevar a la realidad como lo son Mario Bros, Just Dance, Tetris en donde los podemos fomentar con la coordinación óculo manual “Por ejemplo, en Tetris las piezas caen cada vez a mayor velocidad, y esto incrementa progresivamente el nivel de dificultad del juego” (Ruiz, Berenguer, 2010, p.220)

2.3.2.2 Rol de los padres y cuidadores en la supervisión.

Los padres, familia o adultos significativos de los niños y niñas, deben tener cierta responsabilidad sobre a estos, desde diversos puntos, como lo son el; establecer límites de tiempo, ya que tal como dicen en la página web de noticias educación 3.0 el neuropsicólogo Daniel Rama “Depende de la edad y del tiempo libre del niño/adolescente, podemos hablar que entre una y tres horas diarias de uso”, aunque eso no quiere decir que si el niño/a juega menos de 3 horas, tiene que aumentar el tiempo de jugar videojuegos, si no que deben tener una conversación entre padres para así poder llegar a un acuerdo estableciendo límites en el tiempo de uso, (Hernández, 2023). Por otro lado también tienen que instaurar reglas sobre los juegos que están acorde a las edades de cada niño, por lo que tienen que saber y supervisar los videojuegos que utilizan según la clasificación etaria que estos presentan, la cual la podemos observar en las tapas de estos.

Hoy en día existen diversas herramientas para poder controlar a los niños/as sobre cómo manejan los videojuegos, una de ellas es el control parental las cuales, según el Equipo de Respuesta ante Incidentes de Seguridad Informática (CSIRT): “Permiten tener un registro de las actividades que realizan tus hijos en los dispositivos móviles o plataformas de streaming. Sirve de apoyo para los padres, pero no reemplaza el hecho de que los adultos deban acompañar a los niños, niñas y adolescentes” (2021). Algunas de las aplicaciones mencionadas por el Ministerio del Interior y Seguridad Pública y el CSIRT usadas para controlar tanto los dispositivos, como la utilización de estos es; Kaspersky Safe Kids, Surfie,

las cuales permiten bloquear sitios web, aplicaciones o proteger aplicaciones (2021)

Sin embargo, tal como se mencionó anteriormente es responsabilidad de los padres o familia tener un control y supervisión por ellos mismo, más que confiar en una aplicación. Además, es de gran importancia que sus padres y/o familia le de confianza a sus hijos, para que así estos puedan hablar ante alguna dificultad que se les presente por estos medios. Con esto se podrá resguardar a los niños/as ante los peligros que puede conllevar que estén inmersos en los videojuegos y la tecnología en sí.

2.4 Investigación relacionada con la temática

2.4.1 Gamificación y su encuentro en el aula

La gamificación nace como una metodología aplicada en el ámbito educativo y empresarial, la cual, según dos de sus autores Gabe Zichermann y Christopher Cunningham en su obra *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, tiene como objetivo ser “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (s/f, p.11). Desde ello, Karl. M. Kapp, otro exponente de esta metodología, postula algunas características de ella, donde varias son compartidas por Zichermann y Cunningham, estas son: la base del juego, mecánica, estética, idea del juego, conexión juego-jugador, jugadores, motivación, promover el aprendizaje y resolución de problemas.

En este mismo sentido nos gustaría explicar investigaciones relacionadas a esta materia, comenzando con Maria Mite con su trabajo titulado "Percepción de los docentes hacia la incorporación de gamificación y videojuegos". Aquí, nos introduce la gamificación desde la percepción de quien usa esta herramienta, los docentes en el caso de la gamificación educativa, desde ello, busca comprender la función y utilidad de esta metodología desde el uso educativo y si es provechoso o no para el profesorado y el estudiante. En los hallazgos, nos plantea dos ideas centrales de su investigación, las cuales son:

"Se observa que tienen una percepción del 49% favorable y 51% desfavorable, demostrando que los resultados son comparados con la realidad objetiva en el área en

que se maneja cada docente y que al no contar con el recurso tecnológico ni el conocimiento no pueden gamificar sus clases por lo tanto, estos resultados demuestran que para los docentes es difícil encontrar actividades educativas de arte lúdico compatibles con el currículo actual”. (Mite, 2020, p. 64)

Mite (2020) reflexiona desde las estadísticas de sus resultados, donde ve la predominancia de lo desfavorable por una razón netamente curricular, ya que los docentes entrevistados en su investigación plantean un apoyo a la gamificación desde el videojuego en el aula. Sin embargo, al no haber una guía o apoyo por parte del currículum educacional, se consideran sin recursos o con un conocimiento tecnológico para crear actividades desde la gamificación para sus niveles educativos. La segunda idea, nos plantea lo siguiente:

“Los resultados demuestran que la percepción general de los docentes, muestran que el 63,6% de los docentes posee una percepción general favorable frente al 68,2% de los docentes que tienen una percepción desfavorable hacia la estrategia de gamificación 65 y los videojuegos en el aula; sin embargo esto no quiere decir que los docentes piensen que la gamificación y los videojuegos son estrategias desfavorables, sino más bien queda visible que son los factores y contextos que no son los adecuados para la implementación” (Mite, 2020, p. 65)

Desde ello, la investigadora plantea nuevamente el hallazgo anterior, lo cual es el currículum escolar como un obstáculo para su implementación en el aula, ya que a pesar de que haya conclusiones positivas sobre los efectos de la gamificación en las experiencias de aprendizaje, gran parte de los educadores no se ven capaces de aplicarlo ya sea por tiempo, manejo de la metodología y su información con respecto a la tecnología.

Para concluir su perspectiva, Maria indica en su investigación que los resultados de este estudio concuerdan las percepciones docentes hacia la estrategia de gamificación y videojuegos son favorables, así lo muestran los profesores; sin embargo, es fundamental que se integren dentro de las instituciones educativas capacitaciones, talleres y cursos innovadores, referente a las estrategias de gamificación y videojuegos con el objetivo de implementar los contenidos de la materia con actividades gamificadas y videojuego. (Mites, 2020)

Por otro lado, tenemos a Margarita Martín y Luis Vilches, quienes en su obra “Videojuegos, gamificación y reflexiones éticas”, nos hablan sobre la gamificación del videojuego en el aula, considerando sus ventajas y desventajas en el desarrollo de este. Ellos definen esta metodología como “La gamificación se inspira en la forma en que los videojuegos producen diversión para transmitir nuevos aprendizajes” (Martín y Vilches, 2013, p.49). Desde esta idea, nos comentan las características de la gamificación desde una perspectiva positiva y otra negativa. Desde los aspectos positivos destacan la motivación, la cual se incluye en este apartado por la utilización del potencial del juego, incrementando el atractivo de realizar tareas y contenidos académicos con el fin de obtener aprendizajes de ello. También está la mentalidad multitarea, la cual explican como la habilidad de realizar diversas actividades a la vez, considerando su porcentaje de dificultad. Finalmente se puede destacar de este apartado el trabajo en equipo, ya que ellos indican que los videojuegos online ayudan a promover la comunicación e intercambio con demás personas, favoreciendo un juego cooperativo. (Martín y Vilchez, p. 53 y 54)

Aunque, desde el apartado negativo, se habla sobre el elevado coste de esta metodología, debido a la producción que se requiere para realizar diversos materiales educativos y lúdicos para los estudiantes, donde el profesorado y la institución podrían verse limitados. En esta misma idea, incluyen la distracción y pérdida de tiempo, por el material educativo limitado que se tiene, se puede considerar monótono y extenso el periodo de aprendizaje para las infancias. También, agregan la inadecuada formación de valores, debido a que se podría generar competitividad entre los alumnos con el objetivo de alcanzar la meta, dejando de lado el objetivo de aprendizaje para ello. Además, consideran que puede existir una motivación efímera, debido a que si el juego es repetitivo, puede desaparecer el entusiasmo con el tiempo.

Considerando estas dos perspectivas, ellos concluyen con variadas reflexiones, donde destacamos “Los videojuegos constituyen la entrada de la mayoría de los niños al mundo digital” (Martín y Vilches, 2013, p.58), ya que, a pesar de los rasgos debatidos anteriormente, Martín y Vilches reconocen al videojuego como algo inevitable en la vida de todo niño/a, ya que este se encuentra presente en su entorno y es considerado la entrada al mundo tecnológico. Por ello mismo, consideran que “La llamada «sociedad educadora» debe implicarse ante el reto que suponen los videojuegos, especialmente la sociedad civil articulada a través de asociaciones como las que agrupan a padres y madres de alumnos, a las familias

en general y a la escuela” (Martin y Vilches, 2013, p.58), o sea, como adultos responsables de la crianza y formación de la infancia, se debe instruir e implicar en estos nuevos aspectos, a pesar de lo abstracto que pueda resultar para algunos.

Para finalizar este apartado, rescatamos una cita dada por Martin y Vilches, “El papel del educador seguirá siendo fundamental, también en el mundo tecnológico con todas sus variantes”. (Martin y Vilches, 2013, p.58), la cual nos hace sentido en la metodología de la gamificación, ya que al ser una puerta de entrada para la inclusión de la tecnología a las aulas de clase, también son una herramienta significativa para los niños y niñas, debido al rescate de lo lúdico con lo virtual, enlazando dos realidades con las que convive la infancia actual.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Diseño metodológico

Nuestra investigación se basará en el método cualitativo ya que esta se define “como la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable.” (Quecedo & Castaño, 2002 p.7). Por otro lado, según Goetz y LeCompte en 1988 el cómo se recoge la información y cómo se analizan estos es de manera subjetiva, ya que su “propósito es reconstruir las categorías específicas que los participantes emplean en la conceptualización de sus experiencias y en sus concepciones” (Quecedo & Castaño, 2002, p.11). Por lo que, también se denomina una investigación flexible donde se recoge información de distintos participantes.

Por otro lado, se caracteriza por ser interpretativa ya que, según Power y Laughlin definen la investigación como un estudio que va dirigido a describir, trasladar, analizar e inferir acerca de los significados de los eventos o fenómenos que ocurren en el mundo social (Power y Laughlin 1992, como se citó en Duran 2021). Esto, según las distintas miradas de los participantes se les buscará un significado a estas mediante la interpretación. Desde esto mismo se analizará las distintas miradas de expertos en el área de educación, psicología y sociología y además de distintas generaciones de personas, lo cual nos ayudará a comprender desde distintas opiniones para así poder realizar una interpretación y posteriormente una

análisis más enriquecido. Además, según Gibbs (2012) en las investigaciones cualitativas, es importante poder relevar lo siguiente: “acceder a las experiencias, interacciones y documentos en su contexto natural y de una manera que deje espacio para las particularidades de esas experiencias, interacciones y documentos y de los materiales en los que se estudian”.

Desde los lineamientos metodológicos, esta investigación se enfocó en la fenomenología porque este busca la explicación a situaciones o fenómenos, ya que según Cerbone la fenomenología es la filosofía, ciencia y método de los fenómenos, siendo estos aquello que acontece en el mundo, es el estudio de las cosas encausado en la conciencia para comprenderlas y exteriorizarlas. (Guerrero, et al., 2017. como se citó en Cerbone, 2013). Con ello, Strauss y Corbin (2002) plantean lo siguiente: “los métodos cualitativos se pueden usar para obtener detalles complejos de algunos fenómenos, tales como sentimientos, procesos de pensamiento y emociones, difíciles de extraer o de aprehender por métodos de investigación más convencionales” (p.13).

3.2 Instrumentos de recogida de información

Para este apartado, se utilizaron entrevistas y narrativas biográficas, de esta forma poder hacer una recogida de datos de manera completa y óptima, más si es entorno a experiencias en alguna temática, ya que “Se argumenta que la entrevista es más eficaz que el cuestionario porque obtiene información más completa y profunda, además presenta la posibilidad de aclarar dudas durante el proceso, asegurando respuestas más útiles” (Díaz et al., 2013).

Estas entrevistas serán del tipo “semi estructuradas” las cuales, al caracterizarse por tener una pauta flexible con el entrevistado, ayudará a crear un ambiente de confianza para quien sea entrevistado, así como nos dice Díaz et al. se asocia con la expectativa de que es más probable que los sujetos entrevistados expresen sus puntos de vista, de manera relativamente abierta, que en una entrevista estandarizada o un cuestionario (2013).

Por otro lado, se realizarán narrativas biográficas, en donde por medio de tres preguntas, estas serán respondidas según las experiencias de vida de los distintos relatores.

3.2.1 Entrevista semiestructurada

Uno de los instrumentos de recogida de información que se utilizan en el método cualitativo es la entrevista, esta se define como

Una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial. En este sentido, Canales se define como: “La comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto” (Díaz et al., 2013)

En el caso de esta investigación ocuparemos el tipo de entrevista semiestructurada las cuales poseen características como, por ejemplo:

“Presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos”. (Díaz, et al., 2013)

Además,

“La entrevista semi-estructurada de investigación es un adaptarse a las diversas capas de instrumento personalidades de cada sujeto, en la cual se trabaja con las palabras del entrevistado y con sus formas de sentir, no siendo una técnica que conduce simplemente a recabar datos acerca de una persona, sino que intenta hacer hablar a ese sujeto, para entenderlo desde dentro” (Alvarado et al., s/f, p.50, como se citó en Corbetta, 2003, p. 72-73).

Desde lo anterior, para recogida de información de esta investigación se realizaron dos pautas de preguntas, dirigidas a distintos ámbitos. La primera, dirigida a personas de distintas generaciones y otra a profesionales expertos. Las cuales fueron enviadas a un juicio de

expertos para su validación, posterior retroalimentación y sugerencias de cambios. Estas entrevistas se aplicaron a cuatro personas en donde se encuentra un educador, una educadora, un sociólogo y finalmente a una psicóloga. Con eso poder analizar e interpretar la información desde diversas opiniones.

A continuación, se adjuntan las pautas de las entrevistas mencionadas anteriormente.



GUIÓN ENTREVISTA EDUCADOR/A DE PÁRVULOS

OBJETIVOS	PREGUNTAS
Pregunta de Apertura	En general ¿Cuál es la experiencia que tiene respecto a los videojuegos en el ámbito personal y desde lo profesional?
Comprender la percepción que poseen las educadoras de párvulos respecto a la incidencia de los videojuegos en los procesos educativos de niños y niñas.	¿Cuál es su opinión del videojuego respecto a los procesos educativos de niños y niñas?
	¿De qué manera usted considera que los videojuegos inciden en las formas de relacionarse con el entorno?
	¿Cuál es su experiencia y conocimiento sobre el uso de videojuegos en el espacio educativo?
	¿Cuál es el impacto que usted considera del videojuego en el desarrollo integral de niños o niñas?
	¿Considera usted que los videojuegos podrían utilizarse como una herramienta pedagógica en aula?
Pregunta de Cierre	¿Hay algún otro aspecto que no hayamos conversado y usted quiere relevar como importante?

Tabla 5. Guión entrevista educador/a de párvulos

Fuente, Elaboración Propia

GUIÓN ENTREVISTA PROFESIONALES EXPERTOS

OBJETIVOS	PREGUNTAS
Pregunta de Apertura	En general ¿Cuál es la experiencia que tiene respecto a los videojuegos en el ámbito personal y desde lo profesional
Comprender la percepción que poseen expertos en la temática respecto a la incidencia de los videojuegos en el desarrollo integral de niños y niñas.	¿Cuál es la opinión que posee respecto al videojuego y el desarrollo integral?
	¿Para usted los videojuegos influyen en el desarrollo de las personas? ¿por qué?;
	¿Qué elementos o aspectos considera que impactan de mayor manera en el desarrollo integral de niñas y niños?
	¿Cree Usted, que el videojuego se vincula a diferentes áreas de aprendizaje de las personas?
	¿Considera Usted que nuestra sociedad realmente ha tomado conciencia sobre el impacto de los videojuegos en el desarrollo integral de niñas y niños?
	¿De qué manera Usted considera que los videojuegos inciden en las formas de relacionarse con el entorno?
Pregunta de Cierre	¿Hay algún otro aspecto que no hayamos conversado y usted quiere relevar como importante?

Tabla 6. Guión entrevista profesionales expertos

Fuente, Elaboración Propia

3.2.2 Biografías

La narrativa biográfica es una técnica de recogida de información que, según Orellana y Brito se entiende como una comprensión de seres humanos con sus mediaciones subjetivas, pero sin perder el enfoque en los condicionantes estructurales, uso de modelos teóricos y, absolutamente el análisis de la sociedad y sus sujetos (2021). Desde lo anterior, hemos considerado a personas de diversas generaciones para nuestra investigación, con el objetivo de tener diversas perspectivas considerando su contexto histórico desde lo subjetivo de sus biografías. Estas brechas generacionales se consideraron en cuatro participantes donde encontramos personas de 13 años, 21 años, 31 años y 45 años.

Al ser de distintas generaciones los relatores nos entregan distintas versiones de sus experiencias según la temática hablada, por lo que se puede realizar un análisis desde diferentes aristas. Las preguntas para la realización de las biografías estarán enfocadas al ámbito social, ámbito familiar y el ámbito escolar. Estas preguntas fueron enviadas a un juicio de expertos en donde serán revisadas y darán sugerencias a cambios de ser necesarias.

A continuación, se adjuntará la guía de preguntas que fue para realizar las biografías.

Guión Biografías: Contexto Familiar

Antecedentes personales:

- Género:
 - Edad:
 - Ocupación:
 - Seudónimo:
- a. ¿Qué tipo de relación has tenido con los videojuegos cuando piensas en tu familia? (malos recuerdos, buenos recuerdos)
 - b. ¿Notaste alguna diferencia con tu familia y/o cercanos con la llegada de los videojuegos? (aislamiento, temas en común, nuevos vínculos, entre otros)
 - c. ¿Los videojuegos han influido en la vida familiar? (momentos de ocio en conjunto, llamados de atención, malos ratos, premio-castigo)

Figura 2. Guión biografías: Contexto Familiar

Fuente, Elaboración Propia

Guión Biografías: Contexto Social

Antecedentes personales:

- Género:
- Edad:
- Ocupación:
- Seudónimo:

- a. ¿ A raíz de los videojuegos has generado/creado nuevas amistades?, ¿te desenvuelves mejor de manera virtual?
- b. ¿ Qué opinas sobre la privacidad y seguridad en los videojuegos en línea? ¿ existe realmente?
- c. ¿ Sientes que los videojuegos en línea te han ayudado a desarrollar habilidades sociales?
- d. ¿ Piensas que los videojuegos en línea te pueden ayudar a conectar ya sea con amistades existentes o creadas a través de este intereses en común?

Figura 3. Guión biografías: Contexto Social

Fuente, Elaboración Propia

Guión Biografías: Contexto Escolar

Antecedentes personales:

- Género:
- Edad:
- Ocupación:
- Seudónimo:

- a. ¿Qué recuerdos tienes de los videojuegos respecto al ambiente escolar? (Anécdota, regla determinada)
- b. ¿Fue un impedimento y/o facilitador el videojuego en tu etapa escolar? (Recompensa, factor de bajo o aumento de rendimiento escolar)
- c. ¿Presenciaste el videojuego en la escuela? (Desde una actividad, juego, trabajo)

Figura 4. Guión biografías: Contexto Escolar

Fuente, Elaboración Propia

3.2.3 Consentimiento Informado

En el siguiente apartado se adjuntará el consentimiento informado, el cual se les entregó a los participantes tanto de los relatos de las personas de 21, 31 y 45 años; como de los expertos que participaron en la entrevista con el fin de que se mantengan informados/as sobre el procedimiento de su participación en la investigación, y la confiabilidad de esta.



CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTAS

Estimado Participante:

A través del presente documento, solicitamos autorización para participar de estudios en el marco del Proyecto de Investigación **“Videojuegos en las historias de vida y sus implicancias en los procesos educativos”**, a cargo de las alumnas de la Carrera de Educación Parvularia, Dominique Correa, Francisca Pizarro y Camila Valladares de la Mención Comunicación y Trastornos del Lenguaje, quienes cuentan con el apoyo y la orientación de la docente Carola Cacciuttolo Juárez.

Nuestra investigación está enfocada en la participación de niños y niñas, y educadoras de párvulos en la participación y protagonismos de los niños y niñas, en base a esto el objetivo general de la investigación es: **“Analizar las percepciones que poseen expertos en la temática, educadoras y personas de diferentes generaciones en relación a las implicancias de los videojuegos en el desarrollo y procesos educativos de las personas”**.

Esta investigación recopilará información a partir de entrevistas semi-estructuradas realizadas mediante conversaciones con las tesis a cargo de la investigación, con una duración máxima de 45 minutos, proceso que será realizado y grabado en formato de audio digital con su previo consentimiento.

Es importante considerar que su participación en esta investigación es de forma anónima y confidencial, así como libre y voluntaria, por lo que tiene el derecho de negarse a participar o suspender la entrevista cuando así lo desee, sin necesidad de excusarse ni tener consecuencias por ello.

Gracias por su participación .

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Carola Cacciuttolo Juárez".

Carola Cacciuttolo Juárez
Profesora Guía Tesis

Figura 5. Consentimiento Informado de las Entrevistas

Fuente, Elaboración Propia

Fecha: / /

Yo _____, a partir de lo declarado en el presente documento, declaro en forma libre y voluntaria, con plena capacidad para ejercer mis derechos, participar en la investigación “**Videojuegos en las historias de vida y sus implicancias en los procesos educativos**”, a cargo de las alumnas de la Carrera de Educación Parvularia, Dominique Correa, Francisca Pizarro y Camila Valladares de la Mención Comunicación y Trastornos del Lenguaje, quienes cuentan con el apoyo y la orientación de la docente Carola Cacciuttolo Juárez.

He sido suficientemente informada/o de la investigación, de qué tratará, mi forma de participación y la confidencialidad de mis datos personales, así como de los resultados que serán de utilidad únicamente para esta investigación, y no para ningún otro propósito fuera de este estudio. Se me ha dado la oportunidad de preguntar para aclarar dudas, y a negarme a participar o suspender la entrevista cuando así lo desee, sin necesidad de excusarse ni tener consecuencias por ello.

Entiendo que una copia de este documento me será entregada, y puedo pedir información sobre los resultados de este estudio, para esto me debo contactar con las investigadoras responsables, a través de los siguientes correos electrónicos:
dominique.correa@alumnos.uv.cl francisca.pizarroa@alumnos.uv.cl
camila.valladaresg@alumnos.uv.cl

**Nombre y firma
Participante**

Figura 6. Consentimiento Informado de las Entrevistas

Fuente, Elaboración Propia

3.2.4 Asentimiento Informado

Por otro lado, también se presentó el consentimiento informado el cual está dirigido al adulto responsable de los menores de edad que participen en la investigación. En este se explica la participación del niño/a en la investigación, en donde por medio de la firma de este documento autorizan la participación

ASENTIMIENTO INFORMADO

Le estamos invitando a su hijo/a a participar del proyecto titulado “Videojuegos en las historias de vida y su implicancia en los procesos educativos” , con el fin de poder recolectar variados testimonios y relatos, referido a diferentes generaciones que han jugado videojuegos alguna vez en su vida. Los objetivos de este estudio son:

1. Comprender desde la mirada social la importancia de los videojuegos desde diferentes perspectivas y su vinculación con la infancia
2. Identificar las características que poseen los videojuegos con relación al desarrollo integral.
3. Conocer la percepción que tienen expertos en la temática de la incidencia de los videojuegos en el desarrollo de niños y las niñas.
4. Identificar los conocimientos previos que se tienen desde diferentes investigaciones con respecto al videojuego desde la infancia.

Este estudio incluirá entrevistas con psicólogos, sociólogos, educadores de párvulos y personas desde los 10 años hasta los 50 años de edad. Al aceptar participar de esta investigación su hijo/a será sometido a tres entrevistas que hablarán sobre la incidencia de los videojuegos en diferentes contextos de la vida, estas tendrán una duración máxima de 30 minutos cada una; posteriormente se realizará un análisis de los datos recolectados una vez finalizadas las entrevistas.

Figura 7. Asentimiento Informado de las Entrevistas

Fuente, Elaboración Propia

Con respecto a algún problema que creo que puede estar relacionado con la participación de mi hijo/a en esta investigación, me comunicaré directamente con la investigadora principal, la cual procurará una solución sin costo. En relación a esta investigación los beneficios otorgados a su hijo/a será la adquisición de nuevas experiencias y que su relato contribuirá como un aporte al conocimiento. No existen ningún tipo de costos asociados a la investigación para mi hijo/a. La participación de mi hijo/a en este estudio implica no recibir ninguna compensación económica. Toda información confidencial sobre datos personales de mi hijo/a será mantenida en completa reserva. Su contenido específico no será divulgado y la información proporcionada será usada exclusivamente con fines de esta investigación. No acepto que se mencione el nombre de mi hijo/a en la publicación de los resultados del estudio. La identidad de mi hijo/a también será confidencial en los documentos de análisis ya que este se llevará a cabo bajo un seudónimo para poder explicitar la información dentro de la investigación. Permito que la forma en que se registrarán los datos será a través de una entrevista grabada que se le hará a mi hijo/a. La duración de la participación de mi hijo/a será de 90 minutos aproximadamente. Los datos de mi hijo/a serán custodiados por Francisca Lucila Pizarro Álvarez, quien guardará la información en un computador en un tiempo mínimo de 5 años en dependencias de la Universidad de Valparaíso. Dichos datos no serán compartidos ni entregados a nadie, excepto a Francisca Lucila Pizarro Álvarez, Camila Conzansa Valladares Guaico y Dominique Beatriz Correa Martínez. Consiento voluntariamente la participación de mi hijo/a _____, además entiendo que es totalmente libre y voluntaria. Mi hijo/a posee el derecho a retirarse de la investigación en el momento que lo desee, sin expresión de causa y sin consecuencias negativas.

Firma

Figura 8. Asentimiento Informado de las Entrevistas

Fuente, Elaboración Propia

3.3 Sujetos participantes

En cuanto a los participantes para la recogida de información contaremos con ocho personas, las cuales cuatro de ellos serán expertos, tales como: psicólogo/a, educador/a de párvulos y sociólogo/a; y los cuatro restantes serán relatores que mencionan su relación con los videojuegos, tanto en el ámbito personal, la relación con la familia, escuela y amigos.

En cuanto a la búsqueda de expertos, se escogieron debido a la implicancia que tienen sus conocimientos por factores que involucran la sociedad, el bienestar y la educación; además, de tener estrecha relación con la primera infancia y previo conocimiento de los videojuegos. Así, los sociólogos/as aportan desde una perspectiva holística de la sociedad

vinculada a la temática:

“[...] el rol de la sociología es servir como el “primer guardián” de la tradición científica y de la objetividad. Su labor es luchar contra las tendencias distorsivas propias de las “ideologías” y contribuir de esa forma a una “definición general de la situación” más ajustada a la realidad.” (2014, p. 78)

Por otro lado, los psicológicos/as incluyen una visión desde la perspectiva del bienestar emocional y desde el desarrollo cognitivo de los párvulos. Así, los/as psicólogos/as pueden portar una mirada más integradora desde un espectro psicológico en la infancia, con ello, el rol del psicólogo puede dar una perspectiva desde la conducta de los niños/as asociado al uso de los videojuegos (González et al., 2013, p.110)

Por último, los/as educadores/as de párvulos son primordiales para nuestra investigación, esto debido a que su rol cumple con los requisitos mínimos para nuestro estudio: sensibilizar con el rol pedagógico, labor con los niños/as, incluso con su desarrollo integral. Con ello, Según las Bases Curriculares de Educación Parvularia los/as educadores/as de párvulos mantienen una mirada integradora con respecto a las capacidades, habilidades, emociones y aprendizajes de los párvulos (2018, p.28.)

Por otro lado, en cuanto a relatos respecta, hay cuatro participantes que cumplen con los requerimientos de la investigación. Estos serán participantes que cumplan rangos de edad específicos: 10 a 20 años, 21 a 30 años, 31 a 40 años y 41 a 50 años. Así, cada uno de ellos debe contar con experiencias relacionadas con los videojuegos idealmente desde la primera infancia. De esta forma, los participantes de los relatos responderán preguntas según sus propias experiencias de vida a través de los años, entregando diferentes miradas. Es decir, cuando se reúnen los distintos relatos de una misma vida, lo que se busca es identificar tanto aquellas etapas corrientes, naturales o hechos normativos, como también los períodos críticos, no normativos, que han conformado esa vida desde la perspectiva del protagonista. (Gutierrez, 1995, p.2)

Cabe destacar que los nombres de los participantes por temas de confidencialidad serán reemplazados por seudónimos relacionados con personajes de videojuego.

Profesionales	Seudónimos	Edad
Educador de párvulos	Sonic	26
Educadora de párvulos	Zelda	42
Sociólogo	Yoshi	40
Psicóloga	Luigi	54

*Tabla 7. Sujetos Participantes Entrevistas
Fuente, Elaboración Propia*

Ocupación	Seudónimos	Edad
Estudiante	Banjo	13
Estudiante	Daisy	22
Profesor de Educación Básica	Rayman	35
Emprendedora	Peach	45

*Tabla 8. Sujetos Participantes Biografías
Fuente, Elaboración Propia*

3.4 Análisis de la información

El análisis de información de esta investigación tiene como objetivo obtener ideas relevantes, de las distintas fuentes de información, lo cual permite expresar el contenido sin ambigüedades, con el propósito de almacenar y recuperar la información contenida. (Dominguez, 2007). Este proceso se realizará con la ayuda del Software Nvivo 10.0, donde a través de esta se realizará distintas categorizaciones, como lo son la Codificación abierta, axial, y selectiva. Desde esto se facilitará el proceso de interpretación de las categorías y el posterior análisis de este mismo.

Para realizar este proceso de investigación se utilizó el Software Nvivo 10.0 como se mencionó anteriormente, en donde se subieron las transcripciones de las entrevistas y de los relatos para así realizar las codificaciones mencionadas anteriormente para posteriormente hacer la categorización en este mismo Software, donde se ven representadas por las Categorías, sub-categorías y los nodos. Esta se define desde la teoría fundamentada por Strauss y Corbin , en donde, para permitir a los investigadores generar sus propias teorías, estos autores recomiendan tres fases de análisis, codificación: abierta, axial y selectiva. (1990)

3.4.1 Codificación Abierta

En la codificación abierta se crearon nodos para cada diálogo según la temática abordada en este, para así, ir comparando la información en su análisis:

“El análisis inició con la comparación de los datos, a partir de la interpretación del investigador acerca del mundo de los participantes. En las respuestas se identificó la idea principal y se generó un código. Además, se realizó un análisis de afinidad semántica, que consistió en verificar en un diccionario los significados usuales de las palabras que aparecían en esas ideas principales, se contrastaron sus significados y se generaron los códigos.” (Bonilla. M, López. A, 2016).

3.4.1.1 Codificación Abierta Entrevista

Entrevistas			
Nombre	Recursos	Referencias	
Apego Familiar desde el videojuego	2	6	
Aprendizaje desde los videojuegos	3	29	
Asesoría psicológica en niños y niñas	2	5	
Consecuencias de los videojuegos a nivel cognitivo	3	17	
Consecuencias del uso del celular	1	1	
Consecuencias sociales en los videojuegos	3	18	
Consola Atari	1	3	
Consola nintendo	1	1	
Consola Telephone	1	1	
Consola Wii	2	2	
Consumismo desde el Videojuego	3	13	
Contexto territorial de los niños y niñas	2	8	
Control Parental desde el uso de la tecnología	3	19	
Crianza con relación a los videojuegos	2	7	
Desregulación Emocional a través de los videojuegos	3	9	
Diversas asignaturas de aprendizaje en los videojuegos	4	21	
Diversidad generacional	3	12	
Efecto en el desarrollo cognitivo en los Videojuegos	3	21	
Estimulación neuronal en el Videojuego	3	5	
Experiencias de juegos	2	22	
Experiencias Online con los videojuegos	1	4	
Experiencias personales del entrevistado	4	55	
Formación Profesional de la psicologa	1	6	

Figura 9. Codificación Abierta Entrevista

Fuente, Elaboración Propia

Entrevistas			
Nombre	Recursos	Referencias	
Formación profesional del educador y educadora	1	8	
Formación profesional del sociólogo	1	11	
Habilidades Sociales que se desarrollan con el video juego	3	11	
Importancia del mundo real por sobre los videojuegos	2	13	
Mirada Adultocentristas desde los videojuegos	1	11	
Modo de utilización de aparatos tecnológico	4	13	
Mundo Globalizado en relación con los Videojuegos	1	5	
Regulación Emocional a través de los videojuegos	2	2	
Sentimiento de dependencia hacia los videojuegos	1	2	
Tiempo de exposición en pantalla	4	17	
Trabajo Colaborativo con el contexto que los rodea	2	2	
Trabajo Colaborativo con la Familia	2	3	
Trabajo en conjunto con el Equipo Educativo	1	1	
Uso de la tecnología en contextos familiares	2	10	
Videojuego Arcade	1	4	
Videojuego de Estrategia	1	1	
Videojuego Pelea	1	7	
Videojuego Sandbox	1	3	
Videojuego TPS Battle Royal	1	2	
Videojuegos como oportunidad para aprender	3	6	
Videojuegos en Smartphone	2	3	
Vinculación Familiar desde el videojuego	2	6	
Violencia en los Videojuegos	2	13	

Figura 10. Codificación Abierta Entrevista
Fuente, Elaboración Propia

3.4.1.2 Codificación Abierta Biografía

Relatos			
Nombre	Recursos	Referencias	
Accesibilidad del usuario a la tecnología	1	1	
Acercamiento a los videojuegos en la niñez	4	6	
Aprendizajes asociados al videojuego	4	15	
Consecuencias negativas de salud por el videojuego	2	2	
Consecuencias sociales negativas por los videojuegos	3	9	
Consecuencias sociales positivas por el videojuego	4	15	
Consumismo en el videojuego	2	6	
Contexto territorial de los niños y niñas	2	3	
Control parental desde el videojuego	4	22	
Convivencias entre personas desde el videojuego	4	27	
Creación de espacios que dan lugar al videojuego	2	4	
Desarrollo de habilidades cognitivas entorno al videojuego	3	4	
Desregulación emocional entorno al videojuego	1	2	
Distintas generaciones en el videojuego	1	2	
Efectos que provoca el videojuego desde lo académico	2	3	
Experiencias académicas en torno al videojuego	2	10	
Experiencias de globalización en el videojuego	2	3	
Experiencias significativas entorno al videojuego	2	11	
Generación de nuevos vínculos por el videojuego	4	7	
Habilidades motrices utilizadas en el videojuego	2	3	
Habilidades sociales desarrolladas en el videojuego	3	7	
Interacción con su entorno familiar desde el videojuego	4	25	
Interacciones negativas entre personas en relación al videojuego	3	10	

Figura 11. Codificación Abierta Biografía
Fuente, Elaboración Propia

Relatos			
Nombre	Recursos	Referencias	
Intereses en común con relación a los videojuegos	1	4	
Manejo de la tecnología	1	1	
Potenciación de la toma de turnos a la hora de utilizar videojuegos	1	1	
Recurso monetario del usuario para acceder al videojuego	3	8	
Regulación emocional entorno al videojuego	1	1	
Sentimiento de aislamiento en el videojuego	2	2	
Tiempo de utilización de pantalla	2	7	
Tiempo dedicado al videojuego	4	10	
Videojuego batte royale	1	1	
Videojuego de acción	1	1	
Videojuego de aventura	2	6	
Videojuego de carrera	1	2	
Videojuego de deportes	1	1	

Figura 12. Codificación Abierta Biografía
Fuente, Elaboración Propia

Relatos			
Nombre	Recursos	Referencias	
Videojuego de historia	1	2	
Videojuego de mascota virtual	1	1	
Videojuego de metas	1	2	
Videojuego de Pelea	2	4	
Videojuego de play	1	2	
Videojuego de sandbox	1	2	
Videojuego de simulación	1	1	
Videojuego Historicos	1	1	
Videojuego online	2	7	
Videojuego social	1	1	
Violencia en los videojuegos	1	7	

Figura 13. Codificación Abierta Biografía
Fuente, Elaboración Propia

3.4.2 Codificación Axial

En este proceso de codificación como se menciona por Bonilla y López es un proceso de comparación constante se identificaron relaciones entre códigos (subcategorías) y categorías (2016). Por lo que se agrupan los conceptos que hablan del mismo tema, por lo que se crean sub-categorías desde las categorías hechas en la

codificación abierta.

3.4.2.1 Codificación Axial Entrevistas

Entrevistas			
Nombre	Recursos	Referencias	
⊕ Acompañamiento psicológica en niños y niñas	0	0	
⊕ Consecuencias que se desencadenan por los videojuegos	0	0	
⊕ Contextos sociales de los niños y niñas	0	0	
⊕ Efectos de los videojuegos	0	0	
⊕ Experiencias personales	0	0	
⊕ Formación profesional	0	0	
⊕ Implicancia del videojuego en la sociedad	0	0	
⊕ Individualidad de los párvulos en los videojuegos	0	0	
⊕ Posibilidades de desarrollo desde el videojuego	0	0	
⊕ Presencia de las familias en los videojuegos	0	0	
⊕ Tipo de videojuego	0	0	
⊕ Tipos de Consolas	0	0	
⊕ Trabajo colaborativo desde las instituciones educativa	0	0	
⊕ Utilización de tecnologías y tiempos de pantalla	0	0	
⊕ Videojuegos en el ámbito educativo	0	0	

Figura 14. Codificación Axial Entrevistas
Fuente, Elaboración Propia

3.4.2.2 Codificación Axial Biografía

Relatos			
Nombre	Recursos	Referencias	
⊕ Consecuencias académicas	0	0	
⊕ Consecuencias sociales	0	0	
⊕ Consumo desde el videojuego	0	0	
⊕ Experiencias entorno a los videojuegos	0	0	
⊕ La relevancia de los videojuegos en la diversidad generacional	0	0	
⊕ La socialización desde el videojuego	0	0	
⊕ Posibilidades de desarrollo desde el videojuego	0	0	
⊕ Salud y emocionalidad desde el videojuego	0	0	
⊕ Tipo de videojuego	0	0	
⊕ Utilización y tiempo en pantalla	0	0	

Figura 15. Codificación Axial Biografía
Fuente, Elaboración Propia

3.4.3 Codificación Selectiva

“En esta última etapa de codificación da cuenta de relaciones y encuentra categorías centrales” (Gomez, Espriella, 2020). Aquí, es donde se realiza un análisis respecto al tema central de la investigación.

3.4.3.1 Codificación Selectiva Entrevistas

Entrevistas			
Nombre	Recursos	Referencias	
2 Desarrollo del niño y niña en relación a los video juegos	0	0	
2 Efectos y consecuencias en los videojuegos	0	0	
2 Formación profesional y experinecias de las entrevistadas	0	0	
2 Metodologias de trabajo en las instituciones educativas	0	0	
2 Tipos de consolas y videojuegos	0	0	
2 Videojuegos en la Sociedad	0	0	

Figura 16. Codificación Selectiva Entrevistas
Fuente, Elaboración Propia

3.4.3.2 Codificación Selectiva Biografía

Relatos			
Nombre	Recursos	Referencias	
2 Consecuencias de los videojuegos en sus usuarios	0	0	
2 Desarrollo de aprendizajes y socialización desde el videojuego	0	0	
2 Diversidad generacional en los videojuegos	0	0	
2 Experiencias en relación a los videojuegos	0	0	
2 Tipos de videojuegos y utilización de la tecnología	0	0	

Figura 17. Codificación Selectiva Biografía
Fuente, Elaboración Propia

3.4.4 Modelo Interpretativo

Desde lo descrito anteriormente en las codificaciones, se realizó un modelo interpretativo, el cual será adjuntado a continuación, en donde se da a conocer la relación que se generaron en las categorías, sub-categorías y los temas tanto de las entrevistas como los relatos, para así construir un análisis interpretativo enlazando ambas técnicas que se utilizaron para la recogida de información.

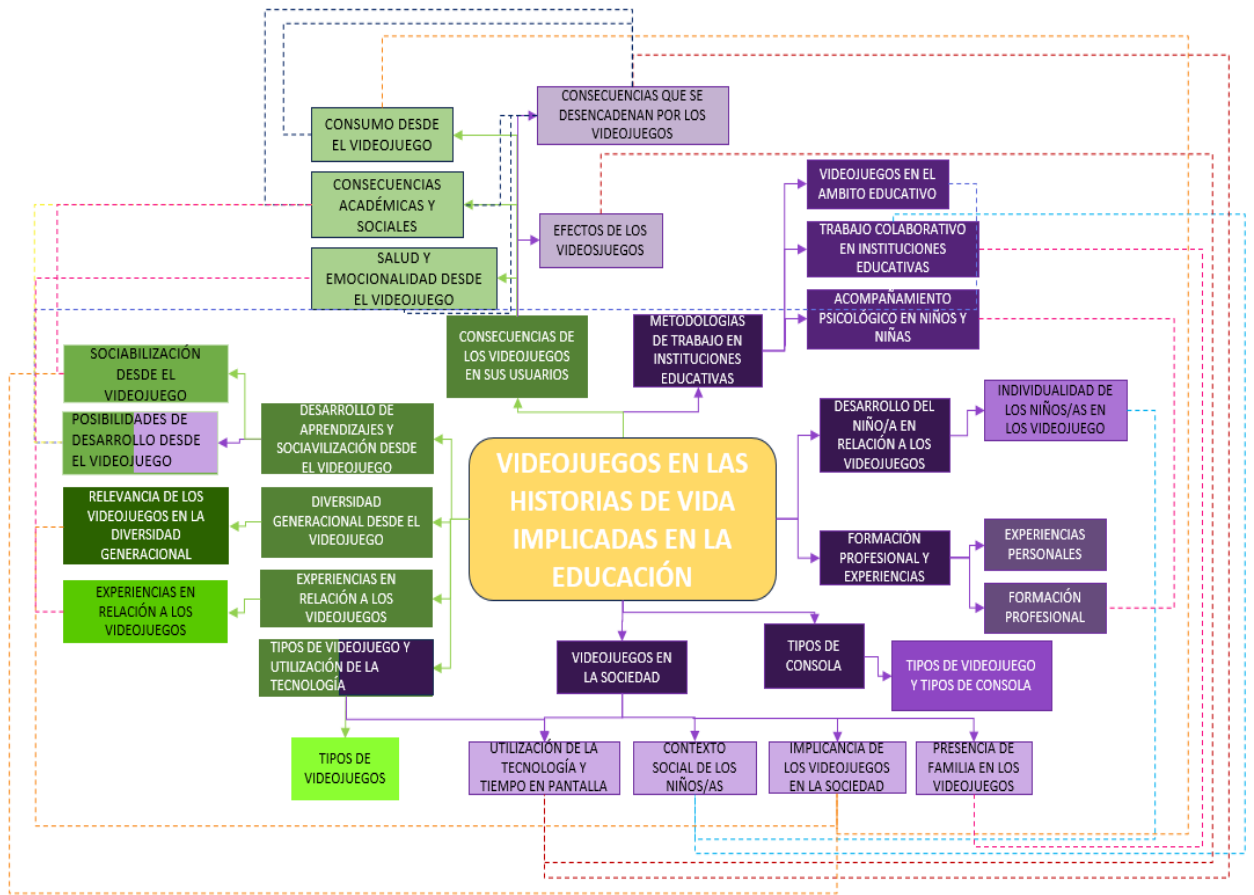


Figura 18. Modelo Interpretativo
Fuente, Elaboración Propia

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE HALLAZGOS

4.1 Interpretación desde lo cuantitativo

Teniendo en cuenta las oportunidades de análisis que nos ofrece el Software Nvivo 10.0, se ocuparon diversas tablas y figuras a lo largo del estudio. Esto, con el objetivo de reflejar de forma clara la información, para así interpretar desde diversos modos entregados por el programa. Considerando lo anterior, esta sección se centrará en interpretar los hallazgos de diversas maneras de análisis.

Desde ello, tenemos la siguiente figura gráfica con los conceptos predominantes en nuestra recogida de información. De esta forma, en las entrevistas se vio que *niños, personas, videojuegos y juegos* figuran mayormente en sus discursos, los cuales se encuentran ligados a nuestro estudio debido a que se consultaba por la influencia del videojuego en las infancias y las personas usuarias de estos. Además, por parte de *juego* se ve destacado este término debido a su constante comparación desde el videojuego en sus discursos. Por otro lado, palabras como *familias, experiencias, aprendizaje* se encuentran en una posición inferior a las anteriores, lo cual no afecta directamente a nuestro análisis, ya que al referirse a temas específicos se espera que no aparezca de manera constante.

Tiempo	114
Ellos	111
Celular	105
Jugando	105
Decir	102
Idea	102
Experiencias	99
Pueden	96
Casa	93
Momento	93
Familias	90
Vida	90
Cuenta	84
Forma	84

Tabla 9: Conceptos con mayor frecuencia en las entrevistas.
Fuente: Elaboración Propia.

Desde lo planteado en la tabla anterior, podemos darnos cuenta que las tres palabras que más se repiten en la recogida de información son: *niños, juego y personas*, recaudando una cantidad de 468, 363 y 321 palabras respectivamente. No obstante, los tres últimos conceptos que menos se repiten en la recogida de información son: *vida, cuenta y forma*, recaudando una cantidad de 90, 84 y 84 palabras respectivamente.

Con ello, se puede interpretar que la recogida de información en cuanto a las entrevistas mantiene una mirada que radica más allá de los videojuegos, sino que se enfoca en la infancia y las personas con un enfoque más globalizado. De esta forma, podemos inferir que el discurso que se llevó a cabo puede estar enriquecido con otros factores que no solo involucran a los videojuegos pero sí pueden llegar a complementarlos de manera que la temática pueda verse favorecida por múltiples puntos de vista.

Respecto a las biografías, en la siguiente tabla se puede observar la frecuencia de los conceptos mayormente presentes en dichos discursos. En este caso, se expondrán 30 conceptos con mayor frecuencia.

Palabra	Frecuencia
Juegos	174
Jugar	148
Juego	118
Videojuegos	104

Amigos	84
Verdad	66
Casa	60
Hermano	56
Personas	56
Poder	56
Online	48
Familia	46
Play	42
Acuerdo	40
Jugaba	40
Momento	40
Tiempo	40
Hacer	38
Mamá	36
Tener	36
Teníamos	32
Fácil	30
Hermana	30
Jugado	30
Chica	28
Hecho	28
Jugué	28
Niños	28
Inglés	24
Persona	24

Tabla 10: Conceptos con mayor frecuencia en los relatos.
Fuente: *Elaboración Propia*.

Desde lo planteado en la tabla anterior, podemos darnos cuenta que, con respecto a las biografías, las tres palabras que más se repiten en la recogida de información son: *juegos, jugar y juego*, recaudando una cantidad de 174, 148 y 118 palabras respectivamente. Sin embargo, los tres últimos conceptos que menos se repiten en la recogida de información son: *niños, inglés y persona*, recaudando una cantidad de 28, 24 y 24 palabras respectivamente.

A comparación de la **Tabla 9**, podemos inferir a primera vista que la cantidad de palabras es inferior, esto puede deberse a que la duración de las biografías a la hora de recopilar información fue menor a la de las entrevistas. Además, se evidencia que existe una diferencia de los conceptos con mayor frecuencia: las biografías con un enfoque hacia la actividad lúdica vinculada al juego como tal, y por otro lado, las entrevistas apuntan desde un

enfoque más global y no tan específico como la **Tabla 10** pudiendo complementarse desde una mirada más hacia la sociedad y la recreación.

Por último, un factor que llama la atención entre ambas tablas es la relación que mantiene la mayor cantidad de palabras repetidas en la **Tabla 9** y la menor cantidad de palabras repetidas en la **Tabla 10**. Según esto, “*niños*” y “*persona*” resultan ser más relevantes en las entrevistas con los expertos y menos importantes en los relatos biográficos.

Por otro lado, desde el análisis cuantitativo de los datos cualitativos, en la siguiente tabla se presenta la distribución del discurso de cada uno de los participantes en las entrevistas y relatos respectivamente, es decir donde se centra el discurso o a qué temática le dan mayor énfasis cada uno de los participantes del estudio.

A partir de las entrevistas a expertos se expone lo siguiente:

	A : 1 Luigi	B : 1 Sonic	C : 1 Zelda	D : 1 Yoshi
Desarrollo íntegro de las personas con relación a los videojuegos	3,7%	0%	0,96%	8,24%
Intereses de los párvulos desde el videojuego	0%	8,8%	0%	0%
Sentido de identidad dentro de los videojuegos	0%	0%	0%	1,3%
Estimulación neuronal en el Videojuego	0,62%	0,55%	0%	1,43%
Habilidades Sociales que se desarrollan con el video juego	2,15%	0,81%	0%	2,04%
Regulación Emocional a través de los videojuegos	1,97%	0%	0%	0,29%
Consecuencias de los videojuegos a nivel cognitivo	7,71%	0%	6,18%	1,8%
Consecuencias del uso del celular	0%	1,51%	0%	0%
Consecuencias sociales en los videojuegos	0%	4,43%	21,48%	3,15%
Consumismo desde el Videojuego	2,55%	1,42%	0%	3,13%
Desregulación Emocional a través de los videojuegos	1,97%	9,09%	0%	2,23%
Efecto en el desarrollo cognitivo en los Videojuegos	6,57%	0,57%	0%	4,22%
Sentimiento de dependencia hacia los videojuegos	0%	1,72%	0%	0%
Violencia en los Videojuegos	3,17%	0%	0%	4,51%
Experiencias de juegos	9,4%	0%	0%	2,76%

Experiencias personales del entrevistado	5,88%	10,41%	14,18%	11,58%
Formación Profesional de la psicología	4,67%	0%	0%	0%
Formación profesional del educador y educadora	0%	9,5%	0%	0%
Formación profesional del sociólogo	0%	0%	0%	7,57%
Asesoría psicológica en niños y niñas	1,09%	0%	0%	0,86%
Trabajo Colaborativo con el contexto que los rodea	0,91%	0%	0%	0,46%
Trabajo Colaborativo con la Familia	0,91%	0%	0%	1,44%
Trabajo en conjunto con el Equipo Educativo	0,53%	0%	0%	0%
Aprendizaje desde los videojuegos	1,89%	6,85%	0%	9,51%
Diversas asignaturas de aprendizaje en los videojuegos	0,4%	9,01%	11,62%	3,86%
Videojuegos como oportunidad para aprender	0%	6,21%	2,35%	0,72%
Experiencias Online con los videojuegos	0%	0%	0%	1,61%
Contexto territorial de los niños y niñas	0,64%	0%	0%	2,03%
Diversidad generacional	2,51%	1,38%	0%	3,28%
Importancia del mundo real por sobre los videojuegos	0%	2,65%	0%	6,21%
Mirada Adultocentristas desde los videojuegos	0%	0%	0%	4,72%
Mundo Globalizado en relación con los Videojuegos	0%	0%	0%	2,26%
Apego Familiar desde el videojuego	5,86%	0%	0%	0,79%
Control Parental desde el uso de la tecnología	6,79%	12,17%	14,5%	0%
Crianza con relación a los videojuegos	4,33%	0%	5,44%	0%
Uso de la tecnología en contextos familiares	4,51%	7,42%	0%	0%
Vinculación Familiar desde el videojuego	5,86%	0%	0%	0,79%
Modo de utilización de aparatos tecnológico	3,62%	2,61%	6,61%	1,34%
Tiempo de exposición en pantalla	5,95%	2,9%	16,68%	0,38%

Tabla 11: Distribución del discurso en las entrevistas.

En primer lugar, se presenta el análisis de las entrevistas, como se observa en la **Tabla 11** desde los expertos, Luigi centra su discurso en “*Experiencias de juego*” y “*Consecuencias de los videojuegos a nivel cognitivo*”. Por otro lado, la principal temática abordada por Sonic es: “*Control parental desde el uso de la tecnología*” y “*Experiencias personales del entrevistado*”. Así, Zelda centra su relato en “*Consecuencias sociales en los videojuegos*” y “*Tiempo de exposición de pantallas*”. Por último, Yoshi mantiene un enfoque en: “*Experiencias personales del entrevistado*” y “*Aprendizaje desde los videojuegos*”. De esta forma, los puntos de mayor concordancia entre los expertos es el “*Modo de utilización de aparatos tecnológicos*” y “*Experiencias personales del entrevistado*”.

A raíz de lo anterior, esto podría deberse a que las preguntas tenían un enfoque que apuntaba a su rol como profesional. No obstante, también se incluían preguntas desde las experiencias personales, lo cual podría ampliar las respuestas hacia otro tipo de temáticas relacionadas, tales como: “Control Parental”, “Tiempo de exposición a pantallas”, entre otros.

Asimismo, la **Tabla 12** que refiere a las biografías expone lo siguiente:

	A : 2 Banjo	B : 2 Rayman	C : 2 Peach	D : 2 Daisy
Efectos que provoca el videojuego desde lo académico	2,19%	0,68%	0%	0%
Interacciones negativas entre personas en relación al videojuego	5,1%	2,58%	7,17%	0%
Sentimiento de aislamiento en el videojuego	0%	0,35%	1,92%	0%
Violencia en los videojuegos	0%	0%	0%	3,57%
Accesibilidad del usuario a la tecnología	0%	0%	0%	0,32%
Consumismo en el videojuego	0%	1,04%	0%	1,76%
Recurso monetario del usuario para acceder al videojuego	0%	2,1%	2,11%	0,96%
Desregulación emocional entorno al videojuego	0%	0,31%	0%	0%
Convivencias entre personas desde el videojuego	9,74%	4,46%	2,48%	3,93%
Creación de espacios que dan lugar al videojuego	0%	0,73%	0%	0,5%
Generación de nuevos vínculos por el videojuego	0,66%	1,66%	2,92%	0,13%
Intereses en común con relación a los videojuegos	0%	0%	5,84%	0%

Aprendizajes asociados al videojuego	5,23%	3,4%	0,48%	2,65%
Desarrollo de habilidades cognitivas entorno al videojuego	3,44%	0,52%	0%	0,41%
Habilidades motrices utilizadas en el videojuego	0%	0,96%	0%	0,41%
Habilidades sociales desarrolladas en el videojuego	0%	2,07%	1,85%	0,13%
Potenciación de la toma de turnos a la hora de utilizar videojuegos	0%	0%	0%	0,23%
Regulación emocional entorno al videojuego	0%	0,24%	0%	0%
Acercamiento a los videojuegos en la niñez	2,19%	0,67%	3,14%	0,84%
Distintas generaciones en el videojuego	0%	0%	0%	0,91%
Contexto territorial de los niños y niñas	0%	0,85%	0,37%	0%
Experiencias académicas en torno al videojuego	0%	4,37%	0%	1,13%
Experiencias de globalización en el videojuego	0%	0,36%	1,41%	0%
Experiencias significativas entorno al videojuego	0%	0,48%	0%	5,89%
Control parental desde el videojuego	3,44%	2,67%	9,95%	5,15%
Tiempo de utilización de pantalla	0%	2,19%	2,37%	0%
Tiempo dedicado al videojuego	4,97%	1,7%	1,55%	0,59%
Acercamiento a los videojuegos en la niñez	2,19%	0,67%	3,14%	0,84%
Consecuencias negativas de salud por el videojuego	1,92%	0,38%	0%	0%
Consecuencias sociales negativas por los videojuegos	0%	3%	2,96%	0,96%
Consecuencias sociales positivas por el videojuego	2,45%	1,76%	1,04%	2,46%
Interacción con su entorno familiar desde el videojuego	4,7%	2,34%	1,07%	9,37%
Manejo de la tecnología	0%	0%	1,37%	0%

Tabla 12: Distribución del discurso en las biografías.
Fuente: *Elaboración Propia.*

Aquí, se presenta el análisis de las biografías en donde por parte de Banjo su mayor enfoque está dirigido a “*Convivencias entre personas desde el videojuego*” y “*Aprendizajes*

asociados al videojuego". Por otro lado, Rayman basa su discurso en "*Convivencia entre personas desde el videojuego*" y "*Experiencias académicas entorno al videojuego*". Desde lo planteado por Peach, se centra en el "*Control parental*" y "*Interacciones negativas entre personas en relación al videojuego*". Finalmente, Daisy se enfoca en "*Interacción con su entorno familiar desde el videojuego*" y "*Experiencias significativas entorno al videojuego*".

Desde lo anterior, una de las temáticas repetidas entre los participantes es "*Convivencia entre personas desde el videojuego*", esto se ve relacionado a las preguntas de las biografías que se vinculan a las experiencias de vida de los participantes ya sea, en el ámbito social, familiar o educativo.

4.2 Discusión

Dentro de la investigación, se realizó el *Modelo Interpretativo* anteriormente expuesto en el apartado *Análisis de la Información*, desde aquí nacen tres lineamientos que definen en su mayoría el estudio, permitiéndonos adentrarnos en los hallazgos más relevantes.

Primer lineamiento	Los videojuegos inmersos en la sociedad.
Segundo lineamiento	Efectos de los videojuegos y sus consecuencias.
Tercer lineamiento	Implicancias en el desarrollo y aprendizaje de los niños/as con relación a los videojuegos.

*Tabla 13. Lineamientos interpretativos
Fuente, Elaboración Propia*

Estos mantienen una relación directa que permite la interpretación del discurso de los expertos entrevistados y los relatos de las personas pertenecientes a una diversidad generacional.

4.2.1 Primera línea interpretativa: Los videojuegos inmersos en la sociedad.

4.2.1.1 Videojuegos en la sociedad

Según Moreira (2003), la sociedad se define como: “[...] la sociedad es un conjunto de seres humanos, unidos moral, material, espiritual y culturalmente para la satisfacción de comunes necesidades, recíprocos beneficios, aspiraciones semejantes y fines iguales”. (p.2). De esta forma, se entiende que la sociedad comparte diferentes intereses en común, en donde los videojuegos son un tópico más en nuestra realidad, el cual puede llegar a formar comunidades:

“Por el contrario, fueron una bonitas las experiencias cuando tuve la posibilidad de poder jugar o compartir con otras personas, que tuvieran las mismas ideas de jugar, de los juegos. (Peach, 2023)”

Desde ahí, los videojuegos son un interés que muchas personas poseen, incluso desde sus infancias. Según esto, Rayman expone lo siguiente:

“Entonces, cuando yo iba a la carnicería, frecuentaba constantemente el local de videojuegos, esos fueron mis primeros acercamientos, como a los 5-6 años, y los tengo... recuerdos así muy muy discretos y recuerdo haber jugado en esos lugares a esa edad, así que ahí sería mi primer acercamiento a los videojuegos. (Rayman, 2023)”

Con ello, los videojuegos han prevalecido dentro de la sociedad a medida que van avanzando los años. Así, Quesada nos señala que:

“Veinte años han tenido que pasar para la extensión masiva de los videojuegos y situarlos donde los encontramos hoy en día: formas de juego a través de internet que captan seguidores y permiten a los usuarios jugar desde cualquier punto geográfico en red.” (2016, p.188)

Con respecto a lo anterior, podemos deducir que lo que une a este punto a la sociedad puede ser la conexión masiva que se tiene a lo largo y ancho del planeta. Ello es corroborado desde la percepción entregada por Yoshi al comentarnos lo siguiente:

“Pero el punto es que, si estamos... sobre todo Chile en una sociedad que está super

hiperconectada y una muestra de eso, en términos de los juegos es el número de streamers que hay son súper altos, personas que te están como mostrando permanentemente experiencias de usuarios, eso es súper bueno, lo otro que es bueno es que igual el mercado se ha abierto a... a estar sincronizado ya como a nivel global, como en el fondo hay un lanzamiento en Japón y a los pocos días ya está en todos lados, o si es digital va a salir al tiro y lo puedes descargar, o sea, no en todas partes, este juego del Starfield pesa como 170GB, no sé si en cualquier parte tu vas a poder descargarlo en una consola en una tarde o en un par de horas.” (Yoshi, 2023)

Por esto mismo, el acceso al conocimiento que se tiene al amplio mundo de los videojuegos a nivel mundial ha abierto la puerta para que se generen debates entre las personas y puedan compartir variadas posturas y experiencias con respecto a su uso. Desde la perspectiva de los expertos se puede comentar lo siguiente:

“Entonces vengo en realidad de una crianza que no estuvo la tecnología presente y al contrario, de mucho juego, juego con mi primo, juego con mi papá, con mi mamá... mucho juego creativo, entonces creo que crecí y la psicología también fomentó el hecho como de apostar al juego creativo, al juego social.” (Luigi, 2023)

Sin embargo, Sonic nos comenta una posición diferente:

“Y en pandemia, obviamente, como que le di muy muy duro tema de los videojuegos y todo era en base a videojuegos en realidad porque estábamos en un computador, no podíamos como, o sea, igual tratamos de hacer pausas activas como para mover un poco el cuerpo, para hacer cosas más con, no todo el rato frente a la pantalla, pero claro, como que tome hartas estrategias de videojuegos, como buscar cosas, mover cositas en Power Point, como adivinanzas, como diferentes cosas en realidad que yo pensaba así como ya... qué les puedo hacer a los niños en realidad, ah... esto pasaba en estos videojuegos cachai y lo puedo como llevar a la educación inicial. (Sonic, 2023)”

De esta forma, nos encontramos con variadas posturas ya sea desde la opinión experta o popular, elevando la discusión por años, especialmente en la etapa de la primera infancia. Así, Perron y Wolf lo explican en el año 2005:

“Los debates académicos sobre la naturaleza de los videojuegos han empezado a intensificarse, y se pueden encontrar discusiones sobre el tema en los congresos dedicados al estudio de los medios de comunicación –como el de la Society of Cinema and Media Studies– y en congresos enfocados de forma más específica a los medios digitales o centrados exclusivamente en los videojuegos (p.13)”

Además, también es necesario considerar que el medio en el que se encuentre el individuo predomina en las decisiones que tome y así; sus opiniones y posturas. Con ello, Pérez nos plantea tres etapas del modelo ecológico de Bronfenbrenner: Nivel Interno, Segundo Nivel y Tercer Nivel. El nivel interno, que habla del entorno inmediato en que se encuentra inmerso la persona, aquí es la zona de confort y donde el individuo tiene total control de lo que lo rodea. Luego, está el segundo nivel en donde son las relaciones que se establecen entre los entornos inmediatos que tiene la persona, estos vínculos son tan relevantes como los encontrados en el nivel interno, ya que aún tienen relación con los acontecimientos vividos. Por último, el tercer nivel es el más lejano de todos pero que se basa en que las decisiones y situaciones que pasa el individuo están destinadas a ser sin siquiera necesitar la presencia de la persona. (2004, p. 167)

De esta forma, las percepciones que tiene la sociedad sobre el uso de los videojuegos, cómo implica en la sociedad y cómo percibe este concepto puede estar influenciado por el ecosistema que lo rodea.

4.2.1.2 Implicación de los videojuegos en la sociedad

Como lo hemos revisado en el marco teórico de la investigación, los videojuegos hace décadas que efectúan cambios dentro de la sociedad en la que vivimos, especialmente por las diversas ideas que comparten las personas respecto a la prevalencia de los videojuegos, y sobre todo en su vinculación con los niños, niñas y adolescentes. Un punto definitorio para los expertos ha sido la importancia de que los párvulos tengan contacto con su entorno real y tangible. Para esto, diferentes personas entrevistadas han planteado lo siguiente:

“Me acuerdo haber estado en un colegio realizando un taller, con una amiga que era

psicóloga, entonces era un taller sobre autonomía en los niños producida completa por educación parvularia. Entonces, una de las preguntas que le hacíamos a los papás era bueno *“antes de comenzar, queremos hablar sobre el tema de la tecnología, entonces antes de comenzar nos gustaría hacerle un par de preguntas como para que nos vayamos conociendo”*, ya entonces, primera pregunta es *“¿Cuántos de los niños en la casa les gusta usar el celular?”*. Todos levantaron la mano, después *“Y ¿Conocen los televisores smart tv o ven netflix?”*, *“Sí”*, *“Oh qué interesante, qué bueno”*, *“Sí, porque los niños están cada vez más despiertos, no como antes que no sabíamos nada, ahora pareciera que nacieron y tienen el teléfono en la mano y saben todo”*. Ya, entonces, *“¿Cuántos niños saben limpiarse el potito solos?”*. Y ahí las manos empiezan a bajar, *“¿Cuántos niños saben dónde viven?”* *“¿Cuántos niños saben cruzar la calle solos? (Yoshi, 2023)”*.

En este mismo sentido, Sonic nos plantea lo siguiente:

“Es parte importante que se puede como agregar a todo lo que tiene que ver con la socialización, y si es como que si estás todo el día jugando encerrado en tu pieza, obviamente no vas a socializar y la socialización que tienes, me imagino que es como por Discord con tus amigos, que es netamente por el juego, igual siempre es bueno salir de de ahí, hacer de todo en realidad. (Sonic, 2023)”.

Sin embargo, hay expertos que complementan esta información, y plantean que va más allá de la interacción con el entorno, es más bien mantener un equilibrio entre la experiencia del mundo real con el ocio electrónico. Según esto, Yoshi comenta lo siguiente:

“Entonces, ahí hay un equilibrio que es importante, porque en el fondo el... ahí hay una lógica que... hay que abrir, por muy ácidos que estemos hoy día a la tecnología, necesitamos tener las manos firmes y esas manos firmes pasan como por todavía empaparnos un poco de vida cotidiana, y eso ayuda bastante a que las habilidades se pongan a prueba, porque si no me resultó con este teléfono, me va a resultar con ese y si no me va a resultar con ese, me resulta con ese. Pero, la vida no son muchos escenarios ¿no? como que te equivocas y a veces te equivocas nomás y... ¿Qué hacemos con el error?.. ¿no? (Yoshi, 2023)”.

Aún así, existen opiniones divididas dentro de los relatores entrevistados. Esto nos lleva a reflexionar que el equilibrio que se presenta entre el conectar con la tecnología y la vida cotidiana debe ser uno de los factores que implica en el desarrollo íntegro de la persona. A pesar de ello, hay aquellos que destacan que los videojuegos pueden crear ambientes de aislamiento entre el niño/a y su entorno:

“En algunos aspectos igual se alejan de los más adultos. Los niños cuando ya empiezan a meterse mucho en los videojuegos, pierden ese contacto, en especial con los adultos de una edad más avanzada de la familia ¿Por qué? Porque en vez de compartir con la familia, prefieren estar jugando el videojuego. (Peach, 2023)”

No obstante, también hay relatores que comentan su experiencia entorno a los videojuegos como su espacio seguro, en el cuál no habían mayores condiciones de aislamiento. Así, nos comentaba Rayman: “Como... conflictos con mi familia o aislamiento, generalmente no ocurría tanto, como que también era un espacio seguro, entonces mi mamá se sentía tranquila. (Rayman, 2023)”

Desde aquí la sociedad comprende al videojuego como un momento de separación y aislamiento con su entorno. Según Tejeiro et al., “[...] 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” (2009, p.240) Sin embargo, hay quienes piensan que los juegos de video podrían llegar a ser una oportunidad para aquel que quiera tener relación con otro individuo.

“Quizás el juego solo o individual, tiene una lógica que, creo yo, que es más íntima, pero hay otras lógicas que son cuando tu juegas online con más personas, y de alguna manera como que todos los que están en el juego, están sosteniendo el juego. Como que el comportamiento de uno puede influenciar en el otro. Entonces también ahí, hay un poquito de aprendizaje que está más asociado con la comunidad, como no es solo yo y el juego, sino que hay contextos. Yo creo que la mayoría somos conscientes del contexto y aprendemos mejor. (Yoshi, 2023)”

Con ello, una de las tareas espontáneas de la sociedad es generar lazos y conexiones; actualmente parece ser innecesario el tener que mantener una dinámica conversacional frente

a frente ya que, la actualidad ha presentado esta nueva modalidad de socialización, en donde se generado un impacto de las tecnologías de la información y de las comunicaciones que ha disminuido la brecha comunicacional alrededor del mundo (Díaz, Pérez & Florido, 2011). Una oportunidad para disminuir la brecha también es la utilización de los videojuegos.

Por otro lado, otra implicancia que se tiene en la sociedad es reflejada por gran parte de la población, quienes mantienen una preocupación constante por exponer a los niños/as debido a la alta cantidad de violencia que existe en algunos tipos de videojuegos. “Otra de las principales críticas en contra de los videojuegos sostiene su elevado potencial como inductores de conductas violentas y agresivas entre los usuarios” (Tejeiro et al., 2009 como se citó en Anderson, Gentile y Buckley, 2006) Siendo esto, una de las mayores piedras de tope que se tiene a la hora de hablar sobre los juegos de video. Con ello, desde una perspectiva psicológica Luigi nos plantea:

“El objetivo es matar a otro para sobrevivir, entonces, todos esos aprendizajes a muy temprana edad son muy difícil que los niños tengan capacidad reflexiva de hacer esa diferenciación y decir: “esto es violento, esto no se hace, estoy matando a alguien, eso no es correcto. (Luigi, 2023)”

Sin embargo, también existen otro tipo de opiniones, en este caso desde el estudio de la sociedad Yoshi nos comenta lo siguiente:

““¿Los videojuegos hacen a una persona violenta?” Es que, claro, esa es una hipótesis que tiene un comportamiento contrafactual. Uno podría decir, “¿cuántas personas no son violentas porque no juegan?” ¿no?. Tiene que ver con la idea de que, parece ser que la explicación no es tan sencilla, como decir, si una persona juega un videojuego que es violento, entonces necesariamente esa persona va a dispararle a otra. Entonces, uno podría decir, bueno, si eso fuese así vamos a ver en términos estadísticos cuantos jugadores de Fornite hay ahora y cuantos *shooters* andan en la calle ahora mismo. Entonces, creo que pasa por las personas que han entrado en eso y hecho en el. (Yoshi, 2023)”

Entonces, desde lo revisado en las entrevistas, los expertos pueden tener opiniones divididas con respecto a la problemática planteada. Es por esto mismo que, los videojuegos

pueden generar cierta incertidumbre con relación a esta temática. Así, como nos plantea Yoshi se puede inferir que los videojuegos no son un factor imperativo para convertir a una persona con características violentas, de hecho, existen más elementos por la cual el individuo puede adoptar posturas agresivas con su entorno. Sin embargo, la psicología nos plantea un punto de vista totalmente diferente, en donde se cuestiona la capacidad reflexiva de un niño/a con respecto a la discriminación de la violencia en los videojuegos.

A partir de lo anterior, Tejeiro et al. nos plantea lo siguiente:

“En ocasiones, además, el análisis superficial de algunos juegos ha dado lugar a duras críticas por la violencia y la agresión que muestran, en tanto que análisis más exhaustivos revelan que la acción que en ellos se muestra implica diferentes “*esferas*” de comunicación, con discursos tanto competitivos como cooperativos” (2009, p. 239)

De esta forma, también es necesario sopesar los videojuegos en relación a la realidad que vive cada individuo. Así, poder considerar las diferentes variables que se deben observar a la hora de elegir un videojuego, uno de ellos expuesto en el marco teórico de la investigación, el cual corresponde a la clasificación etaria.

4.2.1.3 Diversidad generacional desde el videojuego

“Con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, surgen nuevas generaciones en torno al uso de las TICs, las redes sociales, la web 2.0 y la Internet en general, que configuran el modo de pensar, de vivir y de interrelacionarse entre los diferentes usuarios.” (Balladares, 2017, p. 546)

Así es como parte Balladares su descripción de cómo las nuevas generaciones se encuentran cara a cara con la tecnología, es más, que han crecido con las tecnologías al alcance de su mano. Pero como sabemos, los videojuegos no son un artilugio novedoso. Los videojuegos se remontan a épocas setenteras con el nacimiento de los videojuegos de Arcade, desde aquí decenas de generaciones han podido experimentar el arte de los juegos de video incluso desde sus infancias, tal como nos comparte Daisy en su relato:

“Mi primer acercamiento a los videojuegos fue... uy apenas... de lo que tengo memoria empecé con los 4 años, por ahí... chiquitita, con las primeras consolas: la Gamecube, la Super Nintendo. Mi hermano y mi primo tenían... o sea, mi primo y mi tío tenían una, entonces de repente yo la agarraba y jugaba. (Daisy, 2023)”

Por otro lado, tenemos en un extremo a Peach, quien nos comparte su acercamiento del videojuego desde otra perspectiva:

“Uy no, en esa época no todos tenían videojuegos, no todos tenían consola. Los computadores, al menos cuando yo era más pequeña, eran puntuales los hogares donde había la tecnología o había llegado la tecnología, era como un poco más accesible como para todos; entonces yo vine a jugar no se aprox, a los 12- 13 años vine a ocupar consolas, y los videojuegos antiguamente eran, uno iba a un lugar donde habían los videojuegos pero muy rara vez tenía como la oportunidad de ir”. (Peach, 2023).

También, tenemos desde el otro extremo a Banjo, quien comenta que su primer acercamiento fue de la siguiente manera:

“Cuando me gané mi primer celular, vi que estaba como muy de moda el Pou. Y ahí fue... Ese fue mi primer juego que me fue acercando más a los videojuegos.” (Banjo, 2023)

Desde estas tres ejemplificaciones, vemos las variadas realidades según las diversas generaciones, su contexto y con ello el nivel de acceso a los videojuegos. Siendo así, Peach en los comienzos del videojuego, donde su acceso más económico era en salones de Arcade donde se arrendaban horas de juego. Luego a Daisy, quien se encuentra en pleno desarrollo del videojuego, teniendo la oportunidad de tener consolas en su hogar y diversos tipos de esta, ya sea computador o consolas de diversas empresas. Finalmente, quien se encuentra en la actualidad del videojuego es Banjo, ya que conoció el videojuego gracias a los smartphones, logrando tener la portabilidad y no depender de un lugar exacto para jugar.

Desde estas diversas realidades, podemos toparnos hoy en día con la teoría de la nostalgia desde los videojuegos, la cual se puede demostrar como, la memoria emocional

juega un papel primordial dentro de los recuerdos de nuestros entrevistados. Según esto, se realizaron preguntas ligadas a esta temática a uno de los expertos:

“Tengo la convicción y como profesionalmente, con la evidencia que hay sobre esto, creo que sería mucho más aportativo que tuviera esos mismos recuerdos, brincados con otro tipo de juego. Donde hay más contacto visual, donde hay más lenguaje, de por medio que permite a lo mejor otro tipo de interacciones, mucho más, quizá, voltadas al mundo emocional, que reírnos a propósito del videojuego o a veces incluso que también puede ser que el videojuego nos ponga en una situación conflictiva, pero la verdad es que cualquier juego nos pone en una situación también conflictiva, porque a veces alguien gana o pierde, alguien hace trampa, tú sabes lo mismo si es con la pantalla o no. (Luigi, 2023)”

Sin embargo, luego declara lo siguiente:

“[...] Pero no descarto de que sí uno pueda involucrarse a través del videojuego, para también en conocer este mundo nuevo que a uno a lo mejor le resulta más desconocido, pero que para los niños es como parte de su lenguaje natural nacieron en las tecnologías y adentrarse en eso y jugar con ellos. Y que tenga recuerdos de cuando me ganó la carrera de Mario Kart, cuando me venció, no sé qué cosa, cuando yo lo vencí, en el tenis o en lo que sea, creo que sí, o sea porque es una instancia igual del vínculo de compartir algo, algo que alguien del núcleo le gusta... en este caso del niño. (Luigi, 2023)”.

Según esto, dentro del marco teórico de la investigación es innegable que los videojuegos provocan los estímulos necesarios para provocar recuerdos que marcan etapas de la vida, especialmente de los entrevistados. Incluso, debido a interacciones con personas importantes en la vida, en donde no se ve involucrada la edad como un limitante en esta, ya que podemos ver personas de variadas edades, o familias completas, de los relatores de estas experiencias que se intensificaron pasando a ser significativas dentro de sus vivencias:

“Ahora somos más unidos, no sé si necesariamente por los juegos, pero si fue un factor bastante importante. De hecho, con mi hermana hasta el día de hoy nos ponemos a jugar, así como que... no sé, nos encontramos porque con mis hermanos no

vivimos en la misma casa, pero cuando nos vemos igual de repente “*Oye y si jugamos tal cosa*”, es un momento de unión. (Daisy, 2023)”

Así, el jugar videojuegos propone no sólo un momento de ocio, sino que va más allá para nuestros relatores, Según esto Martínez plantea lo siguiente:

“La rememoración, la reminiscencia y el reconocimiento; la primera corresponde a la capacidad de un objeto (fotos, tarjetas postales, etc.) para evocar algo (una situación, una vivencia, un acontecimiento, etc.) que no está presente. Según las palabras de Ricoeur, estos objetos actúan como “signos indicadores” que se ponen en guardia contra el olvido. La reminiscencia alude a revivir el pasado por medio de ayudas mutuas, de recuerdos compartidos, aquí cuenta la experiencia y la participación de un otro; surge a partir de relatos, conversaciones, etc. Y, por último, el reconocimiento tiene que ver con el encuentro con la familiaridad de los objetos señalados y/o de las experiencias vividas; con la posibilidad de reconocerse en eso otro que se me muestra.” (2013, p.23)

Sin embargo, Yoshi nos plantea una perspectiva diferente y es que, también están presentes los cambios generacionales e incluso, diferencias entre mismos rangos etarios. Así, no todos los individuos pueden mantener recuerdos significativos con seres queridos o con su entorno más cercano.

“Entonces creo que hay un cambio ahí generacional, que es súper importante, porque probablemente adultos que se criaron jugando tienen una mirada más sensible de esto, que adultos que no tuvieron esa posibilidad, porque ellos van a ver que siempre se enfoca en algo que a las personas las desconcentra , les hace perder el tiempo, que no es algo atractivo, cachai, o que es un vicio. (Yoshi, 2023)”

De esta forma, el cambio generacional respecto a los juegos de video se han declarado diferentes puntos de vista. con ello, Luigi nos plantea lo siguiente:

“Vengo en realidad de una crianza que no estuvo la tecnología presente y al contrario, de mucho juego, juego con mi primo, juego con mi papá, con mi mamá... mucho juego creativo, entonces creo que crecí y la psicología también fomentó el hecho de

apostar al juego creativo, al juego social. (Luigi, 2023)”

Según lo expuesto anteriormente, se demuestra que hay partes de la población que no mantienen la cultura de la tecnología familiarizada dentro de su entorno. Por lo tanto, si bien los videojuegos pueden aportar al ocio electrónico como un lugar seguro para algunas personas, también se evidencia que para otras puede existir el juego social como hecho significativo en su vida. Así, se han demostrado que existen diferentes realidades con respecto a sus vivencias con el videojuego como tal, aportando diversos puntos de vista siempre concebidos desde su realidad.

Con ello, el videojuego ha sumado importancia en algunas historias de vida en momentos precisos de su existencia misma, relacionando todo a su memoria emocional. Así, los juegos de video pasan a ser añoranzas para muchos.

4.2.2 Segunda línea interpretativa: Efectos de los videojuegos y sus consecuencias.

4.2.2.1 El consumismo en el videojuego

Uno de los efectos más notorios en el mundo del videojuego es el consumismo, ya sea por la compra de consolas, juegos, accesorios y hasta mercancía de cada franquicia en este mundo. Desde ello, se le consultó a los profesionales entrevistados al respecto, en donde Yoshi nos comenta que:

“Las empresas, analizan mucho el tema de experiencia de usuario, sobre todo ahí, de alguna manera refrescando ciertas como experiencias de juego, que son novedosas, pero van respetando ciertos estándares mínimos. Entonces si te enfrentas a un juego de fighting, vas a ver ciertos movimientos que ya están como estandarizados y son como una norma. Y eso ayuda a que, independiente del título, si tú vas a jugar un estilo, ya sabes más o menos como es esa mecánica. (Yoshi, 2023)”

Considerando así que, el consumismo desde el videojuego va más allá de los productos creados por las macro empresas, sino que va por todo un diseño tecnológico como recogida de información para entender las necesidades del usuario y ocuparlo como estrategia

para futuros videojuegos. Así, tratando de mantener mecánicas para mantener ese conocimiento en el jugador, pero también buscando agregar novedades en sus nuevas entregas para mantener esa expectativa y deseo de desafío en sus consumidores. Entonces, si aquí tenemos esta visión de la empresa, ¿qué sucede con el usuario? Desde otra mirada, Luigi nos comparte su perspectiva:

“Entonces, si el mercado alimenta al final, claramente tenemos una sociedad que no ha sabido poner los límites, no ha sabido defender en ese sentido, con los derechos de desarrollo libre de estos elementos que pueden ser muy tóxico el desarrollo, porque, como te decía, por la contraparte, sí genera ansiedad, genera impulsividad, genera después y estas como pseudo déficit atencional y con hiperactividad, porque son respuestas más bien ansiosas. Claro, que es lo mismo experimentar cuando no están.” (Luigi, 2023)

Desde ello, se puede inferir que el objetivo del mercado al ir innovando constantemente en cada entrega, puede causar ciertos efectos de carácter psicológicos en el usuario, ya sea ansiedad hiperactividad o hasta un tipo de adicción al consumir el videojuego, pero ¿es esto así en todo tipo de jugador?

Se consultó parte de este tema a nuestros relatores, quienes nos compartieron sus experiencias al respecto, por ejemplo Rayman, quien al estar en una edad entre los 31 a 40 comenta que toda su vida ha jugado, y hoy en día sigue jugando y comprando juegos para ello, agregando también el ir comprando las nuevas versiones de su franquicia favorita de consolas, “Entonces, era todos los días y perduró eso durante mucho tiempo también, nos compramos la Play 2, la Play 3, la Play 4” (2023). Además, agregar que en su infancia también se vió visto en un consumo del videojuego, esta vez por la manera de acceder que tenía en su momento, la cual era arrendar consolas por cierto tiempo, técnica que, en ciertas situaciones se veía en búsqueda de opciones ingeniosas junto a sus pares para poder llegar a jugar al videojuego, a pesar de no tener el dinero total para ello:

“Entonces... también teníamos que pagar para jugar, entonces muchas veces no tenía ese dinero para poder jugar, lo que generaba cosas de mayor conflicto...o también cierto mí... hacíamos, no sé una cucha, una vaquita con nuestros compañeros, cierto... juntábamos moneditas con otros amigos e íbamos a jugar también” (Rayman, 2023).

Por otro lado, tenemos a Daisy, quien nos cuenta que su experiencia no fue directamente de un consumo, debido a su accesibilidad al videojuego, sino que aplicaba otros tipos de técnica para adquirirlo:

“En ese tema yo creo que nos salvó el que desbloqueamos las consolas, y también por eso nunca jugué online, porque cuando las desbloqueabas, se te bloqueaba el online. Entonces, yo dije *“prefiero tener muchos juegos y que vengan amigos o familia a jugar conmigo a qué jugar online”*. Pero claro, por eso, porque claro, te podías comprar los discos y hacer los juegos tú básicamente, o en el Wii también podías comprar un disco duro y tener muchos juegos” (Daisy, 2023)

Lo cual, en su caso se vio a utilizar este tipo de acceso a los videojuegos, sin llegar a gastar constantemente en ellos, sino una única vez y teniendo un catálogo ilimitado para esta persona. De esta forma, tienen en común estas dos experiencias, y es que estas personas buscaban de alguna u otra manera lograr tener un tipo de accesibilidad al videojuego, sea de una manera “correcta” o no. Sin embargo, la diferencia que hay entre estas experiencias, es la constancia de consumo en ello, como pasa con Rayman que es una persona que consume constantemente para acceder a ellos, en cambio, Daisy buscó una alternativa que lograra tener el videojuego a su alcance sin tener que gastar en ello.

Teniendo estas experiencias en cuenta, el aporte desde el lado psicológico de Luigi tiene un acierto y a la vez no, no llega a ser de manera generalizada como se plantea en sus dichos, pero sí plantea un tipo de consecuencia que existe en una parte de la sociedad del videojuego. Pero, como bien dice ella en sus palabras, es una parte de la sociedad que no propone límites a este tipo de ofertas (2023).

En conclusión a ello, nos adherimos a las palabras propuestas por la mirada de la sociología, quien indica:

“En general mientras uno esté más conectado a un usuario, le da más mérito económico a su empresa, ahí también tendría que ver, quizá da para otros temas, pero es un momento en que las empresas logran darse cuenta de eso, porque, en parte esas empresas están diseñadas por ellos o en parte criticada por nosotros”. (Yoshi, 2023)

O sea, las empresas estudian constantemente a la sociedad, entonces, según sea el actuar de esta hacia sus productos, las empresas buscarán las medidas convenientes para seguir impulsando ciertas acciones en las personas. Sin embargo, un gran porcentaje de esta sociedad critica constantemente a las empresas según las decisiones que se tomen dentro del videojuego. En pocas palabras, en el consumismo del videojuego, se halla un constante feedback entre empresa y usuario, y este dependerá de cada acción que denomine en su momento y cierta parte de esta población.

4.2.2.2 El uso de la tecnología y su relación al uso del videojuego

Otro tipo de consumo, es el cómo se utiliza la tecnología, cómo hacemos uso de esta y de qué manera la consumimos en nuestro día a día. A pesar de estar presente en nuestra sociedad ya hace unas décadas, la tecnología aún causa debate en su modo de utilización y se entra en duda ¿de qué manera es correcta usarla? O si, esta sigue siendo un factor por las acciones desregularizadas que hay en el día a día. Esto se planteó a nuestros entrevistados, donde hubo un punto en común entre ellos, y era el usar la tecnología para “regular” enojos, llantos o simplemente mantener tranquilos a quienes se encontraban desregularizados en ese momento, donde mayormente eran casos de primera infancia:

“Pero no había tenido con quien dejar al niño más pequeño entonces lo llevó y dijo: *‘No, no se preocupen si le paso al celular’*. Y claro, el niño estuvo una hora prácticamente casi una hora y media, con el celular ahí, quietito, la verdad molesto nada, pero también era muy sintomático de que, claro, al final es una vía de regulación...” (Luigi, 2023).

Además, se ha utilizado como un distractor de emocionalidades para la persona, ya que se ha ocupado la tecnología hasta para situaciones de compañía o hasta para contener en situaciones de apego del niño/a

“Por ejemplo, esperando la consulta médica, sino que el momento en que se pegó, le dolió algo, está triste porque echa de menos a la mamá, y en vez de, a lo mejor,

abrazarlo contenerlo, a jugar con él, para que se distraiga de otra forma, es como que vaya a que juegue con el celular” (Luigi, 2023).

Este uso de la tecnología puede traer diversas consecuencias a la larga, ya sea desde el ámbito emocional y/o cognitivo, ya que, desde la mirada psicológica se nos comenta que esto puede recaer en un efecto “adverso” en las personas que hacen este tipo de uso, “[...] Paradojalmente, como mencionaste al inicio, después causa una desregulación, porque después todo el tiempo cuando necesitas quieto calmarse, etcétera, va a necesitar, finalmente, ese estímulo externo que lo distraiga” (Luigi, 2023). Por parte de la sociología, se nos comenta que “En el fondo tiene que ver con la idea de que... en esta idea del estar cada vez más pasivos a utilizar tecnología para resolver problemas de la vida cotidiana, nuestra vida cotidiana, al no ser un problema para nosotros, no la pensamos” (Yoshi, 2023), así compartiendo el mismo pensar propuesto por la parte psicológica, añadiendo si, el cómo la tecnología afecta a lo largo de la vida, siendo en este caso, la primera infancia como un comienzo, provocando estas acciones del “no pensar” ante un problema de carácter cotidiano que puede solucionar un aparato tecnológico.

Entonces, si esto sucede debido a este tipo de uso ¿hay una posibilidad de evitar estas acciones? En la primera infancia, los adultos responsables pueden administrar los aparatos tecnológicos y organizar su tiempo de uso, según la edad del niño/a y complementarlo con juegos en conjunto para incentivar la entretención fuera de la tecnología. “Y claro, al final yo le digo a la familia, pueden ver televisión sin problema, pero quince minutos, veinte minutos y después invitar a hacer alguna actividad física, porque si los niños sí aprenden cosas de la televisión.” (Sonic, 2023). Además, se le invita también a la familia a ser parte de lo que consume su hijo/a, más allá de una supervisión o limitación, ser partícipe de lo que ve y juega, así, más allá de ser un ente de limitación, también puede potenciar al niño/a en este ámbito tecnológico al involucrarse en lo que consume y usarlo a favor del beneficio de su hijo/a, ya que “El acceso a la tecnología les da oportunidades también de desarrollo de estas otras habilidades, de respuestas más reflejas, de la rapidez, de incluso a lo mejor de memorias o de un sistema atencional a lo mejor distinto” (Luigi, 2023).

Tomando en cuenta todo lo comentado anteriormente, ¿Qué tiene que ver esto con el videojuego? Pues, el videojuego al ser una tecnología como tal, se puede aplicar todo lo

anteriormente visto, y esto se puede ejemplificar por las experiencias dadas de nuestros relatores, ya sea en la organización del tiempo en su uso,

“En mi casa teníamos la play 1 y la play 2, y teníamos un compu, y ahí con eso mi mamá nos ponía condiciones, si terminamos todas las responsabilidades... adelante, pero hasta cierta hora porque había clases mañana. Entonces, claro nosotros nos desocupamos temprano y hacíamos lo que queríamos” (Daisy, 2023).

El utilizar el videojuego para momentos especiales, complementando con actividades desde lo cotidiano, “A parte de jugar los videojuegos también se hacían otro tipo de cosas, para que no fuera solo el videojuego. Y por eso no es un mal recuerdo ni es una relación mala con los videojuegos, porque todos jugábamos en su momento” (Peach, 2023). Y hasta lo que es el resguardo del contenido en este, “La verdad no me ha pasado nunca, lo que yo haría es bloquear a esa persona o simplemente poner mi cuenta en privado” (Banjo, 2023).

Finalmente, la tecnología y el videojuego está para quedarse, es por ello que el saber usarlo y poner límites a estos aparatos, es responsabilidad de cada individuo, y del adulto si se trata del cuidado en niños/as.

4.2.2.3 El efecto del videojuego en el desarrollo de diversas habilidades en sus usuarios

Contemplando el efecto desde el uso de la tecnología, esta puede recaer en el desarrollo de nuestras habilidades, las cuales son variadas, pero en este apartado abordaremos las más destacadas en nuestros hallazgos, siendo estas el desarrollo cognitivo, motriz y social. Aunque, para considerar este proceso, nos gustaría tomar en cuenta una definición dada por la mirada de la sociología, la cual es “Desarrollo Integral”, donde según la UNESCO se define como:

“Desarrollo Infantil Integral se define como el conjunto de acciones articuladas, orientadas a asegurar el proceso de crecimiento, maduración, desarrollo de las capacidades y potencialidades de las niñas y los niños, dentro de un entorno familiar,

educativo, social y comunitario, satisfaciendo de esta manera sus necesidades afectivo-emocionales y culturales.” (UNESCO, 2014)

Teniendo esto en cuenta, nuestra mirada sociológica, Yoshi, comenta que todo aprendizaje es posible desde el videojuego, aunque, para que esto sea efectivo debe haber este desarrollo integral en su uso. O sea, que no exista un desentendimiento de necesidades básicas de los usuarios por estar consumiendo constantemente el videojuego.

“Creo que.... Hay una relación con el desarrollo integral, pero no creo que sea solo de los videojuegos, o sea, voy a explicarlo desde ahí. En el fondo, las personas pueden aprender cosas desde los videojuegos, pero ese aprendizaje no les sirve de nada si no lo ponen en sintonía con otras dimensiones.” (Yoshi, 2023)

El determinante como tal en este desarrollo de habilidades y aprendizajes, depende de cómo se administre y organice el tiempo de consumo del videojuego. Considerando la buena aplicación del desarrollo íntegro, habilidades como lo cognitivo, emocional y social se pueden ver potenciado en estos. Esta potenciación que se ve ejemplificada en las experiencias de nuestros relatores, quienes, desde lo cognitivo, tienen en común la rapidez de adquirir aprendizajes debido a los patrones aprendidos debido al diseño de videojuegos, “E igual patrones, porque los juegos igual cumplen como un patrón específico, entonces como uno que se aprende patrones y los puede pasar.” (Rayman, 2023), quienes también comentar haber aplicado este tipo de aprendizajes en juegos de mesa, como el ajedrez “Ah sí, todo el rato, se me da fácil también, en cosas más básicas, o sea, no sé si básicas, pero algo más común como el ajedrez, también lo veo como si fueran jugadas” (Daisy, 2023).

Este aprendizaje desde patrones, lo podemos relacionar con acciones motrices en el videojuego, debido a que el patrón conlleva a la memoria muscular y la adquisición de reflejos en el uso del videojuego, “Habilidades motoras.... tengo más reflejos, me es fácil comprender ciertas cosas motrizmente hablando, por ejemplo, si me ponen a jugar un juego que nunca he jugado, lo aprendo al tiro, coordino fácil con mis dedos.” (Daisy, 2023). Desde ello, lo cognitivo con lo motor se ve entrelazado constantemente en el videojuego, gracias a la coordinación óculo manual.

Otras de las habilidades que se pueden desarrollar en este sentido del buen desarrollo íntegro en el videojuego, es la socialización. Esta habilidad puede verse potenciada en el videojuego gracias a las modalidades cooperativas que traen diversos juegos, la cual busca la ayuda de un otro para lograr el objetivo y/o meta planteada por el videojuego, “Uy, la verdad yo cuando chica no invitaba tantas amistades a la casa, jugaba más con mi familia. Después con mi hermano jugábamos harto a Guitar Hero, Resident Evil..” (Daisy, 2023).

O también, simplemente potencia la relación social entre las personas, ya sea porque se establece una oportunidad de conversación, como se nos dice desde la mirada sociológica “Pero en realidad, lo interesante de eso, y bien recuerdo, es que siempre habían instancias para conversar con personas” (Yoshi, 2023), o porque también es un tipo de ayuda a quienes se les complica más la relación social de manera directa, así como se nos indica desde la perspectiva psicológica:

“Para el grupo de niños el videojuego podría ser una herramienta de vínculo más efectiva que otros tipos de juego. Y en eso creo súper buena la pregunta porque... Por ejemplo, los niños, niñas con espectro autismo podrían a través de esa vía comunicarse o entablar como algún grado de comunicación más efectiva, incluso más satisfactoria para ello por la vía de un juego tradicional” (Luigi, 2023).

Además, desde los hallazgos por nuestros relatores, el videojuego facilita la creación de espacios sociales, ya sea con la propia familia “Bueno con mi hermana jugábamos PUBG, también jugábamos con sus amigos, también le enseñé a mi mamá a jugar Free Fire y a mi papá también” (Banjo, 2023), crear panoramas sociales con amigos en torno al videojuego “Mentira, nos juntábamos a comer pizza y jugar videojuegos, pero... muertos de la risa, tirando la talla, nunca hubo mala onda a través de los juegos” (Daisy 2023) y hasta el crear una comunidad en un espacio dedicado al videojuego,

“Entonces, nos vienen a visitar constantemente, y todas las semanas un grupo de amigos, así que... Eso a relación con los vínculos, y en relación como a mis relaciones sociales ... También, o sea, como que encontramos en los videojuegos como un punto para poder... un punto en común para poder reunirnos. (Rayman, 2023).

Por otro lado, la existencia del videojuego online, ha abierto las puertas a la socialización global, ya sea para conocer personas de otros países y culturas:

“A lugares externos que..., antes era con el vecino, o con tus amigos que podían llegar a tu casa. Ahora que se puede expandir a otros lugares, yo podría jugar con mi hermana que está en Arica, o con amigos que están en Uruguay, o qué sé yo.. entre otras muchas cosas que me facilitan una conexión con ellos” (Daisy, 2023).

Sin embargo, ¿qué sucede cuando no se cumple este desarrollo integral? ¿Qué tipos de consecuencias trae a estas habilidades? Si la experiencia en el videojuego no tiene ciertos límites, ya sea un tiempo establecido de juego, no se realizan otras actividades además de este, o si, la persona llega a tal punto de desatender necesidades básicas por este mismo, pueden causar las siguientes consecuencias.

Partiendo de la inconsciencia de la realidad, la persona al estar varias horas ante el videojuego, de manera constante, puede causar una confusión a nivel cognitivo y no lograr diferenciar la realidad del videojuego. Esto, comentado desde la perspectiva de una educadora de párvulos, quien comparte una experiencia en su ámbito educativo al respecto

“Empezó a soñar con tsunamis y no podía dormir en las noches y le empezaban a dar crisis de pánico y todo eso por el exceso de videojuegos mucha luminosidad, mucho estar conectado porque no solo estar conectado a una pantalla que esté lejos, si no que el celular y otros dispositivos móviles” (Zelda, 2023).

Desde esta idea de indiferencia con la realidad, la socialización también se ve a prueba, ya que al no haber un equilibrio entre la relación concreta y la virtual, esta puede consumirse en una entidad que solo vive en un aparato, no va más allá.

“Es parte importante que se puede como agregar a todo lo que tiene que ver con la socialización, y si como que sí si estás todo el día jugando encerrado en tu pieza, obviamente no hay vas a socializar cachai y la socialización que tienes, me imagino que es como por Discord con tus amigos, cachai que es netamente por el juego, igual siempre es bueno salir de de ahí, cómo hacer de todo en realidad” (Sonic, 2023).

Y desde ello, se puede desencadenar una desregulación emocional, ya que no existe una retroalimentación concreta de un otro en la interacción social, llevando así, al no desarrollar habilidades que se consideran saludables en una sociabilización, ya sea la empatía, paciencia y hasta la tolerancia. Y ya desde este tipo dominó dado por las diversas consecuencias en el nulo desarrollo íntegro de una persona, comprender lo siguiente:

“Lo importante, es que si una persona se siente frustrada por una actividad o hay una actividad donde la persona no logra comprender porque está inmersa tanto en algo, y también haya un espacio donde esa persona sepa cómo salir, porque en el fondo, nadie te enseña aprender a jugar, pero tampoco nadie te enseña a desaprender a jugar o saber a hasta qué punto está ese límite ¿no? Y cuando ese límite no está claro, las personas como esas terminan siendo solo la punta del iceberg y abajo de eso están todos esos errores.” (Yoshi, 2023)

De esta forma, el videojuego no es un factor determinante a la hora de desarrollar habilidades en torno a él, sino que, esto dependerá de cómo la persona y/o adulto a cargo de la persona usuaria de este, administre y aprenda el consumo, uso y desarrollo de este. Ya que, al final de cuentas, el desarrollo íntegro es el que juega un rol importante en esta ocasión, y si este no se equilibra junto al videojuego, las consecuencias pueden ser muy diferentes entre sí:

“Entonces, sí, como que tu puedes estar bien metido en una cosa, y lo puedes pasar muy bien, pero a medida que te vas desarrollando en el tiempo, yo creo que lo integral tiene que ver con que las personas sepan conjugar esas experiencias con otras cosas. Porque, el problema se presenta en el, creo yo, cuando deja de ser integral, es cuando no te das cuenta de que, no puedes tener toda tu energía en el desarrollo de tus emocionalidad, sea como diría, más sistémico.” (Yoshi, 2023)

4.2.3. Implicancias en el desarrollo y aprendizaje de los niños/as con relación a los videojuegos.

4.2.3.1 Posibilidades de desarrollo desde el videojuego

Desde el videojuego se presentan múltiples posibilidades de desarrollo, como lo son

las habilidades motoras las cuales se conciben como la capacidad que tiene el individuo, adquirida a través del aprendizaje, de realizar patrones motores fundamentales a partir de los cuales podrán realizarse habilidades más complejas en dependencia de las etapas evolutivas biológicas (Caiza et al. 2022). Desde las habilidades motoras según lo que menciona Caiza, podemos adquirir habilidades como lo son andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, entre otras las cuales se clasifican como habilidades motrices locomotoras, mientras que por otro lado tenemos las no locomotrices las cuales tienen como principal característica el manejo y dominio del cuerpo en el espacio pero no se realiza ninguna locomoción, por ejemplo: balancearse, inclinarse, estirarse doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse. Mientras que las habilidades de manipulación y contacto son: receptar, lanzar, golpear, atrapar, rodar, driblar, entre otras. (2022)

Según las experiencias que menciona Rayman, desde donde también podemos apreciar aprendizajes es desde el videojuego “Aprendí un montón con los videojuegos, yo creo que, claro, habilidades motoras: psicomotricidad por ejemplo, pero siempre a través de los videojuegos aprendí mucho historia también. (Rayman, 2023)”

Las habilidades mencionadas anteriormente las podemos encontrar en videojuegos como los son el Just Dance, el cual trata de baile, en donde se combinan distintos movimientos para crear el baile, también está presente el Wii Sport en donde se simula la recepción, el lanzamientos, el golpeo, etc. Con ello, se observa el constante desarrollo de las habilidades motoras desde el jugar como tal, o el manejo de joystick, celular, control etc.

Existen varios videojuegos en donde podemos reforzar las habilidades motoras o adquirirlas desde el mismo juego. Según menciona Rayman:

“La verdad como que *“tienes que hacer esto para jugar una vida”*, entonces, como tenía 5-6 años, también... Y también los juegos te piden como una cierta motricidad fina también para poder jugar y como.... mucha coordinación en.. no sé, ojo mano, todo eso. (Rayman, 2023)”

Desde lo anterior definimos según Broecker que la coordinación mano-ojo es la capacidad de coordinar la entrada visual con el movimiento de las manos y otras partes del

cuerpo, lo que le permite realizar tareas con precisión (2023). En este sentido podemos encontrar videojuegos asociados a la coordinación ojo mano, como lo son Mario Bros, Call of Duty, Just Dance, etc.

Además, se presenta habilidades como el manejo de la toma de turnos, ya que como se mencionaba en los relatos y entrevistas existían juegos multijugadores o de manera individual, pero se siguen juntando entre amigos/familiares y se turnaban para jugar como lo dice Daisy, nos íbamos turnando, o también a veces jugaba sola para avanzar un rato, pero nos íbamos turnando normalmente (2023). “La toma de turnos es una habilidad importante que los niños deben desarrollar para participar eficazmente en la comunicación social.” (Chicago Therapeutic Preschool, 2023). Con lo anterior, nos damos cuenta que la toma de turnos no solo es importante a la hora de jugar, si no que también nos sirve en la cotidianidad del día a día para poder escucharnos y respetarnos entre todos.

Es importante destacar que existen diversas técnicas para reforzar la toma de turnos, pero una manera didáctica y que llama la atención de los niños/as es el videojuego

“Por ejemplo, el raining me importaba mucho... este año el respetar turno, porque se estaban pasando todas las normas de convivencia... Entonces, los talleres de orientación hemos jugado hartoo también...hemos jugado el... “Karcason”, el “Double”, juegos que tienen que ser pacientes, como que tengan el foco en respetar el turno. (Rayman ,2023)”

Desde lo hablado anteriormente existen muchos aprendizajes a utilizar en la vida cotidiana que se pueden asociar al uso de los videojuegos como relata Daisy:

“Aprendí a manejar con, cómo se llamaba este juego... “Midnight”... era uno de carreras, que se podía jugar multiplayer o individual... Y... con mi primo lo jugabamos hartoo, y en la casa teníamos manubrio, pedales, era todo, era todo como si estuvieras manejando, era tan sensible que... a la hora que me... tomaron así para aprender a manejar fue muy fácil, porque ya tenía la costumbre de algo más sensible aún. (Daisy, 2023)”

También están presentes habilidades ligadas al lenguaje, donde se involucran los idiomas, ya que hay videojuegos que los encontramos en diferentes lenguas. Lo que hace que, a raíz del interés en el juego, podamos investigar y aprender este nuevo conocimiento que además, no solamente nos servirá para ese momento de ocio, sino que también en nuestro día a día. Según esto Daisy planeta lo siguiente:

“Muchos juegos, cuando yo estaba chica, estaban en inglés y me ayudó caleta a entender inglés. Yo, al día de hoy igual entiendo todo si me hablan en inglés, bien no lo puedo hablar fluido todavía, si me ha ayudado mucho. Yo después en las mismas clases de inglés yo era... pasaba fácil, comprendía cosas antes de que me lo enseñaran, como que ya lo hacía por inercia. (Daisy, 2023)”

4.2.3.2 Metodologías de trabajo en las instituciones educativas vinculadas al videojuego

Desde lo anterior, es importante destacar que los videojuegos podrían llegar a ser una herramienta educativa si se pueden llevar al ámbito educativo, si bien no todas las instituciones educativas lo implementan se puede partir por algo más simple que si bien viene desde los videojuegos pueden implementar una parte de ellos, como lo dice Sonic:

“Trabaje un año completo hice clase online y ahí ocupe harto, no los videojuegos en sí, no los personajes, pero sí como cosas que tenían que ver con eso, como como le decía a buscar cositas, como cuando trabajamos matemática igual, como contamos monedas de Mario, por ejemplo, toma algunos elementos y los incorporamos a la actividad, pero como lo principal, pero como que les llamaba mucho la atención y decían son las monedas de Mario me decían sí, sí, bacán, no sé qué. Cuántas hay aquí, y también la sumábamos así. (Sonic, 2023)”

A partir de lo anterior, se pueden hacer actividades ligadas a las “misiones” y “objetivos” propuestos en los videojuegos, un ejemplo de ello es Mario Bros: donde el personaje va recolectando monedas. Desde este aspecto, una estrategia de aprendizaje podría ser un juego en el cual se escondan monedas en el patio y los niños/as las puedan ir acumulando, o también, a veces con este mismo videojuego asociar objetos de los videojuegos, las cuales se pueden utilizar en diversos ámbitos educativos (Zelda, 2023).

El propósito de ello, es que si bien, los niños/as no estarán directamente a la pantalla, sí podrán llevar el videojuego a la realidad. Incluso, se pueden integrar situaciones de aprendizaje en la primera infancia desde el Núcleo Pensamiento Matemático que nos entregan las Bases Curriculares de Educación Parvularia del 2018, como por ejemplo, que se experimenten monedas de distintas texturas, en el caso de un nivel Sala cuna. En nivel medio, se podrían contar las monedas encontradas, agruparlas, ver cuál grupo tiene más monedas y finalmente en un nivel transición comunicar la posición de las monedas según la ubicación, contarlas, clasificarlas según los atributos que estas tengan, etc. (Mineduc, 2018, p.67).

También tenemos presente el Núcleo del Lenguaje Verbal:

“Este núcleo se refiere fundamentalmente al desarrollo y potenciación del lenguaje oral de los párvulos y a su centralidad como herramienta de comunicación y de desarrollo cognitivo. Desde que aparece el lenguaje oral, el pensamiento da un salto cualitativo y adquiere una base verbal, y el habla, a su vez, se empieza a usar para pensar.” (Mineduc, 2018)

Desde este núcleo tenemos experiencias desde el relato de Rayman:

“Entonces... super entretenido, y lo otro.. vincular también distintas actividades como no sé, memorice o no sé, World Wall, que se ocupan hartas letras, esas aplicaciones también. De pronto, no sé, llevo un montón de juegos de mesa también, entonces.. también hay espacios dentro de la semana que los utilizamos también para poder jugar, que en realidad, uno aprende demasiado con cualquier tipo de juego, entonces.. respetar turnos, un montón de habilidades la verdad (Rayman, 2023)”

Por otro lado tenemos las experiencias de los relatores, en donde, el videojuego en el ámbito educativo no estuvo presente de ninguna manera, como lo expresa Rayman:

“No recuerdo ninguna experiencia en realidad donde me hicieran jugar, por ejemplo... bueno además de educación física, pero... como matemática, no nada, en ninguna asignatura, no recuerdo ninguna experiencia, entonces yo diría que no, porque si no hubiera sido significativa para mí (Rayman, 2023)”.

Tal como lo menciona Sonic,

“Siento que las educadoras en general deberían ocupar más los videojuegos. Sí, porque se aprende como como está ahí, como que como les comentaba, hay como cosas que se pueden rescatar super positivas de los juegos, algunas cositas como, no sé, como que si vas a trabajar como números, contar cosas de Mario, de Sonic, de las cosas que les gusten a los niños, pokebola, qué sé yo. (Sonic, 2023)”

Desde lo anterior, es importante recordar que tal como lo dicen la Bases Curriculares de Educación Parvularia “El niño y la niña construyen significativamente sus aprendizajes, cuando éstos se conectan con sus conocimientos y experiencias previas, responden a sus intereses y tienen algún tipo de sentido para ellos y ellas. (Mineduc, 2018, p.32)”. Por lo que es importante que los aprendizajes estén ligados a los intereses de los niños y niñas, para que estos tengan un mayor significado en ellos.

4.2.3.3 Individualidad de los párvulos en los videojuegos

Siguiendo con lo anterior los intereses de los niños/as son de suma importancia para generar aprendizajes significativos para ellos en donde la adquisición de estos la hace más enriquecedora.

“Por ejemplo, tengo una experiencia que a mí nunca se ha olvidado, que fue en octavo, no en quinto básico, sí, quinto básico, que fue el primer año que me empezaron a hacer inglés. Y la profesora, la primera clase que hizo fue de Pokémon y Digimon, y así como, cachai como que hasta el día de hoy como que no lo olvidé, fue súper significativo porque yo muy fanático de Pokémon y de Digimon, igual me gusta Caleta, que incorporaran cosas de que me gustaron a mí, significó el mundo en ese momento. Como le digo, nunca lo olvidaré hasta el día de hoy. (Sonic 2023)”

Es importante destacar que todo aprendizaje debe ir de la mano con los intereses de los párvulos ya que, como decía Daisy, desde su interés estaba el videojuego *Minecraft*, como nos señala: “Minecraft, desde esto aprendí hartito el tema de los minerales, hay cositas que para

uno también son más lógicas y esto lo comprobé porque mi tío es minero. (Daisy. 2023)”

Sin embargo, Yoshi expresa el vínculo que existe entre el desarrollo integral, los aprendizajes y desde los intereses de los párvulos con relación a los videojuegos, lo siguiente:

“Hay una relación con el desarrollo integral, pero no creo que sea solo de los videojuegos, o sea, voy a explicarlo desde ahí. En el fondo, las personas pueden aprender cosas desde los videojuegos, pero ese aprendizaje no les sirve de nada si no lo ponen en sintonía con otras dimensiones. En el fondo, permite desarrollar muchas áreas, pero creo que es integral cuando las personas no desatienden otras que puedan ser importantes, como que algo hay en sí mismo, si puede generar problemática. (Yoshi, 2023)”

Desde lo entregado por las Bases Curriculares de Educación Parvularia sabemos que existen principios desde los cuales podemos englobar todo lo mencionado anteriormente ya que según el principio de actividad:

“La niña y el niño deben ser protagonistas de sus aprendizajes, a través de procesos de apropiación, construcción y comunicación. Por tanto, resulta fundamental que el equipo pedagógico potencie este rol en las interacciones y experiencias de las que participa, disponiendo de ambientes enriquecidos y lúdicos, que activen su creatividad, favorezcan su expresión y les permitan generar cambios en su entorno, creando su propia perspectiva de la realidad en la que se desenvuelven” (Mineduc, 2018, p.31).

En este mismo sentido también tenemos el principio de actividad

“La niña y el niño deben ser protagonistas de sus aprendizajes, a través de procesos de apropiación, construcción y comunicación. Por tanto, resulta fundamental que el equipo pedagógico potencie este rol en las interacciones y experiencias.” (Mineduc, 2018)

Desde lo anterior, es importante considerar que el incluir el videojuego de manera estratégica en el ámbito educativo puede ser beneficioso para los niños y niñas, ya que tenemos diversos núcleos donde podemos abarcar desde los propios intereses de los párvulos,

así realizar situaciones de aprendizaje de manera significativa.

“Me dí cuenta de que me gusta el arte, habían juegos muy bellos en el momento o que eran muy artísticos. El Guitar Hero es pura música, y claro, me daban unas ganas de aprender a tocar esas canciones más allá de... desbloquearlas en el juego, daban ganas de tocarlas también (Daisy, 2023)”

Con esto, se da la evidencia de que, cuando un aprendizaje es según los intereses de los niños y niñas, lo hace ir más allá del videojuego, tal como lo menciona Daisy. Todo esto hace que los párvulos tengan un aprendizaje más significativo.

4.2.3.4 Consecuencias desde lo académico por el uso del videojuego

Si bien podemos adquirir aprendizajes desde los videojuegos, estos a veces vienen acompañados de consecuencias en el ámbito académico, en donde el exceso de los videojuegos puede caer en que los dificulten este ámbito. Como dice Luigi, hay antecedentes de estudiantes que son adictos a los videojuegos y han dejado de ir a clases y han dejado de tener amigos y se han visto ya en una situación más crítica. Además, comenta que los videojuegos pueden generar ansiedad, impulsividad, e incluso pseudo déficit atencional con hiperactividad, porque son respuestas ansiosas. (2023)

Sin embargo, encontramos experiencias positivas en donde lo académico no se ve afectado por el uso de los videojuegos, desde esto Rayman nos dice que:

“En realidad, siempre me fue bien durante toda el área académica, entonces.... A veces como que me gustaba mucho aprender más de los videojuegos, entonces como que ahí invertía más tiempo, pero nunca se vió afectado mi rendimiento académico. (Rayman, 2023)”

Desde este punto es importante generar los límites en el uso del videojuego tanto recreativamente, como en el ámbito académico. Sin embargo, Yoshi nos plantea lo siguiente:

“Tú puedes estar bien metido en una cosa, y lo puedes pasar muy bien, pero a medida que tú vas desarrollando en el tiempo, yo creo que lo integral tiene que ver con que las personas sepan conjugar esas experiencias con otras cosas. Porque, el problema se presenta en el, creo yo, cuando deja de ser integral, es cuando no te das cuenta de que, no puedes tener toda tu energía en el desarrollo de tu emocionalidad, sea como diría, más sistémico. (Yoshi, 2023)”

Por lo tanto, según nos plantea Luigi en un principio, el uso de videojuegos puede generar cierto grado de adicción. Sin embargo, es importante que las familias puedan involucrarse en el proceso de jugabilidad de los videojuegos. Según esto, Zelda expone lo siguiente:

“Tú sabes que ahora los niños están incorporados con la tecnología desde muy temprana edad, muchas veces porque la crianza están con los abuelos, con otras personas que tienden a ser más un facilitador para el que los cuida, pero hay que limitar los horarios el uso de pantalla es súper importante delimitar los horarios a los niños” (Zelda, 2023)

Sin embargo, como plantea Luigi desde una mirada psicológica, el que la familia sea la única involucrada en el uso de videojuegos no es suficiente:

“Pero también a nivel de mesosistema lo que van a encontrarse en la escuela y a propósito de lo que otras familias hacen con sus hijos e hijas creo que también hay que regularlo eso también creo que pasa por la regulación de los adultos en identificar a qué casa le daré permiso para ir... (Luigi, 2023)”

Con ello, Luigi hace referencia a una teoría muy conocida: el modelo ecológico de Bronfenbrenner. Esta teoría ya citada anteriormente, puede ser observada como ejemplo desde esta circunstancia. Esto debido a que, la teoría apunta a:

“El modelo está compuesto por cuatro núcleos que están interrelacionados y se denominan: persona, proceso, contexto y tiempo. [...] el tercer núcleo es el contexto, compuesto por un conjunto de cuatro sistemas concéntricos con interconexiones, agrupados, interdependientes y dinámicos. Son niveles que ocurren simultáneamente y que van desde el

contacto más íntimo del niño con los responsables de sus cuidados, hasta los contextos sociales más amplios. Tales sistemas son denominados microsistema, mesosistema, exosistema y macrosistema. El microsistema está relacionado con las actividades y roles del niño en su medio inmediato. Se refiere al conjunto de actividades y relaciones interpersonales vivenciadas en el entorno específico y a través del contacto directo, correspondiendo a la más íntima interacción entre personas y ambiente, basadas en reciprocidades y estabilidad. Señala los aspectos cotidianos de la casa, la escuela, el trabajo y las relaciones directas con los padres, hermanos, colegas y profesores.” (Morelato, 2011 como se citó en Bronfenbrenner 1979)

A raíz de lo anterior, podemos decir que el tercer núcleo es el contexto sí es un factor determinante en las decisiones que toma un individuo influenciado por la interrelación de los diferentes sistemas. En este caso, la familia de los párvulos no es el único determinante de las consecuencias del uso de los videojuegos, sino que también el contexto educativo en todo sentido: desde estudiantes y amistades hasta profesores o educadores/as de párvulos. De esta forma, el rol de los profesionales de la educación en parte es poder abordar estas temáticas de manera transversal a los contenidos en el aula. Así, poder crear un acompañamiento y apoyo a las familias en la temática, creando un equilibrio en su uso, tal como lo plantea la mirada de Yoshi. Todo esto debido a que el mundo de los juegos de video ha llegado para quedarse en nuestra sociedad y como dice el dicho: “si no puedes con tu enemigo, únete a él” (Tzu, 2003).

CAPÍTULO V

PROYECCIONES Y LIMITACIONES

5.1 Limitaciones de la Investigación

Este punto de la investigación plantea las diversas situaciones que dificultaron el proceso de estudio y análisis de la información. Así, como primer punto tenemos el catálogo limitado de investigaciones sobre esta temática, a la vez, nos vimos en una encrucijada al recurrir a documentos antiguos y/o sin fecha. Además, al concretar entrevistas con los profesionales, nos percatamos de la inequidad de información sobre el videojuego que

manejaban, debido a que algunos de ellos tenían una familiaridad con el videojuego y otros solo eran espectadores del tema, provocando implicancias en la recogida de información.

Como segundo punto, la utilización del tiempo al realizar nuestra investigación fue parte de las limitaciones debido a que, a la hora de efectuar la recogida de información y el estudio de las variables, ha faltado profundizar debido a que el tiempo ha sido acotado en relación a la magnitud de la temática. Con ello, una investigación de estas características merece más datos los cuales abordar y más tiempo a dedicar. Así, poder enriquecerla desde puntos de vista de más expertos y hasta personas que tengan nula experiencia con los videojuegos como tal. De esta forma, si bien nuestra investigación mantiene los ámbitos abordados desarrollados óptimamente, sí se puede profundizar aún más con un periodo de investigación más extendido.

Finalmente, también se vio afectada la utilización de recursos para avanzar en este proyecto. Ya que, al utilizar un software específico para ciertas ocasiones, como el uso de Nvivo 10.0, se debió recurrir al préstamo de un computador especial para ello. De esta manera, como grupo nos vimos limitadas durante el proceso de análisis de la información debido a que debíamos portar con la responsabilidad de pedir aparatos tecnológicos que no poseíamos y que eran indispensables para el desarrollo del estudio.

5.2 Proyecciones de la Investigación

Por otro lado, en este apartado también queremos dar a conocer las proyecciones que se esperan con la entrega de este trabajo de estudio, los cuales se explican en los siguientes puntos:

- Realizar una investigación a mayor alcance y con una recogida de información más exhaustiva, donde la realidad del videojuego pueda llegar a más instituciones educativas.
- Investigar el currículum educacional nacional para considerar al videojuego dentro del currículum de diversos centros educativos.

- Realizar propuesta educativa para implementar los videojuegos en el aula de manera estratégica.
- Implementar un estudio que potencie futuros programas ministeriales educacionales que considere a las familias en el proceso del manejo del videojuego y puedan obtener orientaciones con respecto a las tecnologías y videojuegos en los niños/as.
- Implementar un estudio que potencie futuros programas ministeriales educacionales que considere a las familias y el acompañamiento con el equipo educativo en el manejo del videojuego, ya sea en variables de: clasificación etaria, tiempo en pantalla, entre otros.

CAPÍTULO VI CONCLUSIONES

6.1 Conclusiones de la investigación

En este apartado se expondrán los puntos principales en cuanto a las conclusiones que hemos recogido a lo largo de este proceso investigativo. Con ello, el propósito inicial es poder dar respuestas a los objetivos planteados al principio de la investigación.

6.1.1 Objetivo General

Comprender desde la mirada social la importancia de los videojuegos desde diferentes perspectivas y su vinculación con la infancia

Este objetivo tiene como enfoque principal la mirada social, esta se vio de manera transversal durante nuestro proceso de investigación, ya sea desde lo teórico hasta la recogida de información tanto con profesionales como con las narrativas biográficas. Desde ello, se entrelazaron diversas perspectivas, teniendo en cuenta la infancia como foco principal en este estudio, reflejando diferentes versiones sobre el videojuego, ya sea desde lo positivo o

negativo de este. Así, logramos poder recopilar diferentes puntos de vista desde el entendimiento del videojuego hasta su relación más personal con este mismo.

Según lo anterior, para que esto se pudiese cumplir se escogieron tipos de personas que cumplieran ciertas características y fueran variadas en el gran abanico de la sociedad. De esta forma, la comprensión de diferentes miradas sociales permite el enriquecimiento del análisis de este estudio. Además, de priorizar a la primera infancia como eje central de la investigación.

6.1.2 Primer Objetivo Específico

Identificar las características que poseen los videojuegos con relación al desarrollo integral.

Con respecto al primer objetivo específico, para la realización de esta investigación se ha realizado una recopilación de información exhaustiva con respecto a la temática de desarrollo integral, tal como se ve declarado en el marco teórico del estudio. Esto debido a que cuando se implementó la idea de estos objetivos, intencionamos el lineamiento de bienestar e integralidad de los niños/as con relación a los videojuegos para la base del estudio. Así, la investigación toma un rumbo más detallado cuando se vincula el ocio del videojuego con las características que debe tener el desarrollo pleno de una persona.

Para esto, a la hora de realizar la recogida de información desde la teoría se recabaron en hechos como lo son aristas fundamentales en el desarrollo íntegro de los niños/as a la hora de jugar videojuegos: desarrollo desde habilidades motoras, desarrollo cognitivo, desarrollo desde habilidades sociales, emocionalidad, entre otros. De esta forma, poder conocer más a fondo y realizar un análisis de resultados más profundo con respecto al funcionamiento de los videojuegos en el desarrollo de los niños/as. Con ello, en el análisis de resultados se logró entrelazar miradas desde los expertos en la temática de desarrollo integral en niños y niñas con las narrativas biográficas quienes pudieron declarar sus historias de vida.

6.1.2 Segundo Objetivo Específico

Conocer la percepción que tienen expertos en la temática de la incidencia de los videojuegos en el desarrollo de niños y las niñas.

En cuanto a este objetivo, la perspectiva de los expertos fue fundamental para la realización del estudio. Esto debido a que nos entregaron información de calidad para poder realizar un análisis complejo en cuanto a la temática de los videojuegos y su vinculación con la infancia. Desde lo anterior se encontraron diversas opiniones según las áreas de los expertos, tales como: educadores/as, sociólogos/as y psicólogos/as. Con respecto a lo anterior, la entrevista fue una herramienta fundamental para la recopilación de información, así, los expertos entregaron datos que pudimos ir contrastando desde la opinión de cada uno, teoría e incluso las narrativas biográficas.

Por otro lado, los expertos formaron parte de nuevas perspectivas que le dieron más complejidad a la investigación e incluso complementaron temáticas ya abordadas en el marco teórico, tales como: el bienestar emocional, desarrollo de habilidades, construcción de la identidad, entre otros; ayudando a que el análisis de la información haya funcionado de manera más fluida.

6.1.3 Tercer Objetivo Específico

Identificar los conocimientos previos que se tienen desde diferentes investigaciones con respecto al videojuego desde la infancia.

Finalmente, para este último objetivo, logramos encontrar información variada en diversas temáticas, así como se ve reflejado en nuestro marco teórico. Además, al contar con profesionales de diversas áreas se logró establecer una visión del videojuego desde sus perspectivas como profesionales en sus respectivos ámbitos. Por consiguiente, al contar con entrevistas desde la narrativa biográfica, se pudo capturar información desde la experiencia significativa de cada persona.

Sin embargo, esta información logró enriquecerse a partir de la recogida de información dada por entrevistas, ya que desde el marco teórico se vio una limitación por la acotada bibliografía que se disponía para nuestra temática. Por lo que el tercer objetivo específico se cumplió, ya que se pudieron identificar conocimientos previos sobre el videojuego en la sociedad, siendo poca la información teórica un reflejo del entendimiento que tiene la sociedad sobre esta temática.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A

Alejandro, L., Morales, B., De, U., Llanos, L., De, F., Humanas, C., De, Y., Educación, L.

A., De Pedagogía, E., & Artes, Y. B. (2019). *Los Videojuegos: Un Recurso Didáctico Para Estimular La Coordinación Viso Manual De Los Estudiantes Del Grado 3-3 De La Institución Educativa Pio XII.*

Arroyo, I., & Profesor, A. (s. f.). *Imágenes Mentales I Los Estímulos Visuales Y Auditivos.*

Atari: el primer gigante de la industria de los videojuegos cumple 50 años. (s. f.). Recuperado 25 de junio de 2023, de https://www.clarin.com/tecnologia/atari-primer-gigante-industria-videojuegos-cumple-50-anos_0_eDr7O8NNWm.html

B

Belli, S., & Raventós, C. L. (s. f.). *Breve historia de los videojuegos A brief history of videogame.*

Biernay, L., & Mendoza, J. (2016). *Construcción De Identidad En Videojugadores.*

Bonilla-García, M. Á., & López-Suárez, A. D. (2016). Ejemplificación del proceso metodológico de la teoría fundamentada. *Cinta de moebio*, 57(57), 305–315. <https://doi.org/10.4067/S0717-554X2016000300006>

Broeker, J. (2023). *Obtener Ventaja Con La Coordinación Ojo-Mano.*

C

CARRILLO VERA JOSÉ AGUSTÍN. (2015). *La Dimensión Social De Los Videojuegos “Online”: De Las Comunidades De Jugadores A Los “E-Sports” Social Dimensions Of The Online Videogames: From Gamer Community To E-Sports.*

Castro, M., Martínez, A., Zurita, F., Chacón, R., Espejo, T., & Cabrera, Á. (2015). *Uso de videojuegos y su relación con las conductas sedentarias en una población escolar y universitaria.*

Chile Crece Contigo. (s. f.). *Motricidad.* Recuperado 25 de junio de 2023, de <https://www.crececontigo.gob.cl/tema/motricidad/>

Comas, E. (s. f.). *Videojuegos Y Bienestar.*

Cómo pueden ayudar los videojuegos a desarrollar las habilidades blandas. (s. f.). El Mundo. Recuperado 25 de junio de 2023, de <https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/educacion-en-casa/como-ayudar-videojuegos-habilidades-blandas/>

Cruzado, D., & Rodríguez, T. (s. f.). *El Potencial De La Gamificación Aplicado Al Ámbito Educativo.*

D

De Aguilera, M., & Méndiz, A. (s. f.). *Un Balance De La Investigación Sobre Videojuegos: Análisis de efectos y valoración de su capacidad educativa.*

Del Zulia, U., Blois, V., & Pedro, J. (2014). Espacio Abierto. *Espacio Abierto*, 23(1), 71–105. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=12230102004>

Domínguez, Y. (2007). *El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa.*

Durán, L. (2021). El enfoque interpretativo: Una nueva manera de ver la contabilidad. *Actualidad Contable FACES*, 42, 95–112. <https://doi.org/10.53766/ACCON/2021.42.03>

DW. (s. f.). *La OMS clasifica la adicción a los videojuegos como una enfermedad*

mental. Recuperado 19 de julio de 2023, de <https://www.elmostrador.cl/dia/2022/02/15/la-oms-clasifica-la-adiccion-a-los-videojuegos-como-una-enfermedad-mental/>

F

Faber, J., Mejia, O., Tecnológica, U., Pereira, D. E., & De Educación, F. (s. f.). *Habilidades Cooperativas A Través De Los Videojuegos Beat Them Up, Aventuras Y Simulación: El Caso De Los Estudiantes De Grado 9° Del Colegio Ciudadela Cuba*.

Fagundes, K. V. D. L., Magalhães, A. de A., Campos, C. C. dos S., Alves, C. G. L., Ribeiro, P. M., & Mendes, M. A. (2014). Hablando de la Observación Participante en la investigación cualitativa en el proceso salud-enfermedad. *Index de Enfermería*, 23(1-2), 75-79. <https://doi.org/10.4321/S1132-12962014000100016>

Fernando, L., & Cortes, M. (2023). *El avatar como medio de representación de la identidad en el uso de los videojuegos de rol*. www.udea.edu.co

G

Geraldine Amador, T. (2018). "Agresividad E Impulsividad En Usuarios".

Gold, A. (2006). *Trastornos de ansiedad en niños ¿Qué son los trastornos de ansiedad?*

González, C., & Blanco, F. (2008). *Emociones Con Videojuegos Incrementando La Motivación*.

Griffiths, M. D. (2005). Adicción A Los Videojuegos: Una Revisión De La Literatura. En *Psicología Conductual* (Vol. 13).

Guerrero, R., Lenise Do Prado, M., Silveira, S., & Ojeda, G. (2017). *Momentos del Proyecto de Investigación Fenomenológica en Enfermería*.

H

Herdoiza Arroyo, P. (2020). *Trastorno Por Videojuegos En Adolescentes Iberoamericanos: Análisis De Las Dimensiones De Impulsividad*.

I

«Intentamos informar a los padres de los límites que deben poner a los hijos en el uso de los videojuegos». (2020, febrero 9).

https://www.abc.es/familia/educacion/abci-intentamos-informar-padres-limites-deben-poner-hijos-videojuegos-202002090151_noticia.html

Interacciones sociales: un acercamiento al diálogo de saberes creadores de conocimiento. (s. f.). Recuperado 27 de junio de 2023, de https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/IV_68.html

Isabel, M., & Acevedo, T. (2013). *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética* (Vol. 38).

J

José Martínez López, F., Del Cerro Velázquez, F., & Morales Méndez, G. (s. f.). *El uso de Minecraft como herramienta de aprendizaje en la Educación Secundaria Obligatoria*.

K

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*.

Kowal, M., Conroy, E., Ramsbottom, N., Smithies, T., Toth, A., & Campbell, M. (2021). Gaming Your Mental Health: A Narrative Review on Mitigating Symptoms of Depression and Anxiety Using Commercial Video Games. *JMIR Serious Games* 2021;9(2):e26575 <https://games.jmir.org/2021/2/e26575>, 9(2), e26575. <https://doi.org/10.2196/26575>

L

Laura, C. :, Díaz-Bravo, P., Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández,

M., & Varela-Ruiz, M. (2013a). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162–167. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Laura, C. :, Díaz-Bravo, P., Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013b). La entrevista, recurso flexible y dinámico. En *Inv Ed Med* (Vol. 2, Número 7). www.elsevier.es

Lopez, D. (s. f.). *Adicción a los videojuegos | menteAmente*. Recuperado 19 de julio de 2023, de <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos>

López, D. (2006). *Análisis Del Contexto Histórico Y Tecnológico*.

Los mejores videojuegos educativos. (s. f.). Educación 3.0. Recuperado 25 de junio de 2023, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/los-mejores-videojuegos-educativos/>

M

Mangiron, C. (2011). *Accesibilidad a los videojuegos: estado actual y perspectivas futuras* (Vol. 15). <http://www.pegi>.

Martínez, E., & Pazos, A. J. B. (s. f.). *Los videojuegos como contenido de la telefonía móvil: dimensión publicitaria e implicaciones jurídicas 4 Organitzacions A La Xarxa*.

Mejía, C., Mora, M. R., & Jaramillo, B. C. (2009). Mentas, videojuegos y sociedad. *Revista Guillermo de Ockham*, 7(1). <https://doi.org/10.21500/22563202.532>

Mendez, J. (2022). *Visibilizar la importancia de la mediación y control parental en la decisión de compra de los videojuegos para menores de 10 a 15 años en cuanto a su contenido*.

Mendoza, M., & Moreno, A. (s. f.). *Infancia, juego y corporeidad*.

Mercano, B. (2014). *Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital.: El caso de los videojuegos bélicos.*

Ministerio De Educación. (2014). *Aprueba Tabla De Equivalencias De Sistemas De Calificación De Videojuegos.*

Ministerio de Educación. (2018). *Bases Curriculares Educación Parvularia.*

Mónica, M., Molina, T., & Asesora, G. (s. f.). *Uso De Videojuegos Y Habilidades Sociales.*

Montealegre, R. (s. f.). *Desarrollo De La Lectoescritura: Adquisición Y Dominio I.*

Mora Castellanos, E. (2019). La tecnología es el fuego (tecnología, hombre y naturaleza). *Revista de Ciencias Ambientales*, 9(1), 141–147.
<https://doi.org/10.15359/rca.9-1.13>

Morales, E. (s. f.). *El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación.* <http://www.nintendo.es>

Morelato, G. (2011). Resiliencia en el maltrato infantil: aportes para la comprensión de factores desde un modelo ecológico. *Revista de Psicología (PUCP)*, 29(2), 203–224.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472011000200001&lng=es&nrm=iso&tlng=en

P

Peraza, G. N. A. (2022). Escuela inteligente y el desarrollo de las habilidades blandas. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 403–428.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1627>

Q

Quecedo, Rosario, Castaño, & Carlos. (2002). *Redalyc. Introducción a la metodología de investigación cualitativa*. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402>

R

Ramírez Calixto, C. Y., Arteaga Rolando, M. A., Luna Alvarez, H. E., Ramírez Calixto, C. Y., Arteaga Rolando, M. A., & Luna Alvarez, H. E. (2020). Las habilidades de coordinación visomotriz para el aprendizaje de la escritura. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 116–120. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100116&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Read, S. (s. f.). *Los videojuegos están en auge y se espera que la industria siga creciendo*. Recuperado 25 de junio de 2023, de <https://es.weforum.org/agenda/2022/09/el-juego-esta-en-auge-y-se-espera-que-siga-creciendo-este-grafico-le-dice-todo-lo-que-necesita-saber/>

Roca Villanueva, Elia. (2005). *Cómo mejorar tus habilidades sociales : programa de asertividad, autoestima e inteligencia emocional*. Acde.

Rodríguez, R. (2020, enero 26). *Videojuegos y comportamiento*. <https://www.meer.com/es/60348-videojuegos-y-comportamiento>

Rodríguez, S., Alfageme González, P. A. ;, Serrano, M. B. Y., Antonio Sánchez Rodríguez, P., Begoña, M., González, A., & Serrano, F. J. (s. f.). *Aspectos sociales de los videojuegos*. <http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/><http://campusvirtual.unex.es/cala/editio43>

Rojas, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. En *Rev Chil Pediatr* (Vol. 79, Número 1). www.novasur.cl

Roncancio-Ortiz, A. P., Fidel Ortiz-Carrera, M., Llano-Ruiz, H., Jhoanna Malpica-López, M., José, D. E. A., & Bocanegra-García, J. (2017). *El Uso De Los Videojuegos Como Herramienta Didáctica Para Mejorar La Enseñanza-Aprendizaje: Una Revisión Del Estado Del Tema* (Vol. 17, Número 2).

S

Shapiro, S., & Rotter, M. (2016). Graphic Depictions: Portrayals of Mental Illness in Video Games. *Journal of Forensic Sciences*, 61(6), 1592–1595. <https://doi.org/10.1111/1556-4029.13214>

Sun Tzu. (2003). *El Arte de la Guerra*.

T

Tejeiro, R. (s. f.). *¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social?*

Teresa, M., Ybáñez, T., Company, S. G., Daniel, J., & Teruel, Á. (s. f.). *Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria*.

Todo Lo Que Hay Que Saber Sobre La Clasificación Por Edades Y Contenidos De Los Videojuegos. (s. f.).

Trianes Torres, M. Victoria. (2002). *Estrés en la infancia : su prevención y tratamiento*. https://books.google.com/books/about/Estr%C3%A9s_en_la_infancia.html?hl=es&id=vQmG3pBsGt4C

U

UNESCO. (2014). *Norma Técnica de Desarrollo Infantil Integral. Servicios de Desarrollo Infantil. Modalidad Domiciliaria: Creciendo Con Nuestros Hijos*. <https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/1009/norma-tecnica-desarrollo-infantil-integral-servicios-desarrollo-infantil-modalidad>

UNICEF. (2023, abril 25). *Se adelanta a los 8,9 años el acceso al celular con Internet y crece su uso para tareas escolares y aprender cosas que les gustan*. <https://www.unicef.org/chile/comunicados-prensa/se-adelanta-los-89-a%C3%B1os-el-acceso-al-celular-con-internet-y-crece-su-uso-para>

Urrutia, F. (2020). *Videojuego como herramienta para reducir el estrés*.

V

Valencia, L., & Alejandro, E. (s. f.). *Cultura Gamer: Videojuegos Online, Esports Y Comunidades Virtuales*.

Vargas-D'Uniam, J., Chiroque Landayeta, E., & Vega Velarde, M. V. (2016). Innovation in university teaching. A proposal for interdisciplinary and collaborative work in higher education. *Educación*, 25(48), 67–84. <https://doi.org/10.18800/educacion.201601.004>

Z

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*.

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

CAPÍTULO III 18

Tabla 1 26
Tabla 2 29
Tabla 3 49
Tabla 4 53

Figura 1 30

CAPÍTULO III 61

Tabla 5 64
Tabla 6 64
Tabla 7 72
Tabla 8 72

Figura 2 65
Figura 3 66
Figura 4 66
Figura 5 67
Figura 6 68

Figura 769
Figura 870
Figura 973
Figura 1074
Figura 1174
Figura 1275
Figura 1375
Figura 1476
Figura 1576
Figura 1677
Figura 1777
Figura 1878

CAPÍTULO IV79

Tabla 9 82
Tabla 10 83
Tabla 11 85
Tabla 12 87
Tabla 13 88

Figura 1980
Figura 2081

ANEXO N°1

CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTAS

Estimado Participante:

A través del presente documento, solicitamos autorización para participar de estudios en el marco del Proyecto de Investigación "**Videojuegos en las historias de vida y sus implicancias en los procesos educativos**", a cargo de las alumnas de la Carrera de Educación Parvularia, _____, _____ y _____ de la Mención Comunicación y Trastornos del Lenguaje, quienes cuentan con el apoyo y la orientación de la docente _____.

Nuestra investigación está enfocada en la participación de niños y niñas, y educadoras de párvulos en la participación y protagonismos de los niños y niñas, en base a esto el objetivo general de la investigación es: "**Comprender desde la mirada social la importancia de los videojuegos desde diferentes perspectivas y su vinculación con la infancia**".

Esta investigación recopilará información a partir de entrevistas semi-estructuradas realizadas mediante conversaciones con las tesisistas a cargo de la investigación, con una duración máxima de 45 minutos, proceso que será realizado y grabado en formato de audio digital con su previo consentimiento.

Es importante considerar que su participación en esta investigación es de forma anónima y confidencial, así como libre y voluntaria, por lo que tiene el derecho de negarse a participar o suspender la entrevista cuando así lo desee, sin necesidad de excusarse ni tener consecuencias por ello.

Gracias por su participación .

Profesora Guía Tesis

Fecha: / /

Yo _____, a partir de lo declarado en el presente documento, declaro en forma libre y voluntaria, con plena capacidad para ejercer mis derechos, participar en la investigación “**Videojuegos en las historias de vida y sus implicancias en los procesos educativos**”, a cargo de las alumnas de la Carrera de Educación Parvularia, _____, _____ y _____ de la Mención Comunicación y Trastornos del Lenguaje, quienes cuentan con el apoyo y la orientación de la docente _____.

He sido suficientemente informada/o de la investigación, de qué tratará, mi forma de participación y la confidencialidad de mis datos personales, así como de los resultados que serán de utilidad únicamente para esta investigación, y no para ningún otro propósito fuera de este estudio. Se me ha dado la oportunidad de preguntar para aclarar dudas, y a negarme a participar o suspender la entrevista cuando así lo desee, sin necesidad de excusarse ni tener consecuencias por ello.

Entiendo que una copia de este documento me será entregada, y puedo pedir información sobre los resultados de este estudio, para esto me debo contactar con las investigadoras responsables, a través de los siguientes correos electrónicos: ****@alumnos.uv.cl
****@alumnos.uv.cl *****@alumnos.uv.cl

**Nombre y firma
Participante**

ANEXO N°2

GUIÓN ENTREVISTA EDUCADOR/A DE PÁRVULOS

OBJETIVOS	PREGUNTAS
Pregunta de Apertura	En general ¿Cuál es la experiencia que tiene respecto a los videojuegos en el ámbito personal y desde lo profesional?
Comprender la percepción que poseen las educadoras de párvulos respecto a la incidencia de los videojuegos en los procesos educativos de niños y niñas.	¿Cuál es su opinión del videojuego respecto a los procesos educativos de niños y niñas?
	¿De qué manera usted considera que los videojuegos inciden en las formas de relacionarse con el entorno?
	¿Cuál es su experiencia y conocimiento sobre el uso de videojuegos en el espacio educativo?
	¿Cuál es el impacto que usted considera del videojuego en el desarrollo integral de niños o niñas?
	¿Considera usted que los videojuegos podrían utilizarse como una herramienta pedagógica en aula?
Pregunta de Cierre	¿Hay algún otro aspecto que no hayamos conversado y usted quiere relevar como importante?

ANEXO N° 3

GUIÓN ENTREVISTA PROFESIONALES EXPERTOS

OBJETIVOS	PREGUNTAS
Pregunta de Apertura	En general ¿Cuál es la experiencia que tiene respecto a los videojuegos en el ámbito personal y desde lo profesional
Comprender la percepción que poseen expertos en la temática respecto a la incidencia de los videojuegos en el desarrollo integral de niños y niñas.	¿Cuál es la opinión que posee respecto al videojuego y el desarrollo integral?
	¿Para usted los videojuegos influyen en el desarrollo de las personas? ¿por qué?;
	¿Qué elementos o aspectos considera que impactan de mayor manera en el desarrollo integral de niñas y niños?
	¿Cree Usted, que el videojuego se vincula a diferentes áreas de aprendizaje de las personas?
	¿Considera Usted que nuestra sociedad realmente ha tomado conciencia sobre el impacto de los videojuegos en el desarrollo integral de niñas y niños?
	¿De qué manera Usted considera que los videojuegos inciden en las formas de relacionarse con el entorno?
Pregunta de Cierre	¿Hay algún otro aspecto que no hayamos conversado y usted quiere relevar como importante?

Guión Biografías: Contexto Familiar

Antecedentes personales:

- Género:
- Edad:
- Ocupación:
- Seudónimo:

- a. ¿Qué tipo de relación has tenido con los videojuegos cuando piensas en tu familia? (malos recuerdos, buenos recuerdos)
- a. ¿Notaste alguna diferencia con tu familia y/o cercanos con la llegada de los videojuegos? (aislamiento, temas en común, nuevos vínculos, entre otros)
- a. ¿Los videojuegos han influido en la vida familiar? (momentos de ocio en conjunto, llamados de atención, malos ratos, premio-castigo)

ANEXO N° 5

Guión Biografías: Contexto Escolar

Antecedentes personales:

- Género:
- Edad:
- Ocupación:
- Seudónimo:

- a. ¿Qué recuerdos tienes de los videojuegos respecto al ambiente escolar? (Anécdota, regla determinada)
- a. ¿Fue un impedimento y/o facilitador el videojuego en tu etapa escolar? (Recompensa, factor de bajo o aumento de rendimiento escolar)
- a. ¿Presenciaste el videojuego en la escuela? (Desde una actividad, juego, trabajo)

ANEXO N° 6

Guión Biografías: Contexto Social

Antecedentes personales:

- Género:
- Edad:
- Ocupación:
- Seudónimo:

a. ¿ A raíz de los videojuegos has generado/creado nuevas amistades?, ¿te desenvuelves mejor de manera virtual?

b. ¿ Qué opinas sobre la privacidad y seguridad en los videojuegos en línea? ¿ existe realmente?

c. ¿ Sientes que los videojuegos en línea te han ayudado a desarrollar habilidades sociales?

d. ¿ Piensas que los videojuegos en línea te pueden ayudar a conectar ya sea con amistades existentes o creadas a través de este intereses en común?

ANEXO N° 7

TABLA PARA VALIDACIÓN DE PREGUNTAS A JUICIOS DE EXPERTOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	GRADO DE ACUERDO EN RELACIÓN A LA CLARIDAD	CLARIDAD				PERTINENCIA				OBSERVACIONES
		TA	A	D	TD	TA	A	D	TD	