UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PSICOLOGÍA CLÍNICA
MODALIDAD PRESENCIAL

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE PSICÓLOGA CLÍNICA

TEMA:

JUEGOS EN LÍNEA Y LA FORMACIÓN DE LA IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA

AUTORA:

JENNIFER ESTEFANIA MOREIRA GARCIA

TUTOR:

MSC. HÉCTOR PLAZA ALBÁN

QUEVEDO- ECUADOR

2019

RESUMEN

El presente trabajo fue realizado con el objetivo de investigar la incidencia de los juegos en línea en la formación de la identidad de los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra, para lo cual se consideró la gran influencia que traen estos tipos de juegos en el desarrollo de la personalidad de los adolescentes y todo lo que ello implica como características finales de un individuo. La investigación de campo se la realizo mediante la técnica de la encuesta utilizando como instrumento preguntas específicas, las mismas que se aplicaron a los estudiantes, padres de familia y docentes, cuya información fue tabulada y representada en tablas y gráficos circulares.

La información obtenida en la investigación documental se utilizó para verificación de la hipótesis, estableciéndose la relación directa entre las variables de la investigación y el efecto desfavorable de los juegos online en la formación de la identidad de los estudiantes. Esta investigación pretende ser un aporte en la solución a este fenómeno que cada día se muestra más visible en las instituciones educativas, pues es necesario dar una salida, utilizando nuevas alternativas para mejorar el rendimiento escolar

En cuanto a la metodología, fue de tipo descriptiva porque se efectuará una descripción detallada de las características particulares de los juegos en línea y la formación dela identidad en los estudiantes de la Unidad Educativa "José María Velasco Ibarra". Además, para el desarrollo de la investigación se tendrá como diseño el no experimental, porque en la investigación se observó el fenómeno tal y como se dio en su contexto natural.

Palabras claves: Personalidad – Identidad - Juegos online - Carácter

ABSTRACT

The present work was carried out with the objective of investigating the incidence of online games in the formation of the identity of the students of the José María Velasco Ibarra Educational Unit, for which the great influence that these types of games bring in the development of the personality of adolescents and everything that this implies as the final characteristics of an individual. The field research was carried out by means of the survey technique using as specific instrument questions, the same ones that were applied to the students, parents and teachers, whose information was tabulated and represented in pie charts and graphs.

The information obtained in the documentary investigation was used to verify the hypothesis, establishing the direct relationship between the variables of the investigation and the unfavorable effect of online games in the formation of student identity. This research aims to be a contribution in the solution to this phenomenon that every day is more visible in educational institutions, as it is necessary to make a way out, using new alternatives to improve school performance

As for the methodology, it was descriptive, because a detailed description of the particular characteristics of online games and the formation of identity in students of the "José María Velasco Ibarra" Educational Unit will be made. In addition, for the development of the research, the non-experimental will be considered as a design, because in the investigation the phenomenon was observed as it occurred in its natural context.

Keywords: Personality - Identity - Online games - Character

ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA i

DEDICATORIA ii

AGRADECIMIENTO iii

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL iv

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓNPREVIO A LA SUSTENTACIÓN v

RESUMEN vi

RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. vii

INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND viii

ÍNDICE GENERAL ix

ÍNDICE DE TABLAS xii

ÍNDICE DE FIGURAS xii

1. INTRODUCCIÓN 1

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA 2

TEMA DE INVESTIGACIÓN 2

MARCO CONTEXTUAL 2

1.2.1. Contexto Internacional 3

1.2.2. Contexto Nacional 3

1.2.3. Contexto Local 4

1.2.4. Contexto Institucional 4

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 5

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 6

1.4.1. Problema General 6

1.4.2. Subproblemas o Derivados 6

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN 7

1.6. JUSTIFICACIÓN 8

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN 9

1.7.1. Objetivo General 9

1.7.2. Objetivos Específicos 9

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL 10

2.1. MARCO TEÓRICO 10

2.1.1. Marco Conceptual 10
Tipos de conocimiento 33
Conocimiento filosófico 33
2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de la investigación 47
2.1.2.1. Antecedentes Investigativos 47
2.1.2.2. Categoría de análisis 49
2.1.3. Postura teórica 50
2.2. HIPÓTESIS 54
2.2.1. Hipótesis general 54
2.2.2. Subhipótesis o derivadas 54
2.2.3 Variables 54
CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN 55
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN 55
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas. 55
3.1.2. Análisis e interpretación de datos 56
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES 62
3.2.1. Específicas 62
3.2.2. General 62
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES 63
3.3.1. Específicas 63
3.3.2. General 63
CAPÍTULO IV.- PROPUESTA DE APLICACIÓN 63
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS 64
4.1.1. Alternativa obtenida 64
4.1.2. Alcance de la alternativa 64
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa 64
4.1.3.1. Antecedentes 65
4.1.3.2. Justificación 66
4.2.2. Objetivos. 67
4.2.2.2. Específicos. 67
4.2.2.1. General. 67
4.3.3. Estructura general de la propuesta 68

4.3.3.1. Título. 68
4.3.3.2. Componentes. 68

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA. 88

Bibliografía 89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Detalle de la muestra que se tomó a estudiantes, padres de familia y docentes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra …….....……..**.....** 57

Tabla 2: ¿Con qué frecuencia en la semana juega en línea? ……..……..……. 58

Tabla 3: ¿Cómo se siente cuando no logra conectarse a la red para jugar en línea? **....** 59

Tabla 4: ¿Cree usted que los juegos en línea influyen en el bajo rendimiento de los adolescentes? …….. 60

Tabla 5: ¿Cree Usted que los juegos en línea influyen en la formación de la personalidad de un adolescente? ….**.....** 61

Tabla 6: ¿Qué efectos cree Ud. que ocasiona en los estudiantes el jugar en línea? **.....** 62

Tabla 7: ¿Cree Ud. que los juegos en línea afectan a la disciplina de los adolescentes en su entorno familiar? …….**.....** 63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Detalle de la muestra que se tomó a estudiantes, padres de familia y docentes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra …….....……..... 57

Gráfico 2: ¿Con qué frecuencia en la semana juega en línea? ……..……...……. 58

Gráfico 3: ¿Cómo se siente cuando no logra conectarse a la red para jugar en línea? . 59

Gráfico 4: ¿Cree usted que los juegos en línea influyen en el bajo rendimiento de los adolescentes? …….. 60

Gráfico 5: ¿Cree Usted que los juegos en línea influyen en la formación de la personalidad de un adolescente? …..... 61

Gráfico 6: ¿Qué efectos cree Ud. que ocasiona en los estudiantes el jugar en línea? ... 62

Gráfico 7: ¿Cree Ud. que los juegos en línea afectan a la disciplina de los adolescentes en su entorno familiar? ……...…….....**.** 63

INTRODUCCIÓN

Los juegos en línea, en lo que va de la última década, tienen una categoría cada vez mayor en la interacción y aprendizaje de niños, adolescentes y jóvenes, siendo ejercitados como una herramienta lúdica que ocupa grandes espacios de la vida cotidiana. De este modo, se han dejado entrever formas cada vez menos convencionales de socialización por intermedio del internet, con arraigo masivo en todo el mundo.

Tanto los videojuegos como internet vienen desarrollando una de sus virtudes más consumidas: los juegos online (en línea), que combinan, de alguna manera, opiniones de socialización en tiempo real, viabilizando la manifestación ante un público de dimensiones internacionales al estilo de las redes sociales y cumpliendo, a su vez, la misión de distraer enfrentando a jugadores conectados desde diversas locaciones del planeta.

El presente proyecto de investigación tratará de exponer un grupo de conceptos representativos que sirven como una guía para estudiar los juegos en línea, con el fin de contextualizar la situación y el estudio de estos, describiendo además los principales acontecimientos ocurridos en su historia mencionando su relación con la educación y como afectan estos a la formación de la personalidad en un adolescente.

También, se pretende analizar las actitudes de las influencias lúdicas del usuario en la pantalla, y las sensibilidades que se manifiestan en enfrentamientos a muerte y en colaboraciones colectivas en pos del triunfo y como este proceso, crea redes de Gamers-jugadores- que poseen un impacto importante en el consumo de videojuegos.

Se analizará el contexto de consumos mundiales, América Latina y cómo estos crecen cada vez más gracias a las redes que los consumidores vienen desarrollando en sus respectivos países a través de foros, grupos y la propia interconexión online, que tiende puentes entre unos y otros, buscando sitios web que ofrecen las últimas noticias, videos y proyectos de los juegos que prometen acaparar la atención de millones desproporcionadamente.

CAPITULO I
DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

JUEGOS EN LÍNEA Y LA FORMACIÓN DE LA IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA, AÑO 2019

1.2. MARCO CONTEXTUAL

Contexto Internacional

Los juegos de video ocupan gran parte de la vida de los menores. Pero puede llegar el momento en que dejan de ser una simple actividad de diversión para convertirse en un problema serio de adicción y aislamiento.

Y es por eso que la Organización Mundial de la Salud (OMS) considerará por primera vez que el trastorno por videojuegos es una enfermedad mental. Y es que esta patología será incluida en la próxima edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11), que no se actualiza desde 1990.

Un estudio sobre el juego y la salud de los adolescentes, llevado a cabo por unos investigadores de la Yale School of Medicine, descubrió que existen riesgos concernientes con la salud debidos al juego, particularmente en las adolescentes mujeres. Esto significa que si bien la mayoría de los adolescentes que juegan son varones, cuando se trata de relacionar el juego con la salud, son las mujeres jugadoras quienes tienden a ser más violentas, involucrarse en serios pleitos (peleas) y llevar armas a la escuela.

En estos tiempos, la tecnología brinda cada vez más opciones de entretenimiento, sobre todo para los adolescentes que suelen ser los usuarios apasionados de estos adelantos. Sin

embargo, no todo es alegría y diversión en el mundo de los juegos en línea, por lo que este es un tema que ha generado incontables páginas de investigaciones y debates.

Contexto Nacional

En países como el Ecuador, las cifras de adicción al móvil de niños y adolescentes en varían según los estudios entre el 4 y el 10 por ciento. El uso de aparatos electrónicos es muy común en niños y adolescentes, así como el desvelo acompañante producido por el tiempo que dedican a ello retardando la conciliación del sueño y a la luz de las pantallas, entre otros motivo.

En cuanto a las adicciones comportamentales vinculadas a funciones corporales como el ejercicio, el sexo o la comida, los expertos han avisado de que los adictos al ejercicio enmascaran a menudo un trastorno obsesivo compulsivo. Como ya se sabe, la apertura de salas de juego cerca de las instituciones es un importante factor de riesgo de la adicción al juego en los adolescentes.

También, se conoce que puede perturbar en este sentido las campañas de algunas empresas de este sector que ofrecen meriendas gratis a los chicos. Asimismo, la facilidad para apostar que brindan los juegos online y las apuestas deportivas se manifiesta como otro importante factor de riesgo para los jóvenes.

Como se ha observado, el juego online aumenta la posibilidad de desarrollar problemas con el juego, también de regulaciones estrictas que impidan el acceso a los adolescentes a las fuentes de apuestas online, por lo que se necesitan intervenciones preventivas que informen a la familia y actúen sobre la impulsividad en esta etapa evolutiva, concluyendo que los adolescentes deben aprender estrategias que les ayuden a elegir y valorar las recompensas a medio y largo plazo, sobre aquellas a corto plazo.

Contexto Local

El desarrollo de las telecomunicaciones, tiene una singularidad que es que, los dispositivos con conexión a internet han batido los records de todos los bienes de consumo en cuanto a su corto ciclo de vida. Son perecederos; un nuevo modelo que deja obsoleto al anterior es lanzado al mercado mucho antes de haber sido saturado.

De la lógica de la brevedad se desprende el primer rasgo: La inmediatez, como característica para obtener lo que sea, a su vez, cada reajuste cibernético proyecta consumidores al vacío. Si bien esta afirmación puede resultar descomedida, es así como lo viven los adolescentes, por ejemplo: no poder acceder a Skype es como no ir al club; no tener WhatsApp puede provocar desde llegar solo a una fiesta que fue cancelada, hasta la silenciosa desaparición en un grupo sin que nadie lo haya notado.

Contexto Institucional

Los videojuegos plantean escenarios que facilitan la inmersión en un mundo de fantasía, debido a que el usuario se identifica con situaciones y personajes a la vez que se va desconectando de la realidad; la música que se repite en loop y los efectos sonoros contribuyen al efecto hipnótico".

Los padres de familia deben ser capaces de observar en sus hijos algunos de estos síntomas como la falta de atención, bajo rendimiento escolar, impulsividad o agresividad, para considerar ayuda profesional disponible para trabajar una serie de técnicas muy eficaces con ellos, con el objetivo de disminuir los niveles de adicción a los juegos online, si es el caso, así como los síntomas asociados ya indicados.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En el contexto actual en el que se vive, la población estudiantil adolescente está llegando a dedicarle desmedido tiempo a los juegos en red, lo cual influye en su comportamiento cotidiano ocasionando que descuiden su rendimiento escolar. La principal particularidad de los juegos en red es la competencia y combate, ya que son juegos vivenciales donde los adolescentes ponen todo el empeño necesario para poder ganar, los juegos en red son jugados principalmente por varones adolescentes y jóvenes.

En el medio social, con las evoluciones tecnológicas como celulares, ordenadores, tablets, tv, consolas de juegos, siendo estos cada vez más modernizados, los juegos en línea se han transformado en una de las primordiales formas de recreación a nivel mundial, sobre todo entre los jóvenes, distinguiéndose un aumento en el favoritismo de estos. Existe una escala amplia de ejemplos de juegos que se establecen desde los más básicos como Pac-Man, Tetris, entre otros, hasta llegar a juegos que son de una particularidad que duplican con precisión movimientos en tiempo real como Call of Duty, Fortnite, etc.

Por lo general, se desconoce plenamente la utilización real de los juegos en línea entre los niños y adolescentes, ya que no se han desarrollado investigaciones que detallen el tipo de juego que distinguen, el tiempo de dedicación, el gasto económico, la forma de juego, etc., como se desea establecer en la presente propuesta de investigación, por lo que se presume que, sobre el beneficio o deterioro de estos juegos en los consumidores, estos pueden constituir un componente de conflicto que pueden incitar adicción, aislamiento social, agresividad, etc.

Al referirse a un juego en línea, hay que subrayar que es un sistema de visualizador de gráficos, acompañados de sonidos y "juego", haciendo referencia a la interacción y participación en una actividad con el fin de distraerse. Acercarse a una descripción de lo que es un juego en línea, puede establecerse como complejo, debido a que se debe considerar que el avance precipitado de la tecnología concerniente a esta forma de entretenimiento puede originar lo que en este momento es un juego en línea, pero más adelante podría cambiar, por lo que se debe describir lo que significa hoy en día.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema General o Básico

- ¿Cuál es la incidencia que tienen los juegos en línea en la formación de la identidad de los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra?

1.4.2. Sub-problemas o Derivados

- ¿Qué elementos sociales incidirían en el uso de los juegos en línea y que afectan la formación de la identidad de los estudiantes adolescentes?

- ¿Cómo se desarrolla la interacción colegial y las relaciones interpersonales de los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra?

- ¿Cómo se lograría disminuir los casos de violencia colegial por el uso de los juegos en línea, enfatizando la formación de la identidad en los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto investigativo, se encuentra delimitado de la siguiente manera:

Delimitador espacial: El presente trabajo de investigación se efectuará en la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra, situada en la provincia de Los Ríos, cantón Buena Fe, parroquia San Jacinto de Buena Fe, calle Arcadio Fuentes, transversal sin nombre junto al cementerio general

Área: Juegos en línea

Campo: Formación de la identidad

Línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de investigación de la facultad: Talento humano educación y docencia.

Línea de investigación de la carrera: Prevención y diagnostico

Sub-Línea de investigación: Repercusión en los conflictos interpersonales y grupales de los estudiantes en la práctica de las relaciones humanas de la comunidad educativa

Delimitador temporal: Esta investigación se efectuará en el año 2019.

Delimitador demográfico: Los beneficiarios directos de la presente investigación serán los estudiantes, padres de familia y docentes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra

1.6. JUSTIFICACIÓN

Cada colectividad, acorde a líneas específicas temporo-espaciales y contextos que le son propios, produce una juventud‖ que le es específica, por lo cual pensarla, exige un preciso análisis sociológico. La sociedad (territorio de naturaleza subjetiva) recorre una dificultad que, en tanta entrada de una totalidad enunciada a un acontecer no reglado, la convierte en un acontecer caótico.

El recorrido desde la razón pública, hasta la superioridad del mercado, torna perceptible que en tiempos directos la emergencia de una moratoria social (la adolescencia), permita a los jóvenes dedicarle tiempo a su formación, capacitación y madurez, resultara necesaria para que éste pueda ―hacerse‖ un lugar en la sociedad.

La tecnología ha evolucionado apresuradamente, por lo que, en cada día, semana o meses, las grandes corporaciones, conciben y optimizan artefactos artificiales para el uso de los individuos y a los cuales todo el mundo tienen acceso, como por ejemplo con los juegos en línea, que se han ido estableciendo en la primera manera de esparcimiento a nivel mundial, alcanzando a ser un mercado que mueve millones de dólares cada año, en la que consola o juegos en línea, se han ido ampliando para llegar a provocar en el consumidor, el máximo nivel de diversión.

La presente investigación, persigue participar con datos significativos sobre el uso de juegos en línea, como, por ejemplo: el tiempo de dedicación, lo que se establece en relación a otros dinamismos de entretenimiento o académicas, relaciones con la familia, las particularidades, y la atracción de los adolescentes hacia los juegos en línea del medio, específicamente en los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra

Además, en la investigación se bosquejará como población de estudio los estudiantes de los octavos, novenos y décimos años de educación general básica del referido establecimiento educativo, por lo que el estudio se realizará tomando como muestra los paralelos que conforman la sección básica del plantel.

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general

- Describir la incidencia que tienen los juegos en línea en la formación de la identidad de los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra

1.7.2. Objetivos específicos

- Presentar los principales elementos sociales que inciden en el uso de los juegos en línea perturbando la formación de la identidad en los estudiantes adolescentes

- Analizar el desarrollo de la interacción colegial y las relaciones interpersonales de los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra

- Establecer una propuesta que ayude en la disminución de los casos de violencia colegial por el uso de los juegos en línea, enfatizando la formación de la identidad en los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra

CAPITULO II
MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco conceptual

Los videojuegos

En los últimos tiempos se han producido grandes avances. La mayoría de estos cambios están relacionados con el mundo audiovisual, el cual ha invadido casi todas las facetas de nuestra vida.

> Los nuevos avances tecnológicos han traído progreso y han marcado un nuevo estilo de vida, así como una nueva manera de entretenimiento. Los jóvenes se han adaptado rápidamente a la nueva realidad que les ofrecen la tecnología de los videojuegos, gracias, entre otros, a la estética, la jugabilidad y el entretenimiento que ofrecen (Rivas & Andrade, 2015).

El juego online

Uchuypoma (2017) recalca que el juego online tiene una serie de características que le confieren un componente adictivo mayor, ya que la facilidad de acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas, hace posible que las personas puedan estar conectadas y jugar durante las 24 horas del día.

Así mismo, la privacidad de jugar sin tener que asistir a ningún establecimiento de manera presencial es otra característica que incide en el desarrollo de la adicción de los jugadores en línea. Si un jugador pasa dos o tres días jugando en un casino, alguien probablemente lo notará (por ejemplo, familia, amigos, personal del casino, etc.); en contraste, los jugadores online pueden jugar en el trabajo, en casa, o incluso en teléfonos inteligentes sin que nadie sea consciente de que son en realidad adictos al juego.

> La facilidad de acceso a través de cualquier dispositivo tecnológico (tablet, móvil, portátil, teléfono, etc.) lo hace más tentador para el jugador, además del típico juego patológico, el ordenador o computadora añade otra dimensión; el juego por Internet es una actividad sedentaria, las computadoras e Internet crean aislamiento y un sentido de la fantasía (Uchuypoma, 2017).

Las repercusiones sobre la salud tanto psicológica como fisiológica pueden ser muy graves y las personas que lo sufren tienden a no darse cuenta de la seriedad del problema. Estos autores destacan que son tres los factores que están relacionados significativamente con el uso patológico del juego online: el uso de juegos para escapar de la vida cotidiana, el uso de juegos como salida social y las actitudes positivas hacia la acumulación constante de recompensas en el juego.

El autor señala además que, los juegos de azar patológicos online se asocian con una salud mental deficiente en general. Para Basile (2011), ***citado por*** (Uchuypoma, 2017), la adicción al juego online debe ser vista desde una perspectiva holística, integrando los factores neurobiológicos, individuales, relacionados con el juego y culturales que contribuyen a la patogénesis y a la experiencia de los síntomas, la cual puede denotar una enfermedad neurobiológica crónica que es menos estigmatizante porque no sugiere que los pacientes que requieren medicación se vuelven "adictos" a su requerido tratamiento psicofarmacológico.

La adicción, a diferencia de la dependencia, lleva a perseguir compulsivamente comportamientos gratificantes independientemente de los problemas biológicos, psicológicos y sociales asociados.

> El juego por motivos sociales y de diversión se asoció con un riesgo reducido, mientras que los juegos para escapar, ganar estatus o debido a demandas de otros se asociaron con un mayor riesgo de consecuencias negativas; los motivos para jugar deben ser considerados como un indicador principal de las consecuencias negativas, incluso más que el tiempo dedicado a los juegos (Uchuypoma, 2017).

Los problemas con el juego online deben ser tomados en serio, ya que pueden afectar negativamente al individuo de varias maneras.

> Algunos de los problemas van desde la comorbilidad con otros trastornos psiquiátricos hasta los graves problemas que pueden tener a nivel familiar, en su entorno de trabajo y la probabilidad de tener síntomas negativos a nivel fisiológico y psicológico como la depresión, la ansiedad, trastornos cardiovasculares, trastornos del sistema nervioso, trastornos del sueño, problemas de espalda, problemas dentales u orales, obesidad crónica cansancio, músculo-esqueléticos etc., afectaciones que han de comprobarse en estudios colaterales (Uchuypoma, 2017).

Una aproximación al concepto de juegos en línea

Ouariachi, Gutiérrez, & Olvera (2017) argumentan que los videojuegos en general, y los juegos en línea en particular, ofrecen esa posibilidad inagotable de alfabetización científica y ambiental de las nuevas generaciones de jóvenes. Gracias a la interactividad y a su capacidad de inmersión, estas herramientas ofrecen oportunidades para exponer a los jóvenes a los problemas y decisiones que van a encarar en el futuro y experimentarlos de forma directa; por lo general, adoptando roles de personajes que han de ser capaces de tomar decisiones sostenibles.

A diferencia de la televisión o del cine, donde el espectador es simplemente un consumidor pasivo de información, en los juegos el usuario experimenta por sí mismo, resuelve problemas y situaciones de naturaleza compleja, interactúa con distintos tipos de variables y desempeña diferentes roles a través de personajes o avatares, desde perspectivas que, de otro modo, sería imposible llevar a cabo en la vida real.

> Pero, ¿qué se entiende por videojuego, y por juego en línea? El usuario de videojuegos pretende divertirse o entretenerse, pero, al mismo tiempo, está desarrollando capacidades y conocimientos, especialmente cuando la temática es seria, como es el caso del cambio climático (Ouariachi, Gutiérrez, & Olvera, 2017).

Tipos de juegos en red

Calle (2018) resalta que, hay muchas variaciones de juegos de ordenador que se juegan en línea o en red. A medida que el juego en línea es cada vez más grande o aumenta su popularidad, muchas personas se interesan por ellos, por lo tanto, su popularidad también está aumentando y con ellos la concurrencia masiva de estudiantes.

Diccionario de la Real Academia Española (DRAE, 2014), ***citado por*** (Calle, 2018), un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el "rol" de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones.

> No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores; la diferencia entre unos y otros es que el juego de rol tiene unas normas más complejas, preestablecidas y asumidas por todos, ya que es un juego en grupo (Calle, 2018).

Las nuevas Tecnologías de la Información han propiciado cambios en todas las áreas de la actividad humana incluyendo la educación, facilitando procesos sociales y culturales que contribuyen a la mejora de la calidad de vida. Según el autor referido, los juegos en red estimulan dos efectos:

a) Efectos positivos: Despiertan en el ser humano la habilidad, la lógica, los reflejos, hacen al adolescente más imaginativo.

b) Efectos negativos: En este aspecto los adolescentes acuden a los juegos en red por conocer como son, que juegos tienen, es decir por una curiosidad, luego de una vez, asisten otra vez y así de manera sucesiva hasta que llegan a ser dependientes al juego; tomemos en cuenta que todo exceso causa adicción (Calle, 2018).

Por otra parte, hay juegos violentos que para lograr llegar a una meta tienen que destruir un obstáculo o a una persona, por lo que el adolescente va asumiendo dicho rol y en su contexto reacciona con violencia.

Por lo general los estudiantes van a los juegos en red luego de sus labores escolares, en los tiempos libres, en temporada de exámenes como salen pronto van allá, cuando no realizan trabajos, deberes, lecciones no van a clases y se quedan en los juegos por lo que no utilizan el tiempo libre en otras actividades como el deporte, la lectura, la investigación y esto lleva a los estudiantes a pasar largas horas en cabinas de Internet.

El estudiante al no cumplir con sus obligaciones, más tarde se reflejará en sus notas y su aprendizaje será deficiente (Calle, 2018).

Consumos de riesgo: menores y juegos online. El problema del "juego responsable"

García, Buil, & Solé (2016) afirma que se debe tener en cuenta que los intereses de los diferentes agentes que implica una estrategia de juego responsable no son coincidentes pues el límite de gasto para los jugadores es un límite de ingresos para las empresas.

Con todo, algunas empresas han emprendido unas acciones apropiadas sobre el juego responsable que implica el desarrollo de las siguientes acciones (Carpio, 2009), ***citado por*** (García, Buil, & Solé, 2016),: capacitar al personal sobre la noción de "juego responsable"; proporcionar a los clientes material gráfico en forma de folletos o en las webs con los conocimientos básicos sobre juego, juego inmoderado y autoexclusión voluntaria; ofrecer líneas de teléfono de información y orientación a jugadores o familiares en problemas;

disponer de personal especializado para atender consultas en las webs de juego y ofrecer entrevistas de orientación; informar sobre sistemas de autoexclusión voluntaria a quien lo solicite; respetar la edad mínima de acceso, exigiéndola de forma visible y clara en las webs de juego, poniendo los medios técnicos posibles para procurar su cumplimiento.

El “juego responsable” supone la necesidad de un equilibrio entre el marco normativo y la implicación del sector.

> La sostenibilidad es un factor de concienciación que debe ser complementario de otras medidas más directas como dedicar medios económicos relacionados con la recaudación pública a programas educativos, formativos, paliativos de aquellos efectos y de las secuelas que puede producir el juego (García, Buil, & Solé, 2016).

El medio más importante para la reducción de las consecuencias negativas asociadas al juego compulsivo, según los autores citados, es prevenir el problema antes de que aparezca. En primer lugar, es fundamental la actitud que tienen los padres con los juegos de azar y que se den cuenta de que sus hijos aprenden las actitudes a través de ellos, pues son ellos los que primariamente deben transmitir una actitud saludable y equilibrada hacia la práctica de estas actividades.

Los autores resaltan que, las principales fuentes que reconocen los adolescentes para informarse sobre salud son, principalmente, televisión, prensa, revistas, Internet y radio. También los profesionales sanitarios que acuden a los centros escolares y los propios profesores son considerados como voces fiables en materia de salud.

> En el contexto familiar, se debería disponer de información adecuada sobre las influencias de los medios de comunicación social y el fomento del juego, el proceso de adicción al juego, los efectos del juego (económicos, familiares, laborales, etc.), los factores de vulnerabilidad que desarrollan la adicción al juego (García, Buil, & Solé, 2016).

Gamers

> Estos pertenecen al grupo de jugadores experimentados, que se caracterizan por llevar varios años jugando, invertir bastantes horas de juego y tener una gran diversidad en sus gustos, en cuanto a géneros y tipos de plataformas. Además es un consumidor asiduo

que le gusta estar bien informado en cuanto a los productos que ofrece el mercado, sus características y nuevas tendencias. (Rosio, 2014)

Frecuencia a los juegos en red por los estudiantes

Para Calle (2018) una de las vías más frecuentes a estas tecnologías ha sido la de los videojuegos y se continúa actualmente con la concurrencia masiva a los juegos en red. Estar permanentemente expuesto a un exceso de conexión a Internet provoca fatiga (que disminuye la capacidad de resolver problemas), ansiedad y pérdida de memoria y de atención.

> Estas conductas no sólo afectan las relaciones personales, sino que, además, perjudican el rendimiento general, con severa dificultad en la concentración en las tareas; las actividades cotidianas se ven afectadas e interrumpidas por las alertas de mensajes de textos, mails o avisos de redes sociales (Calle, 2018).

Según el autor, hay compulsión por leer correos y angustia o ansiedad frente a la posibilidad de perder un mensaje "importante". Se crea el hábito de hacer varias cosas al mismo tiempo y disminuye la capacidad de disfrute, la productividad y la eficiencia.

En la actualidad es muy sencillo acceder a cualquier tipo de juego en red y pasar largas horas haciendo uso de éstos juegos en red debido al costo mínimo, en caso de alquilar una cabina de internet sólo para el acceso a los juegos en red el costo disminuye puesto que se le concede una hora más al usuario que pasa las 3 horas.

El internet es un instrumento que es utilizado en exceso, puede llevar a una persona a desarrollar alguna de las siguientes adicciones comportamentales:

> La adicción a Internet forma parte de las llamadas nuevas adicciones sin droga o adicciones comportamentales. Si bien no es una patología aceptada oficialmente por los organismos sanitarios, es una realidad incuestionable. Es una adicción real, frecuente, preocupante y globalizada (Calle, 2018).

Sobre todo, en jóvenes varones con los problemas típicos de la adolescencia, personalidades introvertidas u otros trastornos como el trastorno atencional, depresión, etc. Según diversos estudios, afectaría a un 8 a 10% de los usuarios habituales de internet. El abuso afecta la salud física (posturas, visión) y psíquica (obsesión, ansiedad, abstinencia).

> Se da la curiosa circunstancia de que existen muchas páginas web para su detección, prevención y tratamiento. Sin embargo, en la asistencia sanitaria común es difícil detectarlo, ya que las personas afectadas no suelen aceptar su problema, y menos aún sentirse enfermas y los familiares que se percatan no saben qué hacer (Calle, 2018).

Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis de la frontera entre lo real y lo virtual en América Latina

Loayza (2013) afirma que desde la década pasada, las consolas de videojuegos más importantes incorporaron las posibilidades online, permitiendo que éstos rebasaran las fronteras geográficas y culturales. En este escenario, América Latina viene insertándose a dicho proceso, aunque esta condición cosmopolita deja entrever cierta intolerancia y estigmatización hacia los latinoamericanos por parte de usuarios de países desarrollados, condenándolos al silencio a través de la compleja violencia en línea que ejercen contra ellos desde países económicamente desarrollados.

> Del mismo modo, las consideraciones simbólicas que se desprenden de los encuentros y enfrentamientos, permiten reconocer emociones y sensibilidades que se hallan en la frontera de lo real y lo virtual, revelándonos un escenario latinoamericano en donde la búsqueda de reconocimiento se dirige al encuentro de la construcción de ideales que van más allá de lo lúdico, para amalgamarse al constante proceso de socialización juvenil (Loayza, 2013).

Los videojuegos, según Loayza, vienen forjando un mercado cada vez más extenso y económicamente más poderoso en el mundo entero, aunque en América Latina, a diferencia de

los países desarrollados, la demanda por los videojuegos es de menor cuantía. Sin embargo, no se puede negar el crecimiento incesante de las importaciones en países latinoamericanos.

Si bien este consumo viene siendo inferior a países desarrollados de Europa, esta situación no le quita importancia al estudio de las sensibilidades de los usuarios en América Latina, por el contrario, este significativo auge exige aproximaciones teóricas que permitan su comprensión, dado que las modificaciones tecnológicas traen consigo una serie de posibilidades tentadoras que provocan un mayor consumo en los países hispanohablantes y su consiguiente re-creación de discursos y emociones.

> Dentro de estas características son los videojuegos online los que originarían una condición muy diferente a las de antaño, ya que ofrecen lo que la computadora online ofrecía, es decir, jugar para después interactuar: los videojuegos permiten interactuar jugando con usuarios del propio país y de todo el mundo, rebasando fronteras geográficas e idiomáticas (Loayza, 2013).

El efecto online permite multiplicar las redes dentro y fuera de un país, pero lejos de hacer grandes amistades, construyendo comunidades en las que se conoce a más gente (Martínez 2007), ***citado por*** (Loayza, 2013). Se trata de conexiones que no limitan la libertad de elección pero que, por el contrario, "Sí propician una mayor laxitud de las relaciones personales y una mayor fragilidad de los vínculos humanos, disminución de las obligaciones y las salvaguardias.

> En ese contexto, los juegos de computadora fueron los primeros en incursionar en el mundo de los videojuegos en línea, sin embargo, este privilegio pertenecía a los pocos que podían costear la sofisticada parafernalia como, por ejemplo, los periféricos, tarjetas de sonido y de video, un buen adaptador, entre otros (Loayza, 2013).

Las consolas de videojuegos, entonces, decidieron ensayar los videojuegos online, abaratando costos gracias a significar un procesador único sin necesidad de mejoras constantes como en la computadora: inmediatamente se amplió la oferta y multiplicó la demanda.

Los tiempos en que los usuarios se limitaban a jugar con amigos y amigas en casa o en que solos se encerraban un fin de semana entero a finalizar una serie de retos virtuales han caducado: hoy en día las posibilidades se proyectan infinitamente. Eran tiempos en que se creían que los juegos en línea eran un privilegio muy costoso, inimaginable en la casa de una familia latinoamericana de clase media.

El éxito de los videojuegos online se debe también a las posibilidades que ofrecen las consolas. En la interfaz de los juegos en línea es posible ver un menú muy amplio y lo suficientemente entretenido para quien estaba acostumbrado sólo a lo clásico. Por ejemplo, en la interfaz de Xbox-360 es posible comprar en línea películas o videojuegos, así como tener acceso al Facebook o al Twitter.

Las actualizaciones son constantes siendo las posibilidades ilimitadas, incluyéndose canales de Youtube gratuito y acceso a series y películas en línea previo pago mensual. De este modo, no sólo se va ampliando su consumo doméstico, también empieza a alquilarse en diversos sitios. Colombia, Perú, México y otros países de América Latina, según comentan los usuarios, empiezan a ver con buenos ojos el negocio de los videojuegos en línea.

> El efecto online otorga un auditorio mundial que legitima los logros de un usuario desde su localidad latinoamericana. Sin lugar a dudas, hablamos de adolescentes y jóvenes en una etapa de ensayo y práctica constante frente a una sociedad con muchos prejuicios y pocas oportunidades para ellos (Loayza, 2013).

Asimismo, se visualiza cierta perennidad en la incorporación del mundo lúdico y tecnológico de aquellos usuarios más antiguos, quienes, lejos de apartarse-debido a los compromisos laborales y/o familiares continúan siendo adeptos a los videojuegos online, aunque con cierta prudencia, debido a las responsabilidades adquiridas en el tiempo. ¿Se puede hablar de una nueva generación que ha incorporado nuevas formas de sentir la vida?

> Al igual que los celulares, dispositivos de música y de almacenamiento, la comunicación en tiempo real y las redes sociales, los videojuegos online se suman a una larga lista de materialidades, que figuran en la vida de cada uno de los usuarios (Loayza, 2013).

Juegos online: una mirada desde el juego patológico

(Uchuypoma, 2017)La adicción a los juegos online como trastorno del comportamiento se ha identificado en distintas partes del mundo, así como el perfil de quienes lo experimentan. En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y especialmente la Internet, desempeñan un papel fundamental en la vida cotidiana de las personas, de tal forma que los trastornos de la salud mental también irrumpen el ciberespacio, provocando nuevas patologías como la dependencia a Internet o la adicción a los juegos online.

El incremento de la disponibilidad de dispositivos móviles, las redes sociales y la difusión de publicidad que realizan los operadores de juego en todos los medios de comunicación contribuyen de manera importante en aumentar la problemática (Yanke, 2014).

La conceptualización de las denominadas adicciones conductuales es un paso fundamental para el campo de los juegos de azar y para la investigación de las adicciones en general, en especial las que están ligadas al uso de Internet y las TIC. El sector de los juegos online es una actividad económica en fase de crecimiento, solamente en el año 2016 se movieron capitales por más de 700 millones de euros.

No obstante, a la par de este crecimiento económico se ha dado un importante incremento de los problemas y trastornos psicológicos relacionados con la adicción al juego online. En Latinoamérica, es importante resaltar la importancia que se le ha brindado también a conocer las implicancias que tiene el juego patológico en la actualidad, es el caso de Perú, Colombia y Chile.

El juego patológico se reconoció por primera vez como un trastorno psiquiátrico en los años 80 y se agrupó inicialmente en los trastornos de control de impulsos (OMS, 1992). La

comprensión de las consecuencias adversas del juego excesivo ha sufrido un cambio profundo. Durante la mayor parte de esta historia, los individuos que experimentaron consecuencias adversas del juego fueron vistos como jugadores con problemas; hoy, se consideran como personas con problemas psicológicos y trastornos comportamentales.

Este cambio es análogo a la trasformación del tema de estudio en los alcohólicos y el alcoholismo, y se ha reflejado o estimulado por la evolución de la clasificación y descripción clínica del juego patológico en las distintas ediciones del Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM) publicado por la Asociación Americana de Psiquiatría desde 1980.

La Organización Mundial de la Salud, en su Clasificación Internacional de Enfermedades versión 10 (CIE-10, 2013), clasifica el juego patológico, como una enfermedad crónica que genera un trastorno del control de impulsos, que se caracteriza porque las personas dedican gran parte de su atención y sus recursos para mantenerse jugando, ya sea en centros de juego o más actualmente en escenarios virtuales en línea. Aunque a algunas personas les gusta jugar de vez en cuando, el jugador patológico generalmente avanza de juego ocasional a juego habitual.

El jugador patológico se presenta ansioso de una gratificación inmediata y no repara en las posibles consecuencias negativas de esa conducta. Cuando la adicción conductual avanza, los comportamientos se vuelven automáticos, son activados por las emociones e impulsos, con pobre control cognitivo y autocrítica sobre ellos. Un papel fundamental en el diagnóstico de esta adicción se puede determinar por la cantidad de horas que la persona dedica a los juegos online.

Hoy en día, las adicciones no están limitadas a las conductas generadas por el consumo de drogas, ya que las personas también pueden generar hábitos de conducta que en principio pueden ser normales y que luego pueden convertirse en adictivos según la frecuencia, intensidad o tiempo que invierten en el hecho, generando problemas en sus actividades cotidianas y también de salud mental.

Los jugadores online requieren un alto grado de compromiso y tiempo de inversión en detrimento de otras actividades de tipo social, ocupacional y recreativo (Uchuypoma, 2017).

Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador

Calvo (2018) afirma que, a lo largo de la historia, numerosas teorías han tenido como objetivo explicar las razones que subyacen al ejercicio de la actividad lúdica. Con independencia de cualquier marco teórico, parece obvio que se juega a juegos y a videojuegos como consecuencia de que proporcionan diversión al jugador, por lo que distintos autores sugieren que los videojuegos son óptimas herramientas educativas, desde la premisa de que atraen al jugador y favorecen el proceso de aprendizaje de diversas maneras.

> Como consecuencia de ello, educadores y docentes han favorecido el desarrollo e implementación de determinados videojuegos en el ámbito educativo conocidos como videojuegos serios con la esperanza de que faciliten la adquisición de contenidos académicos por parte del alumnado en general (Calvo, 2018).

Sin embargo, los videojuegos tradicionales poseen unas características particulares que, a diferencia de los videojuegos serios, les convierten en herramientas atractivas ante los ojos la mayor parte del público.

Una de las herramientas más populares en la actualidad son los videojuegos, plataformas ideadas para el entretenimiento que permiten en gran medida satisfacer las necesidades individuales en el plano del ocio, y que además ofrecen un enorme potencial para desarrollar acciones formativas, en opinión de numerosos autores, tanto en el ámbito académico como en el profesional.

> Si se intentará averiguar las causas del éxito de los videojuegos, muy probablemente se coincidiría en señalar la diversión inherente a éstos como el fundamento de su popularidad, por lo que generalmente, la motivación principal que lleva a un individuo

a jugar, ya sea por medio de videojuegos, juegos de mesa o actividades físicas, es la diversión que se obtiene durante el desarrollo de la actividad lúdica (Calvo, 2018).

Numerosos estudios profundizan en los objetivos de la retórica clásica: docere, delectare et movere (enseñar, deleitar y emocionar) o, lo que es lo mismo, indican que un entorno que da cabida a la diversión del individuo favorece el aprendizaje.

Desde este convencimiento, y con el objetivo específico de transmitir conocimientos entre los jugadores, surgen los conocidos «videojuegos serios», concebidos como herramientas para la educación y la formación, pero con unas características que, puesto que su objetivo principal no es provocar diversión en el jugador, les diferencia en gran medida de los videojuegos convencionales (Calvo, 2018).

Teorías psicológicas

Calvo (2018), por otra parte, las teorías psicológicas tratan de conceptualizar la actividad lúdica estudiando la relación que se establece entre el juego y la personalidad. Para ello, tiene en cuenta aquellos aspectos característicos del juego a lo largo de las distintas etapas del desarrollo del individuo con el objeto de poder entender en profundidad cuáles son las implicaciones psicológicas derivadas de la actividad.

La Teoría del juego infantil. Freud (1920), ***citado por*** (Calvo, 2018),establece que el juego es la manifestación de tendencias o deseos reprimidos y ocultos y surge de la necesidad de satisfacerlos, y de expresar y comunicar sus experiencias y las emociones que las acompañan, es decir, el juego es un mecanismo del ser humano para resolver conflictos por medio de la ficción.

El juego como asimilación de la realidad. Piaget (1945), ***citado por*** (Calvo, 2018), destaca la importancia del juego en los procesos de desarrollo, relacionando el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

> En otras palabras, las transformaciones que se producen en las estructuras cognitivas del niño modelan las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil, lo que supone un ejercicio de adaptación al medio y de asimilación de la realidad (Calvo, 2018).

El juego en red o el juego enredado: la dimensión interactiva de los juegos de las redes sociales

(Duek & Tourn (2016) señala que, en este contexto en el que proliferan las redes sociales, una arista poco explorada – en la bibliografía específica – ha sido el rol que desempeñan los videojuegos en el desarrollo de estas plataformas digitales. La reciente emergencia de diversas investigaciones en este novedoso campo de estudio se vio acompañada por el crecimiento exponencial de este fenómeno en línea. Actualmente, jugar es la quinta actividad más popular de Facebook.

> Asimismo, de las veinte aplicaciones más utilizadas y mejor calificadas en el sitio, dieciocho son videojuegos; si bien estos juegos electrónicos no se propagan con la rapidez que alcanzan otras herramientas de esta red social, logran una lealtad extraordinaria ya que una vez que un usuario empieza a jugar, tiende a volver asiduamente (Duek & Tourn, 2016).

A su vez, algunas de las redes sociales con mayor uso por fuera de Facebook se focalizan casi exclusivamente en el desarrollo de social games [juegos sociales], es decir, videojuegos inscriptos en redes sociales. Si se tiene en cuenta que los juegos constituyen una de las actividades principales en Internet, resulta imprescindible analizar qué características particulares adquieren los mismos en tanto interacción virtual.

> Si los social games son espacios de socialización bajo la excusa del juego, los juegos en las consolas tienen otras particularidades, tramas y dinámicas que se relacionan más con el juego y sus características que con las formas de interacción a través de él (Duek & Tourn, 2016).

La experiencia de “jugabilidad” se vincula más a los llamados casual games que a los juegos de inmersión o de múltiples niveles. Los casual games son juegos en los que los objetivos son muy sencillos y no se articulan con otros niveles de dificultad. Pensemos, por ejemplo, en la “Carrera de embolsados” de Club Penguin o en “El juego de los penales” en Mundo Gaturro: en ambos, el objetivo es cumplir un objetivo simple [llegar a la meta o marcar un gol] y, una vez logrado, el juego termina y no tiene continuación.

> Los casual games son juegos que demandan una baja dedicación por parte del jugador y una alta participación de la interacción entre usuarios dado que, mientras juegan, se habilitan chats entre quienes compiten, se permite conocer a los rivales, interactuar a través de movimientos en la pantalla o por medio del uso de frases o emoticones (Duek & Tourn, 2016).

Y es aquí donde el juego como práctica queda desplazado por parte de las interacciones entre usuarios. No es tan importante lo que ocurre en el juego como aquello que pasa entre los jugadores. lo más relevante para un jugador se relacionaba con seguir las tendencias, pero, también, con la importancia de mantener abiertos todos los canales de contacto.

> Quedarse fuera de las interacciones aparece como una gran amenaza que debe ser minimizada; es por ello que “jugar a lo que todos juegan” no tiene tanto que ver con la valoración de los juegos y sus características lúdicas, sino con los pares que se suman a dichas interacciones (Duek & Tourn, 2016).

Es conveniente, a los fines de la obtención de puntos, contar con personas que envíen objetos o regalos en la plataforma del juego, pero lo es, también, saber que todo lo que ocurre (y es valorado por el jugador) puede ser exhibido no sólo en el sitio específico sino en todas las redes sociales vinculadas (hay un botón de “compartir” que extiende los desempeños y exhibiciones en una plataforma a Facebook y Twitter).

¿Quiénes somos?, ¿cómo elegimos mostrarnos?, ¿qué acciones imaginamos serán valoradas por terceros?, ¿qué perfil asumimos? Estas preguntas constituyen, para nosotros, las claves para el análisis de las interacciones contemporáneas.

> Y serán las respuestas (temporales y provisorias) que podamos construir por medio de la investigación científica, las que nos ayudarán a definir, en diferentes momentos de la historia, las dinámicas, acciones y relaciones que pueden (o no) construirse en los diferentes espacios de la vida social (Duek & Tourn, 2016).

Construcción de la identidad

Ives (2014) afirma que, hay cuatro hitos a alcanzar en la adolescencia: independencia de las figuras parentales, aceptación de la imagen corporal, integración en la sociedad a través del grupo, y consolidación de la identidad. El desarrollo de la identidad va a depender de la superación favorable de los cuatro estadios previos del ciclo vital del ser humano (infancia, niñez temprana, edad del juego, y edad escolar) de la misma manera que el buen desarrollo de la identidad en el adolescente va a influir posteriormente sobre los estadios post adolescencia (juventud, adultez, vejez) para que éstos a su vez se desarrollen de forma favorable.

> Se puede afirmar que el hito o meta más importante de la adolescencia es el desarrollo o construcción de la identidad. Todo adolescente necesita saber quién es, pues necesita sentirse respetado y amado, como todo ser humano, y para ello necesita saber quién es. El niño prepúber se identifica a través de sus padres o los adultos de su entorno, pero el adolescente necesita desarrollar su propia identidad y ser ellos mismos (Ives, 2014).

En ocasiones, en algunos jóvenes o en algunos períodos de la historia, la crisis de la adolescencia es escasamente percibida, sin ningún ruido, pero en otras ocasiones es muy marcada, claramente señalada como un período crítico, como una especie de “segundo nacimiento”.

> La formación de la identidad puede poseer algún aspecto negativo que en ocasiones puede permanecer a lo largo de la vida como un aspecto rebelde de la identidad total, ya que lo deseable es que la identidad negativa no se vuelva dominante; la identidad negativa es la suma de todas aquellas identificaciones y fragmentos de identidad que el sujeto tuvo que interiorizar como indeseables (Ives, 2014).

Según Ives, la adolescencia corresponde al estadio V del ciclo vital de Erikson, ***citado por*** (Ives, 2014),, cuando la crisis psicosocial es la Identidad (resolución favorable) en contraposición a confusión de roles o de identidad (resolución desfavorable). La fuerza básica es la Fidelidad y las relaciones significativas serán los pares y modelos de liderazgo, por lo que para llegar a la crisis psicosocial de la identidad de la adolescencia hay que haber superado las cuatro etapas previas, siendo lo ideal que haya sido de forma favorable.

Por tanto, en el estadio denominado infancia, haber logrado Confianza; en la niñez temprana, Autonomía; en la edad del juego, Iniciativa; y en la edad escolar, Laboriosidad y Competencia.

> Entrando en mayor detalle para una mejor compresión del desarrollo de la identidad del adolescente, en el estadio I, la Infancia (0-12 meses), la crisis psicosocial a superar es la confianza básica versus desconfianza básica; aquí tiene especial importancia la madre o figura maternal que idealmente habrá significado una base segura para el establecimiento de un vínculo seguro con su hijo. La fuerza o cualidad básica que se desarrolla es la Esperanza (Ives, 2014).

En el estadio II o Niñez temprana (1-3 años) la crisis psicosocial es el desarrollo de la autonomía en contraposición a presentar vergüenza y duda (desenlace desfavorable). Intervienen ambas figuras parentales. Es la etapa del no, y la máxima expresión es la autonomía que obtiene el niño con el control de los esfínteres. El decide cuándo y cómo evacúa, siendo la fuerza básica la Voluntad. La firmeza de sus cuidadores en poner límites le evitará dudar de ellos, y consecuentemente, dudar de sí mismo.

El siguiente estadio III, Edad del juego, se sitúa más o menos entre los 3 y 6 años. La duración de los diferentes estadios es variable según el niño. La crisis a superar de forma favorable en este estadio es la iniciativa versus culpa (desenlace desfavorable).

> Los niños inician juegos con otros niños, se inventan juegos, y tienen mucha imaginación. Si se les da la oportunidad de llevar a cabo sus iniciativas se sentirán seguros de sí mismos, por lo que debe emerger el sentido del propósito y de la ambición; la radio de las relaciones significativas será la familia básica y la fuerza que emerge, la Finalidad (Ives, 2014).

El último estadio antes de la adolescencia es el estadio IV o Edad escolar (7-11 años). s cuando el niño inicia proyectos hasta completarlos sintiéndose orgulloso de sus logros. La crisis psicosocial es industria o laboriosidad versus inferioridad, siendo la fuerza básica la Competencia.

> Los profesores juegan un papel crucial en esta etapa. Cuando se apoya al niño y se le refuerza en su trabajo, sentirá que es capaz de alcanzar su meta, sino se va instalando un sentimiento de inferioridad; un riesgo en esta etapa es que únicamente se dé valor al trabajo, sacrificando la imaginación y la creatividad (Ives, 2014).

Finalmente se llega al estadio V, Adolescencia (12-20 años), que es cuando la crisis psicosocial, tal como se ha mencionado anteriormente, es alcanzar la identidad en contraposición a la confusión de roles (desenlace desfavorable). El radio de relaciones significativas en este periodo son el grupo de amigos, grupos externos y modelos de liderazgo.

Muchas veces el adolescente está más preocupado por lo que él puede aparentar en los ojos de los demás, o sea la imagen que proyecta, que en cómo él realmente se siente.

> En la búsqueda de la identidad pueden necesitar repasar las crisis psicosociales vividas previamente, siendo la más relevante la primera, la de confiar en los demás y en uno mismo; luego está el segundo estadio en el cual debe haber adquirido la cualidad básica

de la voluntad, que le permitirá buscar oportunidades para decidir libremente en cada momento (Ives, 2014).

El autor subraya que, el adolescente suele tener un miedo atroz a quedar en ridículo, prefiriendo actuar sin pudor, de forma libre, contradiciendo sus superiores antes que realizar una actividad que pudiera parecer vergonzoso ante sus ojos o los de sus pares. Necesitan sentir la afirmación de sus iguales.

De la misma forma, el adolescente puede ser muy intransigente y nada tolerante con las diferencias culturales, sociales, físicas o raciales, de aptitudes o características individuales, siendo una forma de defensa ante el sentimiento de pérdida de identidad. La fuerza básica de este estadio es la Fidelidad.

> El desarrollo de la identidad dependerá en gran medida de la superación favorable de los estadios previos del ciclo vital del ser humano, de la misma manera que el buen desarrollo de la identidad en el adolescente va a influir sobre los estadios post adolescencia para que éstos se desarrollen de forma favorable, por lo que en cada estadio habrá una crisis psicosocial que podrá superarse de forma favorable o desfavorable, con un radio de relaciones significativas, para alcanzar una fuerza básica, que en la adolescencia es la Fidelidad (Ives, 2014).

¿Qué características comparten los videojuegos convencionales?

Calvo (2018) plantea la siguiente interrogante: ¿Significa todo ello, por tanto, que la única diferencia entre juego y videojuego radica en el soporte electrónico de los últimos? Muy probablemente no, aunque tanto juego como videojuego poseen unas características propias derivadas del medio en que se desarrollan. De este modo, se podría afirmar que los videojuegos tienen efectos distintos a los de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación óculo-manual del jugador, o que los juegos no precisan de elementos externos al mismo para ser jugados, pero no dejarían de ser apreciaciones estrechamente ligadas con la presencia o ausencia del mencionado componente tecnológico.

> Por tanto, partiendo de la definición de juego propuesta anteriormente, entendemos y definimos el videojuego como un «ejercicio lúdico delimitado por normas ejercido de forma voluntaria a través de un hardware específico, no obstante, estamos seguros de que muy probablemente aparecerán numerosos videojuegos que en un futuro cuestionarán la validez de esta definición, por amplia y genérica que pueda resultar en la actualidad (Calvo, 2018).

La interacción con el videojuego se convertirá, de este modo, en la característica más destacada de estos medios y que los hace tan atractivos, por lo que, según el referido autor, contrastan en este punto con la contemplación de la televisión o el cine que, aunque mantengan intelectualmente estimulados y activen la imaginación, dejan poca iniciativa a la persona que los ve. Los videojuegos exigen una implicación activa en el propio desarrollo de los mismos y el jugador se ve obligado a tomar decisiones que le involucran en el proceso del juego.

> De igual manera que a la hora de identificar los factores por los que los videojuegos resultan atractivos, existen diversas opiniones en torno a qué características comparten los videojuegos convencionales, entendidos como aquellos que logran captar y mantener la atención del jugador o, dicho de otra manera, aquellos que proporcionan diversión y entretenimiento (Calvo, 2018).

No obstante, como se observa a continuación, muchos de los conceptos presentados no son excluyentes entre sí, sino que obedecen, según nuestro entender, a distintas maneras de identificar una realidad y de taxonomizar los factores que la conforman.

> Aunque los videojuegos serios reciban consideración de videojuegos, puesto que comparten las características relativas al soporte tecnológico sobre el que se asientan, se han de tener especialmente en cuenta cuantas circunstancias se puedan derivan, en materia investigadora, del hecho de que los primeros pasen por alto, en la mayoría de los casos, la esencia lúdica de éstos (Calvo, 2018).

Concepto de identidad

Dans (2015) afirma que la visión del conjunto sobre la identidad puede referirse a lo biológico, en la dimensión corporal de la persona; la identidad psicológica, entendida ésta por dónde se sitúa en sí mismo el individuo en cuanto "yo"; o la identidad sociológica, cada uno respecto al conjunto, es decir, inserto en una sociedad, en un grupo, etc. Otro concepto que utilizan los filósofos personalistas es el de identidad narrativa.

Esta consistiría en tratar a la persona y estudiarla como protagonista de una historia o un relato, que ella misma narra en su propia red. Para tratar la identidad personal, hemos de abordar ambos conceptos: identidad y persona. La identidad habla de lo que uno es y de lo que uno aspira a ser. Otro término muy utilizado es el de personalidad, como el contenido propio de la identidad.

Tampoco la identidad es algo cerrado o una meta por descubrir, sino más bien la entendemos como un proceso cambiante.

> Precisamente en esta época ha sido denominada posmodernidad; un momento donde tras la pérdida de la verdad como objeto de conocimiento, llegamos a la crisis; se trata de la negación de la realidad en el proceso interminable de la interpretación (Dans, 2015).

La fragmentación y la disolución del yo en la "modernidad líquida" chocan decididamente con la intención del adolescente de imponer su ego en la red social.

Zygmunt Bauman, ***citado por*** (Dans, 2015), sostiene que la nueva importancia que se concede a la identidad es un reflejo del hecho de que se está convirtiendo cada vez más problemática la globalización, la disminución del estado de bienestar, aumento de la movilidad social, una mayor flexibilidad en el empleo, inseguridad en las relaciones personales, todos estos acontecimientos están contribuyendo a un sentido de fragmentación y la incertidumbre, en el que los recursos tradicionales para la formación de la identidad ya no son tan sencillos o tan fácilmente disponibles.

El yo tiene muchas caras, donde se refleja lo que desearían ser y esto se va transformando continuamente, porque de alguna manera decimos que no tienen una personalidad formada.

Sirven a nuestra exposición las nociones contemporáneas de hombre como "ser en construcción", como algo dinámico, en permanente cambio.

> Los estereotipos y roles elegidos -o en los que el usuario queda asociado -tienen que ver con el lenguaje en el que se expresa –icónico o verbal-, el mundo compartido a través de los objetos digitales, las ideas y gustos que expresa o las causas que lo comprometen o promueve. Si bien son sus relaciones digitales con objetos y personas las que marcan un universo identitario al que cualquier internauta pertenece (Dans, 2015).

Son perfiles, comentarios, imágenes y pequeños manifiestos a modo de grafitis virtuales los que ayudan a construir el yo juvenil en una red de muchos otros jóvenes. La persona vive en un proceso constante de identificación, que en esta etapa vital de la adolescencia pasa a un primer plano. Se trata de una búsqueda dubitativa e incluso inconsciente, donde la persona narra un relato que sea coherente para él mismo; quiere saberse único y protagonista de una historia que comparte en relaciones de intimidad. Ahora bien, esta identidad no es sólo la historia que nos contada.

> Las personas parecen tener múltiples dimensiones de sus identidades, y es posible que se resistan a tener que seleccionar una que anula todas las demás. Hemos de tener cuidado con esta cuestión, pues se pueden reforzar unos estereotipos por oposición a otros y, por tanto, como negación de otras identidades (Dans, 2015).

Identidad en internet

Las interacciones sociales y la comunicación en Internet o Whatsapp con relación al tiempo en que se desarrollan, son diferentes a las que pueden tenerse cara a cara o por teléfono.

> Estas comunicaciones pueden ser sincrónicas o asincrónica, dónde se dispone de minutos, horas o días para reflexionar y responder. Cuando se escribe un mensaje por correo electrónico o por Whatsapp no se tiene por qué tener una conexión directa con el receptor (García & Rodriguez, 2014).

Se escribe un texto y se envía; el receptor lo encuentra cuando mira su buzón o su Smartphone y entonces puede contestarlo inmediatamente o cuando lo considere conveniente. Se facilita que la persona elija cuidadosamente aquello que quiere decir y cómo quiere decirlo. Cuando dos personas o más llevan un diálogo conjuntamente a una hora determinada y pueden reaccionar directamente a preguntas, respuestas y comentarios; decimos que es una comunicación a tiempo real.

Tanto la comunicación asincrónica como la sincrónica no han de ser necesariamente por escrito.

> De manera sincrónica lo más destacable son las videoconferencias a través de Skype, mientras que las asincrónicas lo que más éxito tiene es Youtube; la falta de interrupciones en la comunicación es otro de los elementos que la hacen distinta, se puede escribir tanto como se desea de un tema sin ser interrumpido en el discurso (García & Rodriguez, 2014).

Para los autores referenciados, el internet facilita la capacidad de los individuos para crear relaciones que antes resultaban imposibles, los adolescentes ya no se limitan a vincularse con aquellos que tienen más a mano. Este medio les proporciona la posibilidad de buscar lazos sociales basados en intereses comunes e identificación mutua, sin necesidad de compartir el mismo tiempo y espacio. Internet facilita a los jóvenes la oportunidad de explorar aspectos de su identidad personal y de intereses que pudieron estar anteriormente reprimidos.

Esta característica hace de Internet un medio que reúne a grandes cantidades de adeptos, especialmente a los adolescentes que deben reconfigurar su identidad.

> Si bien, la comunicación mediante ordenador provoca el intercambio de menos señales sociales que las que se experimentan con la interacción cara a cara, por lo que hay pocas dudas de que pueda ser usada para el intercambio de ayuda y apoyo (García & Rodriguez, 2014).

La comunicación mediada por ordenador tiende a contribuir a la creación de mayores y más diversas redes sociales, organizacionales comunitarias y participación pública. Es incorrecto calificar las relaciones online como insuficientes e incompletas en comparación con los lazos del "mundo real" ya que forman parte del mismo sistema social.

> Son las personas las que van adaptando Internet a sus necesidades y proyectos, en vez de someterse a la lógica de la tecnología, ya que los usos de Internet suponen una extensión y una especificación de los hábitos, deseos y sentimientos de las personas en la vida cotidiana (García & Rodriguez, 2014).

La construcción de la identidad adolescente en internet

En la actualidad, según García & Rodriguez (2014), se convive con la revolución tecnológica, Internet es considerado, en relación a las tecnologías de la información y la comunicación, el fundamental. Sus posibilidades son innumerables y segundo a segundo siguen apareciendo nuevas innovaciones en torno a la Red de redes, ya que los adolescentes necesitan definirse, diferenciarse de los demás, sentirse incluido socialmente.

Internet posibilita satisfacer esta necesidad, convirtiéndose en el principal espacio de interacción social, dando oportunidad de expresar ideas y problemas en foros, blogs o Redes sociales, así, los sujetos se pueden sentirse sustentados emocionalmente por otros internautas generando comprensión recíproca.

> Al mismo tiempo, Internet ofrece la posibilidad de descubrir aspectos ocultos de la personalidad y de la identidad del individuo sin recibir sanción social del entorno habitual, lo que contribuye a mejorar la autoestima, ya que pueden manifestar su verdadero yo al mundo exterior (García & Rodriguez, 2014).

Conocer y aumentar el círculo social, relacionarse, intercambiar historias, experiencias, etc., son también consecuencias positivas del uso de Internet.

Es tanto el tiempo que dedican los jóvenes a las nuevas tecnologías que un gran número de empresas ha decidido dedicar la mayor parte de su presupuesto publicitario a los jóvenes usuarios de Internet; por lo que, según los autores, se presenta, por tanto, una creciente digitalización de la cultura, especialmente juvenil, en las dos últimas décadas y más específicamente en los últimos 5 años en países más periféricos.

Los chicos que hoy tienen entre cinco y quince años son la primera generación que ha crecido inmersa en estas nuevas tecnologías.

> Relacionarse en Internet, a diferencia de las interacciones que tienen lugar día a día supone interactuar en el ciberespacio; el nuevo medio presenta una serie de características que le son propias, y hacen que la interacción y la comunicación sean distintas a las de la vida cotidiana (García & Rodriguez, 2014).

Para destacar las consecuencias positivas del anonimato en la Red, los autores citados afirman que se debe analizar el concepto de identidad. Internet da la posibilidad de participar en varios grupos e ideologías, dando oportunidad de expresar ideas y problemas en foros, blogs o Redes sociales. Las interacciones a través del ordenador brindan la posibilidad de asumir diferentes roles –reales o inventados-, representados por los nicks, promoviendo yos múltiples, fluidos y flexibles.

> Las personas se definen a sí mismas, pero también, son definidas por los papeles que realizan y la variedad de personajes a interpretar, puede ser una posibilidad para las personas en general y los jóvenes en particular, de enriquecer la conformación de la subjetividad (García & Rodriguez, 2014).

Los sujetos con identidades estigmatizadas o marginadas socialmente tienen la oportunidad de expresar sus ideas y problemáticas, en torno a grupos en línea. Por lo tanto, el anonimato puede ser considerado directamente como positivo o negativo, mientras que existe la posibilidad de ser mal empleado, los usos beneficiosos pesan más que los usos negativos. Esta característica es una de las diferencias claves con la interacción cara a cara.

Las miradas, los cambios de respiración y entonación, los suspiros son poco comunes en la Web, para compensar esa falta de señales no verbales, según los autores, surgen en la comunicación electrónica un lenguaje específico, los denominados emoticonos o smileys. Estos signos denuncian, a través de caras con diferentes expresiones, estados anímicos o emocionales en las conversaciones.

Por ejemplo, para manifestar alegría se elige una carita sonriente.

> Los emoticonos no son más que estrategias compensatorias que emplean los usuarios para sustituir la falta de información contextual, son estrategias que operan como pistas perceptivas, por lo que la comunicación por Internet o Whatsapp no está determinada por la distancia física; de esta forma se pueden realizar conversaciones entre personas situadas en distintos continentes (García & Rodriguez, 2014).

La identificación, un imprescindible en la construcción de identidad

En esta sociedad que está en permanente cambio -y que en las últimas décadas se ha modificado paradigmáticamente el estilo de vida de sus integrantes- se encuentran los adolescentes.

> La adolescencia en sí misma implica vulnerabilidad y es allí donde más se hacen sentir las nuevas condiciones, ya que durante esta etapa de transición en el desarrollo humano, se produce una serie de cambios que implican un proceso de renuncia de la identidad infantil por la construcción de la identidad de adulto (Vázquez & Fernández, 2016).

El joven adolescente se va despojando de la capa protectora familiar de la que se compone esta identidad primaria y se asoma al mundo adulto en carne viva para construir –a prueba y error- ante la mirada de sus pares, su nueva identidad. En este proceso la Mirada del Otro juega un importante papel; por un lado, por su condición subjetivante, actúa como base constitutiva del ser que para desarrollarse necesita verse y aprobarse a través del Otro; primero será la madre, luego el mundo.

Y, por otro lado, ese ser que hoy está en proceso de construcción de su propia identidad, es un ser que mira como nunca antes había mirado y que al mismo tiempo es mirado como nunca antes.

> La mirada del Otro hoy es más amenazante, por lo intrusiva y exigente y el declive de las instituciones, la imagen como factor determinante en la obtención de logros o su inevitable contrapartida: no ser; y la inmediatez como modalidad, son factores encadenados fundantes de estos cambios (Vázquez & Fernández, 2016).

Los autores proponen, que, si por un momento las personas podrían detenerse y pensar en la década del 50, se identificaría un discurso único compartido generador de significaciones y modos de ser de esa época. El discurso hegemónico del Estado era el de ser un orden simbólico articulador que comprende a todos por igual bajo la figura de ser ciudadano de un Estado benefactor.

Esto implica para este ciudadano, además del reconocimiento de un poder único impartidor y regulador del orden social, una pertenencia a un nosotros instituido junto a un monto de certezas: un futuro conocido y anticipable.

> En las últimas décadas el mercado desbordó las fronteras nacionales, dando origen a la globalización, por lo que a medida que el mercado se empodera sin reconocer fronteras, las naciones se desdibujan y la figura del ciudadano, como soporte subjetivo de los Estados, fue quedando vacía de representación (Vázquez & Fernández, 2016).

Los autores señalan que, la identidad es una construcción subjetiva en la cual el Otro es condición de posibilidad. Su configuración se va diseñando por medio de un proceso de identificaciones que el sujeto realiza desde los primeros años de vida y se delinea en su historia en relación con los otros; es por un lado un sí mismo único y también puede ser varios nosotros acorde con los roles que se asuman socialmente.

> La identidad que distingue un grupo o comunidad de otros y una individualidad de otras, no es estática, va cambiando y supone alteridad, al darse por la experiencia con los otros –diferentes- en el tiempo; el punto central de este ser visto consiste en que, cuando me sé mirado yo no miro al otro porque mi intencionalidad no se dirige hacia él sino hacia mí expuesto a su mirada.

Para Sartre, ***citado por*** (Vázquez & Fernández, 2016), el hombre se encuentra con su mismidad en esta experiencia. ―Se reconoce tal como es porque sabe que el otro lo está mirando‖. Hoy la sociedad no permite entender a las redes sociales como la mirada del otro actual en su condición de principio estructurante de la identidad en el proceso de los adolescentes en la sociedad postestatal; tiempo atrás los adolescentes se reunían en el club, en la calle o en las plazas, en estas interacciones iban moldeando sus gustos.

> Internet les ha dado nuevos espacios y oportunidades de encuentro.

> Los chicos hoy seleccionan y publican lo que quieren que otros vean sobre sí mismos y el feedback de su producción es inmediata: pueden ver en forma instantánea la repercusión de sus publicaciones, la aprobación de lo que son, sentando los cimientos de la construcción de su ―sí mismo‖ por medio de indicadores cuantificables (Vázquez & Fernández, 2016).

En la sociedad actual ya no hay bases estables; las ideas, la fluidez; la liviandad, la delgadez, la flexibilidad y la capacidad de adaptación cotizan más alto que el saber y la experiencia.

> Este es el contexto en que ha crecido esta generación llamada Generación I (de Internet) o nativos digitales por otros, por haber nacido en una época de un significativo despliegue tecnológico de comunicaciones satelitales, dándose bajo este escenario, las definiciones en las que se incluía la concepción de moratoria para ingresar a la vida adulta, dejan de nombrar a la adolescencia (Vázquez & Fernández, 2016).

Enfoques sobre la identidad

El adolescente se sabe un "yo" y un "nosotros", que comienza a explotar fuera del círculo familiar, en las relaciones de amistad.

> Tiene conciencia de su pertenencia a un grupo y es quizá este el rasgo más sobresaliente que ofrece la integración en una red social virtual; la red social se presentará, así como una oportunidad de reafirmación de su "yo" y su "nosotros" (Dans, 2015).

Para Dans (2015), la identidad individual está al servicio de un molde social. Esa identidad que el adolescente busca a toda costa como algo irrepetible y, al mismo tiempo, establece dentro de un proceso de identificación en el "nosotros", le llevará al reconocimiento por los demás, lo que precisamente reafirma su yo; se puede agrupar los enfoques sobre la identidad desde distintas disciplinas.

El enfoque psicológico se centra en la adolescencia como una "crisis hormonal" o bien, como una etapa dentro del desarrollo evolutivo en transición desde la niñez a la juventud.

> Los estudios sociológicos se centran en los factores de desigualdad propios de la edad como son la clase social, el género, el origen, etc.; factores que son aprovechados por el marketing, para diseñar productos de consumo relacionados con el perfil identitario de adolescente, y al final estos productos digitales, como pueden ser las redes sociales, también proporcionan medios para la rebelión o contestación adulta (Dans, 2015).

Para Dans, la sociología, la psicología social y la antropología tratan la cuestión como un proceso social, no fijo, sino en permanente cambio. Destaca la importancia de las relaciones entre el individuo y el grupo: cómo la gente categoriza o se etiqueta a sí mismo y a otros, cómo se identifican, etc., por lo que los medios se convierten en un instrumento identitario poderoso, que puede hacer relativa la identidad para mostrar lo inhibido o para engañar.

El yo se convierte en una especie de "proyecto" que los individuos tienen que trabajar: tienen que crear "narrativas autobiográficas" donde se explican a sí mismos, y mantener por tanto un relato coherente y consistente.

> La perspectiva “psico-biológica” de Hall presenta la adolescencia como la tormenta perfecta; la teoría del desarrollo entiende la adolescencia como una de las etapas con su propia crisis, que en este caso sería la identidad y la aplicación de roles (Dans, 2015).

El cuestionamiento de los ideales y valores, según Dans, es una suerte de revisión casi total de la existencia. A través de este proceso de la autorreflexión y autodefinición, los adolescentes llegan a un conocimiento integrado y coherente de su identidad como algo que persiste en el tiempo, la familia y el grupo son determinantes en este desarrollo; un período de "crisis de identidad”, donde la inserción en un conjunto de jóvenes con características homogéneas es condición de supervivencia social en la sociedad contemporánea.

El reto de los adolescentes de apropiarse de un lugar en el mundo

Zamora (2013) destaca que la adolescencia se ha definido como un estadio de desarrollo personal cuyo inicio está marcado por la pubertad; sin embargo, no tiene exclusivamente una naturaleza biológica, sino también aspectos cognitivos y socioemocionales, lo que implica un conjunto de elementos culturales, sociales, económicos y político.

La adolescencia no es sólo una etapa biológica que se inicia con la pubertad, ya que intervienen otros aspectos que construyen la idea de adolescencia, como su relación con la sociedad, que la imagina y la construye. Es pertinente preguntarnos si la adolescencia en nuestros días es un estadio de transición hacia la etapa de construcción, maduración y consolidación de la identidad, o bien un proyecto inconcluso y postergado.

¿Qué posibilidades de proyección, apropiación y sentido de sí mismos pueden tener los adolescentes para construir un ser y estar en el mundo?

> La adolescencia se ha definido como un estadio de desarrollo personal cuyo inicio está marcado por la pubertad; sin embargo, no tiene exclusivamente una naturaleza biológica, sino también aspectos cognitivos y socioemocionales, lo que implica un conjunto de elementos culturales, sociales, económicos y políticos (Zamora, 2013).

Este proceso, según la autora, conduce a considerar el contexto en el que se construye esta etapa de la vida junto con las interacciones directas, como la familia, la escuela, la comunidad y los acontecimientos ambientales y socio-históricos; de ahí que para comprender su totalidad se requiere acudir a un entramado mucho más complejo. La adolescencia, como etapa de la vida, es una construcción social más bien reciente.

Por ejemplo, en la época medieval, el concepto de adolescencia era inexistente, pues el niño, a edad temprana, se educaba en el trabajo como aprendiz, su escuela era la escuela de la vida y por consiguiente los jóvenes tenían un papel activo dentro de su comunidad.

> En su aspecto positivo podemos decir que la juventud es la etapa en que se gesta el proyecto de vida personal, es decir, qué hará de su vida mientras se hace a sí mismo, aunque plantearse un proyecto de vida también conlleva una problemática en cuanto a cómo puede lograrlo (Zamora, 2013).

Esto implica hacerse de una identidad, una vida individual, pero la cuestión es el cómo o con qué referentes se hace.

> De acuerdo con la concepción de los estadios de vida, precisamente en esta etapa es donde comienza la formación y consolidación de la identidad y el rol es un momento entre la integración de sus identidades infantiles y las oportunidades ofrecidas en los roles sociales (Zamora, 2013).

En otras palabras, la autora señala que la adolescencia es una etapa durante la cual la personalidad del individuo adquiere el mecanismo psicológico básico de autorregulación y autocontrol, o sea, cuando se cristaliza la identidad de su yo. La adolescencia es, por lo tanto,

un momento clave tanto de la construcción individual y de sus procesos internos como también de un ser que está dentro de una sociedad en la que busca tener un lugar en el mundo.

Si en una sociedad se asignan los roles de acuerdo con la edad, el hecho influye profundamente sobre la medida en que esta última constituye un componente de la identidad de la persona.

> En realidad, la tesis de la "crisis de la adolescencia" tiene una utilidad social, ya que sirve para legitimar el control social que se ejerce sobre el adolescente, manteniéndolo fuera del ámbito de las responsabilidades sociales, debido a su inestabilidad y su malestar (Zamora, 2013).

Por otra parte, la cultura actual parece alimentarse de esta situación en la que los adolescentes, que parecen no encontrar un lugar en el mundo, terminan adquiriendo promesas, estereotipos e ideales conforme los marca el mercado, un mercado dedicado a la parafernalia de los jóvenes, a quien viene bien considerarlos como individuos en búsqueda de identidad, de hacer notar sus diferencias e integrarse socialmente de modo exclusivo con sus pares.

Estas características son las que propician un consumo exacerbado de elementos que modifican la cultura de origen por una cultura más allá de las fronteras, que nos atreveríamos a llamar globalizadora.

> Desde este enfoque, la adolescencia no es una etapa de formación de la propia identidad y de ubicación de su lugar en el mundo, sino que es una panacea de la generación de deseos que sólo se satisfacen momentáneamente a partir del consumo (Zamora, 2013).

Los adolescentes en general son susceptibles de manipulación de su identidad por una sociedad de consumo, es probable que, a la par de la seducción que aquélla propicia, no haya el suficiente anclaje o arraigo en otras formas de hacer comunidad. Es posible inferir que esta perspectiva puede cambiar cuando el joven sea capaz de ver y experimentar otras realidades, otros contextos;

> por ejemplo, el contraste que representa la vida en una gran urbe y la vida rural, la vida de consumo desde un centro comercial en contraposición con el mundo fabril, y cobrar conciencia de ello; cuando sea capaz de ver el deterioro ambiental no sólo por las campañas publicitarias o los artículos científicos, sino cuando él mismo pueda observar y vivir la experiencia que implica el cuidado del medio ambiente (Zamora, 2013).

Diferencias asociadas al sexo en la formación de identidad

Zacarés, Iborra, Tomás, & Serra (2014) recalca que en su visión psicosocial, la crisis de identidad se ha resuelto de modo adaptativo cuando se logra un ajuste satisfactorio entre la autodefinición personal y los roles sociales que el sujeto desempeña. Dicho "encaje" le permite experimentar un sentimiento de identidad interior en forma de "continuidad progresiva entre aquello que ha llegado a ser durante los largos años de la infancia y lo que promete ser en el futuro.

> Erikson contribuyó a la idea ampliamente citada de que los chicos establecen identidades mientras que las chicas desarrollan previamente la intimidad, por lo que se hipotetizó que el desarrollo de la identidad en las mujeres seguiría una trayectoria cualitativamente diferente a la de los varones y con un ritmo más lento (Zacarés, Iborra, Tomás, & Serra, 2014).

Las diferencias sexuales, cuando aparecen, indican una superior madurez evolutiva en las chicas, especialmente en el ámbito de las relaciones de intimidad. La única excepción la constituiría el ámbito político, si bien las diferencias a favor de los varones se han verificado entre universitarios y no en adolescentes más jóvenes.

Entre éstas destaca la autoestima, cuya contribución sería la de proporcionar seguridad al sujeto a la hora de asumir riesgos y considerar opciones. Este autor hipotetiza que una elevada autoestima fortalecería la motivación para la actividad exploratoria en relación con el entorno, mientras que una baja autoestima tendría un efecto inhibitorio sobre la exploración.

La investigación sobre los estatus de identidad confirma en general esta hipótesis, mostrando los niveles más elevados de autoestima en aquellos sujetos clasificados en esta-tus de logro, caracterizado por la presencia de una exploración intensa.

También indica, sin embargo, que la autoestima es relativamente alta en sujetos en el estatus de cerrazón, donde la exploración es escasa y relativamente baja en sujetos en moratoria, al menos para lo esperado en una situación de máxima exploración.

> Desde la percepción de los propios jóvenes, los que están en difusión son los que perciben más rechazo y menor apoyo en sus padres, mientras que los que se hallan en cerrazón son los que perciben unas relaciones más estrechas con ellos (Zacarés, Iborra, Tomás, & Serra, 2014).

Todavía se sabe poco sobre la relación de estos patrones familiares con otros contextos significativos para la formación de identidad como el proporcionado por los iguales o el contexto escolar.

> El papel de los profesores en la formación de la identidad es destacable en la formación de la identidad escolar, por encima incluso de los padres. El profesor se convierte, además, en figura de apoyo relacional significativa, de tal manera que si éste es menor, podrían activarse conductas exploratorias especialmente en el dominio escolar (Zacarés, Iborra, Tomás, & Serra, 2014).

Características de la adolescencia

Arias, Torres, & Rendón (2015) propone que el desarrollo del adolescente va acompañado por la búsqueda de un lugar en el mundo, llevando a cuestas naturalmente la influencia de la genética de sus padres, entrelazada en este momento de la vida con las relaciones sociales, tanto las familiares como las escolares y las de amistad, así como el despertar sexual. Los adolescentes experimentan cambios físicos en su sexualidad y su cerebro.

> Hablar de identidad es hablar de un tema que ha generado debate durante años, puesto que diversos teóricos han querido darle diferentes interpretaciones, de modo que es menester analizar las distintas variables de cómo el adolescente toma herramientas psicosociales y qué significado tienen éstas para la construcción de su identidad, porque el ser humano es una especie demasiado frágil para subsistir sin la protección de otros y es allí en los grupos, en ese escenario sociocultural, precisamente donde se construyen las identidades (Esteban, 2008), ***citado por*** (Arias, Torres, & Rendón, 2015).

En la construcción de la identidad, es donde juegan un papel importante los padres del adolescente, puesto que él toma herramientas de ellos para identificarse, aunque sólo sea un pequeño aporte, puesto que el logro de la identidad empieza en la adolescencia, pero no termina allí.

> La identidad es un fenómeno psicológico bastante complejo de naturaleza psicosocial, así, aunque los procesos cognitivos son importantes, la destreza para pensar en el sí mismo de forma abstracta facilitará el camino que el adolescente recorre para descubrir su papel en la sociedad (Arias, Torres, & Rendón, 2015).

El sujeto debe experimentar un sentimiento de integridad personal, la coherencia entre lo que piensa y lo que hace, será su carta de presentación a la hora de posicionarse frente a sí mismo y los demás, es importante que este estilo tenga cierta estabilidad perdurable en el tiempo y en distintas situaciones.

La identidad incluye las normas de los grupos en los que el adolescente se integra, su ideología, los compromisos que adquiere y recoge experiencias pasadas para dar significados en el presente y para definir su futuro.

En grado considerable, el amor adolescente es una tentativa para llegar a definir la propia identidad, proyectando sobre otro la propia imagen difusa acerca de sí mismo y para verla así reflejada y gradualmente clarificada, por ello, gran parte del amor juvenil consiste en

conversación, debido a que el esclarecimiento puede ser también buscado por medios destructivos (Arias, Torres, & Rendón, 2015).

Identidad, adolescencia y cultura de jóvenes secundarios

Para Díaz (2013), la adolescencia es un concepto histórico que ha adquirido distintas connotaciones de acuerdo con el momento y la sociedad de que se trate. Por ello, en este estudio intentamos reconocer a los jóvenes en su especificidad, en sus condiciones sociales e históricas y en los contextos concretos en que se mueven y se forman.

> La adolescencia, como categoría teórica, sólo es un referente para pensar a los jóvenes que cursan la escuela secundaria; sin embargo, también son estudiantes, hijos, amigos, consumidores, televidentes, trabajadores, campesinos o citadinos, hombres o mujeres y mucho más individuos en cada entorno (Díaz, 2013).

Cada individuo y grupo configuran su identidad de manera compleja en el marco de las propias condiciones sociales, económicas e históricas, y de los significados que definen su cultura local en el marco de la global. Otro referente para definir a los jóvenes ha sido el escolar. En ese contexto (sobre todo en la secundaria) se les "naturaliza" en la posición de alumnos y desde ahí se construye una serie de adjetivos que los etiquetan en función de la lógica y la norma institucional: "indisciplinados", "apáticos", "flojos", "casos perdidos", o bien, "buen alumno", "cumplido", "responsable", "obediente".

Así se les ubica en alguno de los dos polos, según los parámetros del discurso escolar: el "buen" o el "mal" alumno, esto reduce la posibilidad de entender al joven como sujeto entero y reconocer la heterogeneidad y potencialidad de los jóvenes en su diversidad. Aquí se parte, según la autora, del reconocimiento de la necesidad biopsicosocial de los jóvenes, de construir su identidad en función de su intimidad y de su autonomía, así como sus propios valores y proyectos, en el marco de una crisis personal que signa la adolescencia.

> Esta crisis se lee como potencialidad de los sujetos, donde la cultura y las condiciones sociales y económicas regionales, comunitarias y familiares inciden, de alguna manera, en los procesos y relaciones en que los adolescentes enfrentan los conflictos de su identidad (Díaz, 2013).

Díaz afirma que, la pubertad, fase inicial de la adolescencia, se caracteriza principalmente por los cambios anatómicos y fisiológicos que conducen a la madurez sexo-genital. Las manifestaciones de esta etapa se observan en lo que se ha dado en llamar caracteres sexuales, primarios y secundarios, así como en el crecimiento físico y la revolución psicológica, social y moral que describen la transformación del niño en adolescente.

> Los cambios corporales son vividos por el adolescente "como una irrupción incontrolable de un nuevo esquema corporal que le modifica su posición frente al mundo externo y lo obliga a buscar nuevas pautas de convivencia (Aberasturi y Knobel, 1998:159), ***citado por*** (Díaz, 2013),.

Este es un periodo confuso y doloroso donde algunos adolescentes viven un desequilibrio y ansiedad extremos. Deben enfrentar el mundo de los adultos sin estar realmente preparados y, además, desprenderse de su mundo y su identidad infantil. Esta es la tensión que, en sí misma, representa una crisis, y que tomará diversos tintes dependiendo del caso y de las formas en que el adolescente haya enfrentado y resuelto las crisis de las etapas anteriores.

Los adolescentes manifiestan esta crisis de diferentes formas, dependiendo del contexto y de la dinámica familiar.

> Por ejemplo, algunos del medio urbano enfrentan conflictos en su familia, a raíz de su rebeldía hacia sus padres; otros, del rural, muestran desconfianza hacia las personas que les rodean, ensimismándose y tratando de resolver sus problemas solos; algunos más confiesan su debate interior desbordado en autocensura y menosprecio a sí mismo (Díaz, 2013).

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

(García, Buil, & Solé (2016) en su articulo denominado Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable" afirma que, en cuanto a la protección de menores y de sectores vulnerables, todos los operadores serios y responsables deben utilizar sistemas y herramientas en sus webs que ayuden en la detección y control de los clientes con posibilidades de desarrollar problemas con el juego. Estas herramientas incluyen límites de depósito y pérdidas, exclusión de productos, temporizadores, autoexclusión, preguntas de autoevaluación e información sobre organizaciones de ayuda.

El operador y el regulador deben tener las herramientas jurídicas y técnicas para detectar conductas anómalas de sus clientes a partir del momento en que cada cliente se registra en el sitio web.

> Es importante el establecimiento de mecanismos adecuados que monitoricen las operaciones y los grupos de riesgo, como también son importantes las medidas anti fraude y los sistemas de certificación y homologación de equipos y de software, los requisitos de concesión de las licencias y el control del juego transfronterizo (García, Buil, & Solé, 2016).

Algunos factores asociados particularmente al riesgo de exceso en el juego son la edad de inicio, la influencia de los padres, el consumo de sustancias estimulantes, la publicidad y las actitudes del grupo de iguales. El juego es visto, sobre todo, como una diversión emocionante, si bien la dificultad para diferenciar entre los conceptos de suerte, destino, azar y probabilidad, así como la familiaridad con videojuegos y otros juegos de ordenador convierte a los menores en consumidores vulnerables frente a los juegos online.

> Entre las consecuencias negativas que puede generar la participación en juegos online, la más grave es el juego patológico, verdadero trastorno adictivo. Tanto los poderes públicos como la misma industria del juego deben considerar y concretar el desarrollo de planes integrales de juego responsable que garanticen un modelo de juego seguro y controlado (García, Buil, & Solé, 2016).

En este contexto, la publicidad y la promoción del juego debe tener en cuenta criterios de protección de los consumidores sabiendo que, aun cuando les está prohibido, los menores tienen facilidad de acceso al juego online.

> Las Administraciones públicas deben establecer políticas de juego responsable y sensibilizar a la sociedad. Todos los agentes implicados en la actividad del juego deben por su parte aportar mecanismos de prevención y sensibilización hacia un problema del que existe aún poca conciencia social y una excesiva despreocupación (García, Buil, & Solé, 2016).

Por otro lado, Dans (2015) en su trabajo de investigación titulado “Identidad digital de los adolescentes: la narrativa del yo”, asevera que Erikson y sus seguidores, afirmaban que las etapas son universales, aunque se podría argumentar que "la adolescencia" como tal no existe en periodos históricos anteriores, o en otras culturas o sociedades. La "adolescencia" es esencialmente un construir histórico y social, en lugar de un estado universal del ser.

> La adolescencia se ve principalmente como un estado de transición, un asunto de "convertirse" en lugar de "ser"; sus experiencias actuales sólo tienen importancia en la medida en que les ayudan a resolver su crisis y por lo tanto seguir adelante (Dans, 2015).

La identidad entendida también como algo personal, lo que es útil a nuestro estudio es la noción de persona como sujeto individual.

> Y esto es necesario destacarlo, pues trataremos a las personas-adolescentes como grupo, pero no queremos perder de vista la individualidad, como centro de libertad, que afirma la íntima libertad inherente al sujeto, que lo define y le trasciende; la condición personal es señal de unicidad e irrepetibilidad (Dans, 2015).

El ser personal puede reconocerse a sí mismo por su capacidad de autorreflexión. Las notas características del ser persona, junto con la intimidad y la manifestación corporal o el diálogo permiten estudiar al joven usuario desde diferentes ángulos: su aspecto físico, psicológico, social y cultural.

> Las imágenes (en general, fotografías) dan cuenta de la vestimenta y la apariencia física que los adolescentes desean mostrar como símbolo de una actitud. Lo mismo ocurre con el lenguaje que utilizan y los textos que les representan en la red o comparten: son señales inequívocas de un estilo de vida (Dans, 2015).

Los educadores no solo habrían de formarse técnicamente en las novedades digitales y las distintas herramientas, sino más bien comprender las redes y las aplicaciones digitales desde su propia dinámica de funcionamiento. Puede un adolescente estar fuera de estos sitios virtuales, pero no sin una alta factura en cuanto su integración con sus iguales. Al mismo tiempo, bajo la excusa de "estar donde todos están" no cabe la inhibición de los adultos ante los sitios juveniles y el cómo afectan a cada persona.

La forja de la personalidad de un adolescente, ahora más que nunca, se juega en un teclado y una pantalla, verdaderos espejos del juego, la imitación, el carnaval. A veces, se trata de la tragedia de una autoestima en construcción, que busca el reconocimiento del otro desesperadamente. Además de esos otros sus iguales, potenciales identidades cambiantes, son los educadores (familias y profesorado) líneas del marco que los refleja.

> La autenticidad y aun el compromiso solidario en causas sociales, tales como la acción política o el apoyo a iniciativas sociales se combinan adecuadamente con un delicado

respeto por cada persona, por su honor e intimidad, y se constituyen en posibles fuentes de crecimiento personal (Dans, 2015).

2.1.2.2. Categorías de análisis

Categoría de análisis 1: Los juegos en línea

Definición: Los nuevos avances tecnológicos han traído progreso y han marcado un nuevo estilo de vida, así como una nueva manera de entretenimiento. Los jóvenes se han adaptado rápidamente a la nueva realidad que les ofrecen la tecnología de los videojuegos, gracias, entre otros, a la estética, la jugabilidad y el entretenimiento que ofrecen

Operacionalización de las subcategorías

- Adicción
- Videojuegos
- Parentalidad

Categoría de análisis 2: Formación de la identidad

Definición: Dans (2015) afirma que la visión del conjunto sobre la identidad puede referirse a lo biológico, en la dimensión corporal de la persona; la identidad psicológica, entendida ésta por dónde se sitúa en sí mismo el individuo en cuanto "yo"; o la identidad sociológica, cada uno respecto al conjunto, es decir, inserto en una sociedad, en un grupo, etc. Otro concepto que utilizan los filósofos personalistas es el de identidad narrativa.

Operacionalización de las subcategorías

- Rasgos de la personalidad
- Temperamento
- Entorno familiar

2.1.3. Postura teórica

La autora cita a Loayza (2013), quien refiere que en la actualidad, se eexperimenta tiempos vertiginosos, donde el contexto social es propicio para asimilar y enrumbar las tecnologías que día a día van acumulándose en la vida cotidiana de las personas. En este contexto, los jóvenes latinoamericanos vivencian cambios que democratizan las relaciones verticales en las que están sumidos en el mundo "real".

Sus redes virtuales crecen rápidamente, gracias a las posibilidades que ofrecen los videojuegos online, legitimando los propios esfuerzos, los logros ganados y las victorias conseguidas.

> Ya no están en la búsqueda del triunfo frente al televisor, sino en busca de la proclamación existencial en un auditorio lúdico mundial. Las redes débiles alrededor del mundo no tienen mayor relevancia en la vida de un gamer latinoamericano, sólo aquellas que él mismo va construyendo en su propia localidad (Loayza, 2013).

No cabe duda de que estas redes locales se van convirtiendo en la mejor publicidad, no sólo de videojuegos, sino de una vida social que tienen como núcleo las innovaciones tecnológicas que ofrecen mayores posibilidades de comunicación. Los videojuegos online representarían grandes cuotas de energías y nuevas rutas de socialización, yendo del divertimento individual hacia una identidad colectiva a través de comunidades de jugadores en línea que lo llevan a prácticas simbólicas.

Por ejemplo, el poder violentar al otro, sin violentarlo, o matarlo sin matarlo, son muestras de ello. Estos cambios manifiestos en los y las jóvenes revelan una sociedad que podría ser moldeada y re-creada por ellos y ellas, aun con mayor impacto que hoy; los adultos, se podría decir también, dejan de ser llamados por adjetivos insípidos y repetitivos, convirtiendo

sus prejuicios en categorías desbordadas por una realidad que ni ellos ni el Estado pueden soportar.

Para algunos autores (Beranuy y Carbonell 2010), la condición anónima de estas interacciones se expresa en lo virtual y no en lo real, convirtiendo el tipo de videojuegos online en algo muy riesgoso. No consideran que el anonimato les otorga un tipo de identidad que escapa a nombres y apellidos, que está basada en los logros, los trofeos y las puntuaciones; pero, más que en lo virtual, estas interacciones lúdicas yacen en esa frontera, oscura para unos e inaccesible para otros, en donde todo es simultaneidad, una dimensión sólo posible en la nueva presentación de lo juvenil en libertad (Loayza, 2013).

Díaz (2013) afirma que, el grupo de pares representa para los adolescentes un apoyo fundamental. En él encuentran el reforzamiento necesario para los aspectos cambiantes de su personalidad. El grupo les ayuda a diferenciarse de su familia y a reconstruir su identidad. Es de gran importancia porque le transfieren gran parte del apego que anteriormente mantenían con la familia y con los padres en particular; el grupo de pares constituye la transición necesaria al mundo externo para lograr la individuación adulta ya que, pasando por la experiencia grupal, el joven podrá empezar a separarse y a asumir su identidad adulta.

En la relación de amistad e intimidad, los amigos y el grupo de pares tienen una importancia primordial para los adolescentes; son pocos los que no tienen o no buscan un amigo especial con quién compartir sus inquietudes, dudas, penas y aventuras. En el proceso de definición de la identidad, la relación con los pares es una condición necesaria para fortalecer los procesos de apego y diferenciación del adolescente.

> Así, escuchar y apoyar al otro y viceversa representa un espacio íntimo de amistad, apego y confianza que fortalece al sujeto y le permite recontextualizar sus significados. Los adolescentes le dan una gran importancia y valor a la amistad y en especial a ciertos amigos (Díaz, 2013).

Por otro lado, para García, Buil, & Solé, (2016), es recomendable instaurar un estilo democrático de educación en el que existiese una comunicación fluida, normas claras y consensuadas, no excesivas, flexibles y adaptadas a cada edad y situación. Sería deseable evitar que los hijos entren en contacto con el juego a edades tempranas o enseñarles a valorarlo (por ejemplo: no permitirles manipular las máquinas o presionar el botón para iniciar la jugada, no darles monedas para jugar, etc.). Es importante, también, promocionar actitudes, valores y estilos de vida que sean incompatibles con las conductas de juego.

> El objetivo de la educación en las escuelas sobre la problemática de los juegos en línea es hacer conscientes a los adolescentes de los riesgos y de los potenciales problemas asociados a los juegos de azar y apoyar a los estudiantes en las alternativas que existen. Los temarios incluyen los mitos, creencias, supersticiones y, también, información de lugares donde ir cuando existe un problema con el juego (García, Buil, & Solé, 2016).

Dentro de las estrategias de minimización de daños, las campañas informativas ocupan un lugar relevante. Las estrategias de prevención dirigidas a los jóvenes requieren atención especial ya que muchas de las campañas de salud actuales se basan en el supuesto de que el conocimiento de los riesgos o peligros asociados a participar en una actividad vaya a traducirse en el rechazo de esa actividad.

Con el fin de que los adolescentes consideren los mensajes relacionados con la salud, los autores destacan que, los diseñadores de las campañas de prevención deben entender y respetar los puntos de vista de los adolescentes y explicar las consecuencias concretas de un comportamiento que son significativas para el grupo de personas al que se dirigen.

Las estrategias de prevención deben reforzar los problemas que se pueden crear como consecuencia de la práctica de los juegos de azar, que pongan de manifiesto argumentos que expliquen estas consecuencias, como pueden ser las peleas o amenazas por deudas de juego sin olvidar fórmulas que ayuden a evitar la presión de los compañeros para jugar.

Los proveedores de los juegos en Internet, por otra parte, deben establecer estrategias propias de minimización de daños para los jugadores vulnerables. Estas estrategias deben incluir información, como links de servicios de ayuda como servicios específicos online de ayuda que puedan asistir a los jugadores a la hora de limitar su juego (García, Buil, & Solé, 2016).

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis General o Básica

- Los juegos en línea repercuten negativamente en la formación de la identidad de los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra

2.2.2. Sub-hipótesis o Derivadas

- El ambiente familiar y social, son los principales componentes sociales que inciden en la formación de la identidad en perturbando las relaciones interpersonales de los estudiantes adolescentes

- La disminución de la interacción colegial ha incidido negativamente en las relaciones interpersonales de los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra

- Un programa de información psicoeducativo que ayude en la disminución de los casos de violencia colegial por el uso de los juegos en línea, enfatizando la formación de la identidad en los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra

2.2.3. Variables

Variable Independiente:

Los juegos en línea

Variable Dependiente:

Formación de la identidad

CAPITULO III
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

La población es el grupo de individuos que habitan en una determinada zona donde se realiza la investigación. En la presente investigación se consideró una población de estudio determinada en la totalidad por estudiantes, padres de familia y docentes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra. Se tomó en consideración una población de 50 estudiantes, 50 padres de familia y 10 docentes, la misma que facilitó el estudio y la investigación.

INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	%	MUESTRA	%
Estudiantes	50	47%	50	47%
Padres de familia	50	47%	50	47%
Docentes	10	6%	10	6%
Total	110	100	110	100

Elaborado por: Jennifer Moreira
Fuente: Unidad Educativa "José María Velasco Ibarra"

Total, encuestas: 110

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

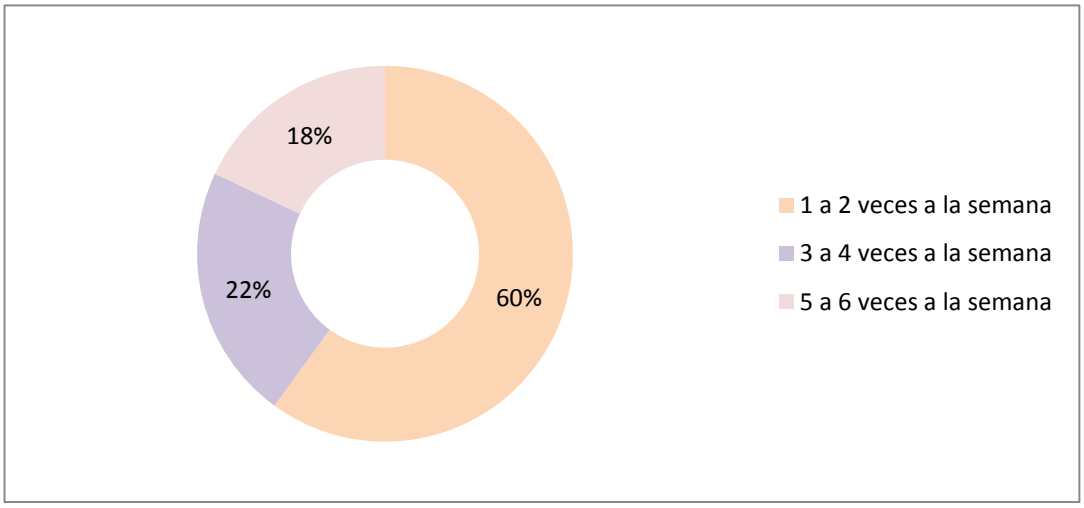
Encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra

¿Con qué frecuencia en la semana juega en línea?

Tabla #1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 a 2 veces a la semana	30	60%
3 a 4 veces a la semana	11	22%
5 a 6 veces a la semana	9	18%
Total	50	100%

Gráfico #1



FUENTE: Encueta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "José María Velasco Ibarra"
ELABORACIÓN: La autora

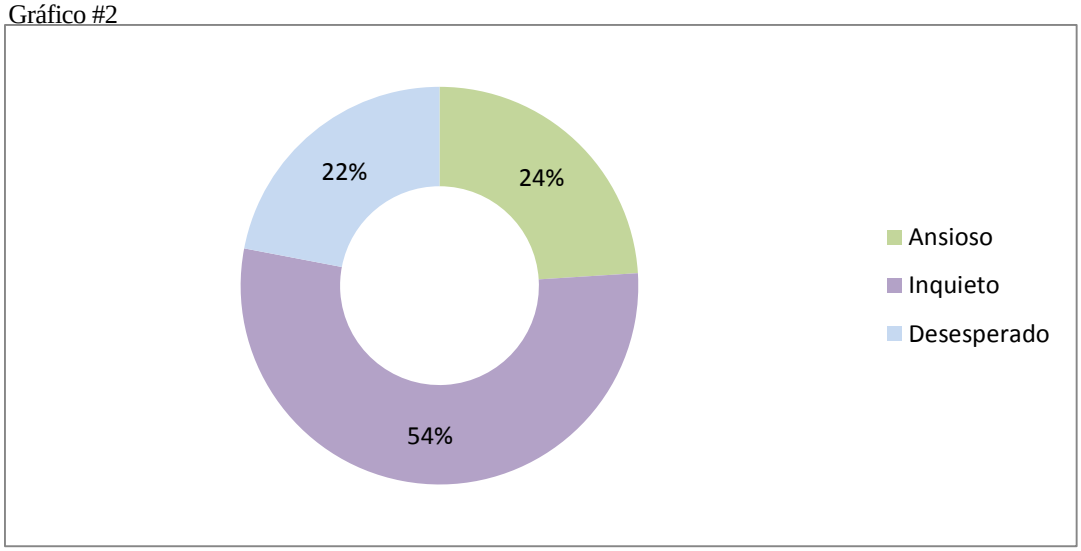
Análisis e interpretación. – El 60% de los estudiantes encuestados afirmaron que juegan en línea 1 a 2 veces cada semana, el 22% refirió que de 3 a 4 veces semanalmente y el restante 18% aseveraron que juegan en línea fácilmente todos los días. El uso indiscriminado y sin control de estos tipos de juegos, puede generar adicciones en quienes tienen esta práctica habitual, por lo que recaen en las personas que estén encargadas de los estudiantes en casa, controlar para que no se caiga en el abuso, ya que esto puede ocasionar la apatía frente al cumplimiento de otras actividades en los estudiantes.

¿Cómo se siente cuando no logra conectarse a la red para jugar en línea?

Tabla #2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ansioso	12	24%
Inquieto	27	54%
Desesperado	11	22%
Total	50	100%

Gráfico #2



FUENTE: Encueta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "José María Velasco Ibarra"
ELABORACIÓN: La autora

Análisis e interpretación. – El 24% de los estudiantes que admitieron jugar frecuentemente en línea, destacaron que cuando no pueden conectarse a la red para jugar se sienten ansioso, el 54% destacó que se siente inquieto y el 22% final dijeron sentirse desesperados cuando no loran conectarse para jugar online.

La práctica de jugar en línea en exceso, puede repercutir en el estado emocional y la personalidad del estudiante, ya que, al participar de estos juegos, adquieren otras identidades que les permite, virtualmente, ser violento y asumir otros roles que en la vida real no han podido hacerlo, sin embargo, esto puede repercutir al final, en como ellos se desenvuelven en su entorno.

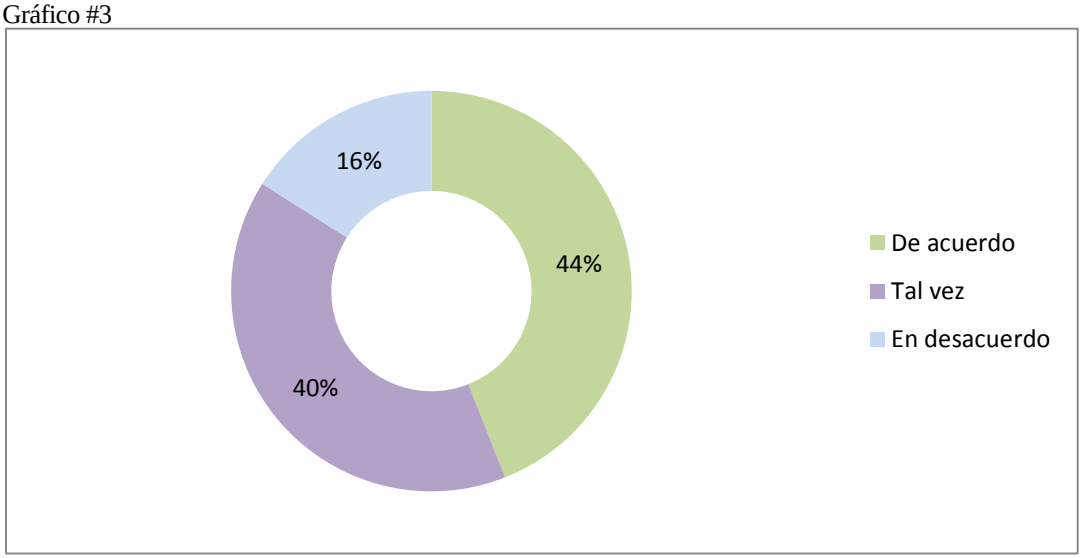
Encuesta dirigida a los padres de familia de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra

¿Cree usted que los juegos en línea influyen en el bajo rendimiento de los adolescentes?

Tabla #3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De acuerdo	22	44%
Tal vez	20	40%
En desacuerdo	8	16%
Total	50	100%

Gráfico #3



FUENTE: Encueta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa "José María Velasco Ibarra"
ELABORACIÓN: La autora

Análisis e interpretación. – De los padres de familia encuestados, el 44% considera que los juegos en línea influyen en el bajo rendimiento de los adolescentes, el 40% no está seguro que esto se de en sus hijos y el restante 16% no cree que jugar en línea incida en que su representado cumpla o no con sus actividades académicas.

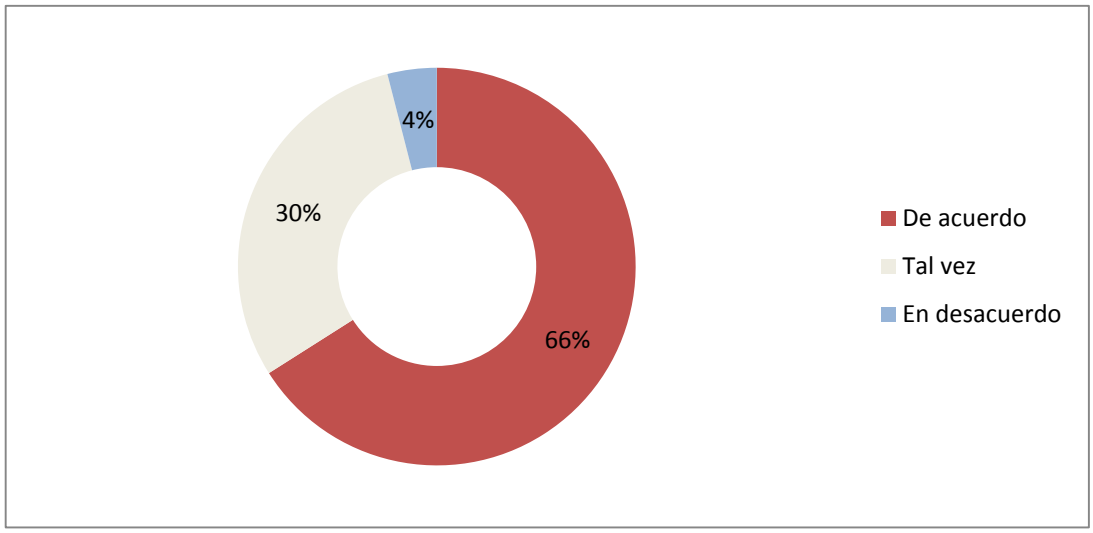
Hay que enfatizar en que el abuso a los juegos en línea puede repercutir drásticamente en la personalidad de los adolescentes; ya que el tener el hábito de participar en estos juegos con prudencia y control puede ayudar en un ocio productivo del joven.

¿Cree Usted que los juegos en línea influyen en la formación de la personalidad de un adolescente?

Tabla #4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De acuerdo	33	66%
Tal vez	15	30%
En desacuerdo	2	4%
Total	50	100%

Gráfico #4



FUENTE: Encueta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa "José María Velasco Ibarra"
ELABORACIÓN: La autora

Análisis e interpretación. – El 66% de los padres de familia que participaron en la encuesta, consideran que los juegos en línea influyen en la formación de la personalidad de un adolescente, el 30% piensan que tal vez y el 4% final no cree que jugar en línea incidan en cómo son sus hijos.

Es importante que los padres de familia busquen e investiguen información objetiva sobre estos temas, para estar preparados y reaccionar de la mejor manera frente a estas situaciones que se pueden dar con sus hijos, ya que no se puede confirmar que, al final, jugar en línea sea malo.

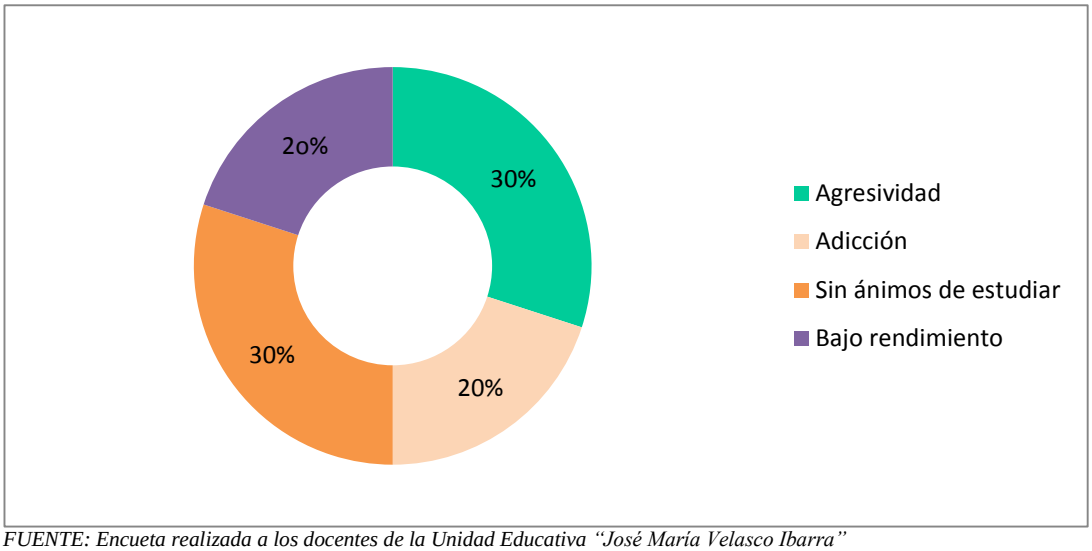
Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra

¿Qué efectos cree Ud. que ocasiona en los estudiantes el jugar en línea?

Tabla #5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Agresividad	3	30%
Adicción	2	20%
Sin ánimos de estudiar	3	30%
Bajo rendimiento	2	20%
Total	10	100%

Gráfico #5



FUENTE: Encueta realizada a los docentes de la Unidad Educativa "José María Velasco Ibarra"
ELABORACIÓN: La autora

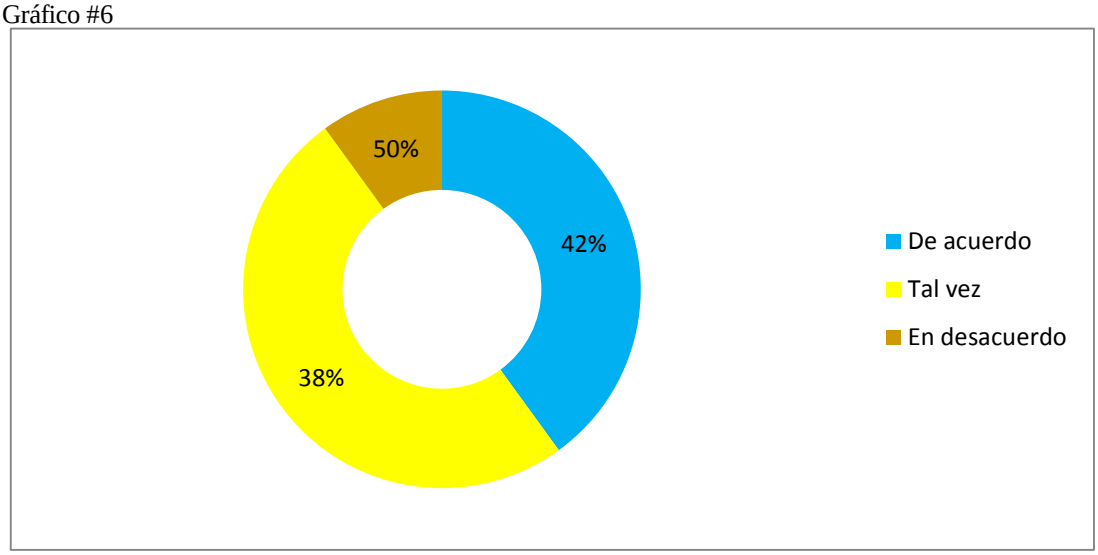
Análisis e interpretación. – De los docentes encuestados, el 30% afirmaron que un efecto que ocasiona en los estudiantes el jugar en línea es ser más agresivos; el 20% contestó que se han presentado adicciones, el 30% afirman que no tienen ánimos de estudiar y el 20% consideran que se presenta un bajo rendimiento. Los docentes deben aprovechar las clases para socializar información objetiva sobre el uso de los juegos en línea y los peligros que se corren al abusar de su práctica.

¿Cree Ud. que los juegos en línea afectan a la disciplina de los adolescentes en su entorno familiar?

Tabla #6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De acuerdo	4	40%
Tal vez	5	50%
En desacuerdo	1	10%
Total	10	100%

Gráfico #6



FUENTE: Encueta realizada a los docentes de la Unidad Educativa "José María Velasco Ibarra"
ELABORACIÓN: La autora

Análisis e interpretación. – Para el 40% de docentes los juegos en línea afectan a la disciplina de los adolescentes en su entorno familiar, el 50% afirmaron que tal vez y el 10% restante consideran estar en desacuerdo que jugar en red influyan en el comportamiento de sus estudiantes.

La adolescencia es una etapa en la que se consolidan las identificaciones y personalidades en los jóvenes, por lo que se debe procurar ofrecer la dirección oportuna en temas como en qué dedican su tiempo libre, ya que esto al final incidirá en cómo ellos se presentan frente a los demás.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Especificas

- Existe una gran armonía entre los valores causados por estos juegos y los que están presentes en el entorno social, de manera que las conductas que se practican en estos juegos son los que encuentran un mayor apoyo y aprobación social, por lo que, en resumen, los niños y jóvenes van asimilando y apropiándose de esos valores y actitudes a través de los juegos online en los que interactúan con otros individuos que nunca han visto en su vida.

- La totalidad de los juegos online fomentan algunas actitudes violentas y agresivas, que como se ha evidenciado tienden a repetirse en la conducta de los adolescentes, haciéndose evidente la presencia de estereotipos en cuanto a las figuras masculinas y femeninas, y los roles que estos tienen establecidos, lo que puede originar una limitación en la identificación como individuos únicos de los estudiantes

- Los programas de orientación psicológica se presentan como una propuesta seria que brinda una ayuda para la disminución de los casos de violencia colegial por el uso de los juegos en línea, enfatizando la formación de la identidad y la importancia que esta tiene en brindar recursos que le permitan al adolescente interactuar adecuadamente en su entorno, evitando el uso desmedido de los medios tecnológicos.

3.2.2. General

- El tema de los juegos online ha adquirido una escala creciente como centro de estudio por parte de profesionales en el área de la educación, psicólogos, salud y sociedad, principalmente, diferenciando diversos efectos de estos tipos de juegos en línea, llegando a la conclusión de que pueden llegar a tener una representación negativa, y hay otros en los que incluso se puede detectar influencias positivas, constructivas y beneficiosas.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Especificas

- Explicar a la comunidad educativa la armonía que puede generarse entre los valores causados por estos juegos online y los que están presentes en el entorno social, de manera que las conductas que se practican en estos juegos son los que encuentran un mayor apoyo y aprobación social, siendo asimilados por niños y jóvenes y apropiándose de esos valores y actitudes a través de esta interacción en línea, en los que interactúan con otros individuos que nunca han visto en su vida.

- Proporcionar información objetiva sobre las actitudes violentas y agresivas que pueden generarse por los juegos online, que como se ha evidenciado tienden a repetirse en la conducta de los adolescentes, lo que puede originar una limitación en la identificación como individuos únicos de los estudiantes por razón de que estos quieran imitar a otros individuos de su edad.

- Ejecutar la propuesta de un programa de orientación psicológica como una alternativa seria que brinda una ayuda para la disminución de los casos de violencia colegial por el uso de los juegos en línea, enfatizando la formación de la identidad y la importancia que esta tiene, brindando recursos que le permitan al adolescente la interacción adecuada en su entorno, evitando el uso desmedido de los medios tecnológicos.

3.3.2. General

- Detallar el tema de los juegos online y la idea creciente que ha adquirido como centro de estudio por parte de profesionales en el área de la educación, psicólogos, salud y sociedad, principalmente, diferenciando diversos efectos de estos tipos de juegos en línea, llegando a la conclusión de que pueden tener una representación negativa, como también incluso, que pueden generarse influencias positivas, constructivas y beneficiosas.

CAPÍTULO IV
PROPUESTA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa obtenida

PROGRAMA DE ORIENTACIÓN PSICOLÓGICA PARA LA FORMACIÓN DE LA IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA.

4.1.2. Alcance de la alternativa

A cerca de la prohibición del acceso de los niños y jóvenes, a los diversos juegos en línea, no puede ser contemplada solo con tinte restrictivo del derecho que tienen las personas a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre, sino como una mesura de parte de los mayores, para proteger a los hijos de los elementos de riesgo a que se ven expuestos al unirse a los sugeridos sitios webs, con el ánimo de garantizar su desarrollo integral y conforme.

La propuesta concreta del presente trabajo es proponer un programa de orientación psicológica que disminuya el uso de los juegos online y se fortalezca la formación de la identidad de los estudiantes, teniendo el apoyo de autoridades, padres de familia, comunidad educativa para desarrollar completamente la presente alternativa de solución que proporcionará herramientas de acción.

Lo correcto sería que las actividades recreativas estén enfocadas en contribuir con elementos que favorezcan la adecuada formación de la personalidad de los estudiantes, debido a que cuando esto no ocurre se hace indispensable que tanto la familia, como la sociedad adopten todas aquellas medidas encaminadas a corregir situaciones perjudiciales.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

La actividad prolongada de jugar juegos en línea por horas, se ha considerado en la actualidad como perjudicial, a tal punto de que se relaciona la importancia de la supervisión por parte de los padres, como el mismo hecho de visitar las instituciones educativas de manera periódica a preguntar sobre el rendimiento de sus hijos, ya que existen, en ambos casos, riesgos externos que puedan producir desestabilidad en la formación de la personalidad del alumno.

Los maestros por lo general, consideran que sus estudiantes pueden llegar a presentar problemas de rendimiento a causa de los juegos. En línea, debido a que pasar demasiado tiempo conectado y jugando en línea, es un factor que puede llegar a incidir en el beneficio académico que presenten los alumnos, por lo que los padres de familia deberían poner mayor control a sus hijos, en cuanto a los lugares webs que puede llegar a frecuentar con el propósito de entretenerse.

Hay que considerar que los más asequibles de caer en una adicción hacia el uso de los juegos online son los adolescentes puesto que en esta etapa los jóvenes buscan la popularidad, el entretenimiento, la actualidad, y el estar en contacto con sus amigos virtuales, lo que hace que este tipo de alternativas para el entretenimiento sean más atractivas cada día con el propósito de conservar a sus usuarios en permanente actividad.

Considerando que la adolescencia es una etapa sensible en donde el joven se encuentra expuesto asiduamente a factores de riesgo en todas sus áreas a nivel personal, familiar, escolar y social, este programa de orientación psicológica proyecta recolectar alternativas prácticas y factibles para lograr evitar que los adolescentes caiga en la adicción a los juegos en línea o por lo menos que tengan un criterio formado para que puedan controlar sus tiempos en la red y así no sean objeto fácil para una adicción.

4.1.3.2. Justificación

En la actualidad los alumnos están proporcionados de un grado de dispositivos electrónicos como el celular, tablets y en sus casas computadoras con juegos en línea, por lo que la presente alternativa es muy atrayente y novedosa por cuanto se analizará estos aspectos que hoy en día están en expansión.

De esta alternativa de solución, estableciendo los posibles resultados, los más favorecidos serán los estudiantes, profesores, autoridades, padres de familia y por tanto toda la comunidad educativa, por lo que, de acuerdo a la información obtenida es de suma importancia la propuesta planteada, ya que se va a brindar charlas, proyectar videos, para los estudiantes.

Lo novedoso de la propuesta radica en que los estudiantes serán más creativos y dueños de sí mismo, mejorando el uso del tiempo libre que ellos dedicaban a conectarse y tener juegos en línea con personas totalmente desconocidas a su entorno social en las diversas salas virtuales que visitan, tratando de vivir su realidad desistiendo de ser incididos por los juegos electrónicos

De acuerdo a implementar un Programa destinado a la orientación psicológica para que los estudiantes sean capaces de analizar críticamente, en ocupar su tiempo libre en investigaciones, tareas, deportes y otros temas más productivos para mejorar su rendimiento escolar, por ello, en la presente propuesta se trata de diseñar un conjunto de acciones que favorezca un trabajo sistemático basado en los efectos electrónicos, a través de una propuesta metodológica basada en un pensamiento flexible, describiendo el plan de acción con todas y cada una de las fases y contenidos aquí planteados.

Una vez que se tomen los correctivos necesarios, se espera que se refleje el impacto de la presente investigación, al mismo tiempo que se conseguirá observar en el cambio de actitud de los estudiantes, haciendo conciencia del daño que se están haciendo, mostrando mayor responsabilidad, y corrigiendo su comportamiento dentro y fuera del aula.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. General

Plantear un Programa de orientación psicológica para la formación de la identidad en los estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra.

4.2.2. Específicos

- Socializar la propuesta de que los estudiantes lleguen a dedicar más tiempo a sus actividades estudiantiles y reducir el tiempo libre

- Determinar los temarios que permitirán instar en los alumnos dediquen más tiempo a sus actividades estudiantiles y reducir el tiempo libre.

- Difundir entre la comunidad educativa información objetiva obre los efectos positivos y negativos del uso de la tecnología y dispositivos electrónicos.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

PROGRAMA DE ORIENTACIÓN PSICOLÓGICA PARA LA FORMACIÓN DE LA IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA.

4.3.2. Componente

Temario# 1

- Adolescencia e impulsividad un factor de riesgo en la adicción al juego
- Severidad de la adicción al juego y traumas en la infancia
- Los juegos online pueden producir adicción y trastornos mentales
- La conectividad ha hecho que los videojuegos enganchen más.
- Trastornos mentales por juegos de apps móviles

Temario# 2

- Formación de la identidad en la adolescencia
- Definición de la identidad
- Ayudar a construir una identidad en la adolescencia

Temario# 3

- Introducción a la historia de los juegos online

- ¿Sabes si los videojuegos afectan rendimiento escolar?

- ¿En realidad Los videojuegos afectan rendimiento escolar?

Temario# 3

- Condiciones ambientales del estudio

- Organización y planificación del estudio

Tema 1: Adolescencia e impulsividad un factor de riesgo en la adicción al juego

Dirigido: Estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra.

Tema: Difusión y socialización de la propuesta

Objetivo General:

Lograr que los estudiantes participen en el programa de tiempo libre.

Objetivo específico:

Conocer todas las actividades que se van a desarrollar en el programa

Contenidos *Referencia tomada de* (Dominguez, 2018)

- Adolescencia e impulsividad un factor de riesgo en la adicción al juego
- Severidad de la adicción al juego y traumas en la infancia
- Los juegos online pueden producir adicción y trastornos mentales
- La conectividad ha hecho que los videojuegos enganchen más.
- Trastornos mentales por juegos de apps móviles

Adolescencia e impulsividad un factor de riesgo en la adicción al juego

Efectivamente, el juego se está convirtiendo en un serio problema para los adolescentes, debido a que los que juegan *online* tienen cinco veces más probabilidades desarrollar problemas con el juego. Como ha podido establecerse, el juego *online* incrementa la posibilidad de desarrollar problemas con el juego.

Además de regulaciones estrictas que impidan el acceso a los adolescentes a las fuentes de apuestas *online*, se necesitan intervenciones preventivas que informen a la familia y actúen sobre la impulsividad en esta etapa evolutiva. Los adolescentes deben aprender estrategias que les ayuden a elegir y valorar las recompensas a medio y largo plazo, sobre aquellas a corto plazo.

Severidad de la adicción al juego y traumas en la infancia

La aparición de numerosas alteraciones psicopatológicas se encuentra estrechamente vinculada a los traumas en la infancia. Cuando se habla de traumas en la infancia se hace referencia a una amplia gama de episodios como **maltrato, abandono, abusos físicos y sexuales, enfermedades graves o muerte de los padres,** entre otras.

Un reciente estudio publicado en *Archives of General Psychiatry* con casi 6.000 pacientes atendidos por psiquiatría, reveló que el 44% de los trastornos de la infancia y la adolescencia, así como el 30% de los que aparecen en la edad adulta, tienen una estrecha relación con los traumas en la infancia. Un elemento clave para que estos episodios traumáticos ganen fuerza, es que deben provocar una disociación patológica en los procesos de integración del normal desarrollo psicológico del niño.

Siguiendo esta dirección, un grupo de investigadores italianos se propusieron evaluar si la relación entre la severidad de la adicción al juego y los traumas durante la infancia podría estar mediada por la severidad de la disociación patológica producida por estos traumas. Los resultados de este estudio fueron publicados en *Clinical Psychology and Psychotherapy*.

Por supuesto la relación entre la severidad del juego y los traumas en la infancia fue fuerte y de igual forma ocurrió con las experiencias disociativas. De hecho, se pudo comprobar

que la relación entre la severidad del juego y los traumas en la infancia estaba completamente mediada por la disociación patológica.

El tratamiento de los jugadores patológicos debe incorporar el trabajo sobre las experiencias traumáticas en la infancia. Ello quiere decir que **resulta probable que los jugadores patológicos hayan experimentado traumas durante su infancia** con gran presencia de síntomas disociativos patológicos. Estos síntomas afectan el desarrollo normal de las funciones psíquicas superiores como la conciencia, la memoria o la identidad. También tienen un efecto notable sobre el desarrollo de las funciones ejecutivas como la regulación de las emociones y la conducta.

Es por ello que **el tratamiento de los jugadores patológicos no puede limitarse a alejarles de las salas de juego u otras fuentes de apuestas**. Debe, además, incorporar el trabajo sobre las experiencias traumáticas en la infancia y el tratamiento de los síntomas disociativos que se establecieron a partir de las mismas.

Los juegos online pueden producir adicción y trastornos mentales

Han aumentado los casos de adicción y trastornos mentales producidos por juegos online. Hoy en día la adicción y trastornos mentales con relación a los juegos online ha aumentado. Es bien sabido que las actividades recreativas pueden convertirse en adicciones y hasta desencadenar trastornos mentales. Ya sean apuestas, bebidas alcohólicas u otras drogas, cualquier cosa consumida sin moderación es peligrosa.

La razón por la que estas actividades pueden producir trastornos es porque ayudan a que el cerebro produzca los químicos encargados del placer y la felicidad. Así que no es ninguna novedad que los videojuegos estén dentro de estas actividades, sobre todo por la sensación de corta satisfacción que producen, como la que producen los juegos de azar y de ahí la gran adicción que pueden generar.

La conectividad ha hecho que los videojuegos enganchen más.

Desde hace algunos años las estadísticas de adicción a los juegos electrónicos han aumentado de manera alarmante. En algunos hospitales, como el Sant Joan de Déu en Barcelona, ya disponen de secciones especializadas en estos trastornos.

¿Cuál es la razón de este fenómeno? El tema tiene muchísimas aristas, pero una de las más importantes es internet. Cuando el mundo gamer se conectó a la red, todo cambio. Desde la forma en la que se juega, la interacción entre jugadores y sobre todo la industria tuvo que sufrir una evolución en todas sus facetas. Tanto la producción, pasando por las mecánicas de jugabilidad hasta el nivel y productividad de la industria.

Antes los desarrolladores creaban un juego cerrado y pensado para funcionar de manera lineal y concreta. Y así poder vender unidades en todo el mundo a un valor considerable de dinero. Pero hoy en día las facilidades de venta como Steam y la jugabilidad online ha hecho que la industria cambie totalmente. Uno de los ejemplos más representativos son los MOBA como League of Legends que ofrecen su juego totalmente gratis.

Se han reportado casos de adicción cónica a League of Legends y otros MOBAs. Por supuesto las empresas deben ganar dinero. Y ahí es donde surge el contenido extra, en el caso de juegos como LoL, las skins o aspectos que les dan a los personajes otra apariencia, pero no dan ningún tipo de ventaja.

Trastornos mentales por juegos de apps móviles

Por otra parte, han proliferado los juegos de mecánicas Pay to Win, y juegos de farmeo o grindeo. Esto se ha dado sobre todo en plataformas móviles, en ellas se centra el mayor número de casos de adicción.

Estas mecánicas mantienen a los jugadores enganchados la mayor cantidad de tiempo posible, hacen que se vuelvan eternos. Para poder avanzar o ganar estadísticas y habilidades de los personajes es necesario dedicarles muchas horas. Esta razón, justamente, es una de las

principales causas por las que los videojuegos hoy en día generan tanta adicción. Estudios internacionales señalan que un 9% de los jugadores sufren trastornos crónicos de adicción.

Dado que la sensación de satisfacción se ha dilatado tanto, los videojuegos pueden producir adicción. Los jugadores literalmente sacrifican sus vidas por estar conectado y sus personajes. Es la única forma en la que pueden conseguir sentir la satisfacción del logro conseguido. Como cualquier cosa, los videojuegos no son malos o contraproducentes per se, depende del uso que se le dé, así que sería injusto echarles la culpa.

Pero existen también casos del uso productivo de los videojuegos, por ejemplo, en algunos lugares como Escocia estos son una herramienta importante de su programa educativo. Sin embargo, gran parte de la responsabilidad recae en los desarrolladores de juegos. Si su objetivo es enganchar y mantener a los jugadores en sus aplicaciones el mayor tiempo posible, para empujarlo a pagar por mejoras y beneficios, no ayudan a evitar estos problemas. *Referencia tomada de* (Dominguez, 2018)

.

Taller #.2

Tema. ¿Cómo debo de identificarme?

Dirigido: Estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra.

Objetivo general:

Lograr que los estudiantes se sientan bien con sí mismo, en el entorno escolar

Objetivos específicos:

Identificar cualidades positivas y negativas, y aquellas que quisiera o debería cambiar.

Contenido *Referencia tomada de* (Largo, 2017)

- Formación de la identidad en la adolescencia
- Definición de la identidad
- Ayudar a construir una identidad en la adolescencia

Formación de la identidad en la adolescencia

Como padre, en algún momento se habrá planteado más de una vez influir en los gustos de tu hijo, puede que no le guste su identidad en la adolescencia y que le preocupe la música que escucha o la ropa que viste, por lo que se debe conocer y entender de que existen diversas formas más habituales de personalidad en esta etapa y las consecuencias de las influencias adultas en los adolescentes.

Definición de la identidad

Existen ciertas cuestiones de la identidad que están predeterminadas y sobre las que tu hija no puede escoger. Entre ellas por lo general se encuentran su nombre, apellidos, zona geográfica, los valores familiares o la cultura de la sociedad en la que nace y crece.

Pero por otro lado se encuentran unas señas de identidad en la adolescencia ante las que puede optar. Estás serán las opciones que definirán a una adolescente y que le permitirán determinar y manifestar su personalidad:

Series de televisión adolescentes: es común que elija aquellas series en las que se identifica con alguno de sus personajes.

Tipo de música: aunque no es un rasgo permanente para el resto de la vida, la identificación con un tipo de música también se asocia a un estilo y una forma de ser. En la mayoría de las ocasiones se atraviesan diferentes gustos musicales como forma de experimentación.

Reivindicaciones sociales o defensa de ideas políticas.

Ropa: la forma de vestir es para los adolescentes una estrategia muy recurrida para definir su identidad.

Fumar, beber alcohol o consumir determinadas drogas: esta puede ser otra seña de identidad en la adolescencia que sirve para aumentar el sentimiento de pertenencia a un grupo en la mayoría de los casos.

Lenguaje y jerga: los adolescentes tienden a crear un argot particular. Les sirve para aumentar el sentimiento de unión con su grupo y la pertenencia frente a otras jóvenes o comunidades.

Simpatizar con alguna de las diferentes tribus urbanas: emos, góticos, heavies, «poligoneros»

Ayudar a construir una identidad en la adolescencia

Construir la identidad es un gran paso hacia una socialización más general y adaptada. Durante la adolescencia lo deseable es identificarse con un grupo de iguales. El grado de empatía con este grupo repercute en su personalidad y resulta muy idóneo evolutivamente hablando.

Que intentes orientar a tu hijo durante la adolescencia hacia aquello que crees que es lo mejor es lo normal. Lo que se ha demostrado en este sentido, es que la mejor opción es proporcionar unos valores firmes sobre los que luego él mismo construya su personalidad.

Tratar de modificar algunos de los rasgos o elecciones de tu hijo es un error. En general es mejor respetar sus gustos musicales, apariencia y hobbies. Intentar cambiarlos podría llevarle a una reacción defensiva para proteger su capacidad de decisión.

Es por ello que la mejor forma de ayudarle es respetar sus elecciones por descabelladas que puedan parecer. Por supuesto debes mantener a tu hijo alejado de modas que puedan ponerle en riesgo físico o psicológico o que afecten a otras personas. En este sentido es bueno que tengas en cuenta la vida privada de tu hijo.

Partiendo de este respeto lógico, ofrecerle una sólida educación en valores para que sea él mismo quien tome las decisiones acertadas es la mejor opción. Piensa que en la adolescencia nada es definitivo y que es una etapa de transición que ayuda a la construcción de la personalidad. *Referencia tomada de* (Largo, 2017).

Taller # .3

Tema: Rendimiento Escolar TIEMPO. 2h20

Dirigido: Estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra.

Objetivo general:

Concientizar a los estudiantes sobre como mejor el rendimiento escolar

Objetivo específico:

Estimular la formación de hábitos positivos que ayuden a mejorar el rendimiento escolar.

Contenidos *Referencia tomada de* (Haro, 2010)

- Introducción a la historia de los juegos online
- ¿Sabes si los videojuegos afectan rendimiento escolar?
- ¿En realidad Los videojuegos afectan rendimiento escolar?

Introducción

Los videos juegos son una parte muy importante de nuestra historia reciente, además de una expresión creativa y un negocio, por lo que se piensa que es una manifestación artística. Los videos juegos se encuentran entre los negocios más lucrativos en el mundo del ocio. Industria que se ha situado en el centro de la polémica en Estados Unidos que asociaciones y políticos están llevando contra los juegos de contenido violento.

A más de las investigaciones que he citado, también en países como Arabia Saudita también se han realizado investigaciones respecto al tema y se responsabiliza a los videos juegos de ser la principal causa de la obesidad entre la juventud Saudita; el periódico saudita Asharq Al-Awsat habla de una campaña saudita contra los videos juegos violentos.

También los juegos electrónicos fueron el punto de atención de un reciente estudio saudita, llevado a cabo entre participantes de un centro de detención juvenil en la Capital Saudita, en dicho estudio mostró que el 90% de los jóvenes fueron afectados de manera negativa por los videos juegos y trataban de imitar esos juegos en la realidad.

Desde la creación de los primeros juegos electrónicos siempre ha sido motivo de comentarios, de análisis sobre los efectos que pueden ocasionar dichos juegos y han surgido una serie de investigaciones a nivel nacional como en otros países y con la investigación que antecede, tengo la firme convicción que el presente trabajo investigativo tendrá un soporte para mis nuevos aportes en miras a solucionar un problema de gran interés colectivo.

¿Sabes si los videojuegos afectan rendimiento escolar?

Durante mucho tiempo el pensamiento general es que Los videojuegos afectan rendimiento escolar, sin embargo, la realidad es otra en la actualidad.
Los videojuegos afectan rendimiento escolar

Antes los juegos eran diseñados únicamente para distraer y divertir, lo cual no aportaba nada bueno a los pequeños y les generaba una adicción que afectaba su rendimiento escolar.

Los niños querían pasar todo el tiempo frente a sus ordenadores o en sus televisores pegados de las consolas, “perdiendo el tiempo” en video juegos violentos que no dejaban ningún valor o enseñaban algo, lo cual rápidamente se convertía en un gran problema para los padres.

En la actualidad aún hay muchos padres que se quejan de que sus pequeños pasan mucho tiempo jugando y atribuyen a esto el bajo rendimiento escolar, sin embargo ¿en realidad el bajo rendimiento escolar se está dando por causa de esto?

¿En realidad Los videojuegos afectan rendimiento escolar?

Claramente siguen comercializándose video juegos violentos y que no aportan mayores beneficios a los niños, sin embargo, en la actualidad los creadores de este tipo de juegos y contenidos han tenido en cuenta las quejas de los padres y hoy en día producen video juegos que son educativos y que, en lugar de disminuir el rendimiento escolar, lo incentivan y ayudan a que el pequeño aumente sus conocimientos positivos, porque el tiempo que los pequeños pasan jugando en realidad no es tiempo perdido.

En la actualidad, podemos asegurar que el jugar videojuegos entrega grandes beneficios a los niños, por ejemplo:

Mejoran la habilidad mental, lo cual más adelante les ayudara a que su vejez llegue un poco más tarde.

Ayudan a los niños disléxicos a leer mejor, esto fue comprobado por un estudio que se realizó en la universidad de Padua. Aquellos videos juegos que tiene un ritmo rápido mejora las habilidades de lectura en los niños que tiene problemas de dislexia.

En 2010 investigadores presentaron evidencias de que los juegos de realidad virtual reducen la ansiedad e incluso el dolor causado por procedimientos médicos o enfermedades que son crónicas.

Ayudan a los niños a prestar atención a más cosas al mismo tiempo de manera eficiente.

Las personas que no juegan pueden prestar atención periférica a tres o cuatro objetos a la vez, aquellos que juegan puede ser el rastro de siete objetos en promedio.

Jugar reduce en un 17% los niveles de la hormona cortisol, la cual es la inductora del estrés, por lo tanto, jugar video juegos es una actividad que relaja a los niños.

Lo anterior es hablando de video juegos en general, pero, por otro lado, hay videojuegos específicos diseñados para prender, es decir, video juegos educativos, que están enfocados en diferentes temáticas, desde matemáticas, biología, astrología, ética, sociales, religión y un gran número de tópicos.

Estos juegos pueden ser encontrados en la web, muchos son gratuitos otros cuentan con bases estadísticas que les informan a los padres del proceso de aprendizaje de los niños y que pueden ser adquiridos por precios razonables.

En este punto esperamos que no sigáis creyendo que Los videojuegos afectan rendimiento escolar, pues en realidad dan muchos beneficios, la clave está en el control y el manejo que les deis.

Taller # 4

Tema: Condiciones para que el estudio sea provechoso

Dirigido: Estudiantes de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra.

Objetivo general:

- Socializar con los estudiantes, técnicas de estudio y trabajo que se adapten a su particularidad

Objetivo específico:

- Gestionar que el estudiante identifique la forma de trabajo y estudio que más se adapte

Contenidos *Referencia tomada de* (Marsellach, 2019)

- Condiciones ambientales del estudio
- Organización y planificación del estudio

Condiciones ambientales del estudio

Las personas que conviven con el estudiante ejercerán influencia porque le presionarán más o menos, según sus propias expectativas y deseos de éxito. Por otro lado, la tónica general de la armonía familiar va a propiciar o no el mayor rendimiento en el estudio.

Los compañeros y los profesores también ejercen su influjo que aumentará o no el deseo de aprender más, de comunicar esos nuevos conocimientos.

El ambiente personal también hay que tenerlo en cuenta, es decir, las condiciones internas de la persona que incluirían: nivel de motivación hacia el estudio, objetivo final al que se quiere llegar y por qué, la capacidad para afrontar los problemas y solucionarlos, el convencimiento de que el estudio es una verdadera profesión y tiene sus dificultades. Y finalmente el ambiente físico, es decir nuestras condiciones físicas y el lugar de estudio.

Hay que procurar que el cuerpo esté bien al ponerse a estudiar, por ejemplo, no estudiar después de una comida fuerte, una emoción, beber alcohol, fumar mucho o tomar mucho café. Tampoco es adecuado después de dormir mucho o demasiado poco. En suma, hay que mantener el cuerpo en forma haciendo ejercicio y practicando una buena respiración, siguiendo una dieta sana, durmiendo lo necesario y no abusando de las drogas mal llamadas "blandas".

El sitio donde se desarrolla la verdadera tarea del estudiante es frente a su mesa de trabajo. Es allí donde, si ha conseguido crear las condiciones de silencio, buena luz, muebles cómodos, material al alcance de la mano, y le ha dado ese toque personal, cálido, podrá realmente concentrarse y olvidando, precisamente esas condiciones físicas, dedicarse a su labor intelectual.

Además, si toma el hábito de estudiar en el mismo lugar, el proceso de concentración será más rápido y eficaz.

Organización y planificación del estudio

Disponer de la planificación de nuestro trabajo es el primer paso a realizar. Las razones que justifican la existencia de un horario son:

- Alivia psicológicamente.
- Evita malgastar el tiempo y estudiar más de lo necesario.
- Permite la concentración.
- Ayuda a crear el hábito del estudio.
- Permite estudiar lo justo en el tiempo justo.

Para realizar nuestro horario personal debemos tener en cuenta los siguientes elementos:

- Debe ser estructurado semanalmente.
- Hay que tener en cuenta los tiempos de todas nuestras actividades.
- Hay que hacer una escala de autovaloración de las asignaturas según el agrado y el grado de dificultad que representan para nosotros.
- Hay que distribuirse lo más concretamente posible tanto las asignaturas como las tareas.
- Las asignaturas que son parecidas nunca deben estudiarse seguidas.
- Dejar cada día un rato para el ocio.
- Hacer ejercicio físico habitualmente.
- Ser realista y ajustarse a nuestro ritmo de vida.
- Su carácter es provisional.
- Una vez determinado, hay que cumplirlo.
- Debemos tenerlo siempre a mano.

Existen dos causas principales que hacen fracasar el horario:

- La distracción, que puede ser interna (pensamientos) o externa (ruidos, familia, amigos)
- El hecho de no valorar como importante el horario, lo que conduce a su incumplimiento.

Las estrategias que podemos llevar a cabo para facilitar el cumplimiento horario son:

- Efectuar períodos más breves de estudio, pero manteniendo el nivel de horas establecido.
- Tener las metas y los propósitos concretizados al máximo.
- Intercalar más descansos.
- Adecuar mejor el lugar de estudio.
- Realizar ejercicios de concentración.
- Estudiar en las mejores horas para cada uno.
- Controlar el pensamiento.

- Hacer comprender a la familia y a los amigos la importancia de estudiar, para que respeten dicha actividad.
- Conseguir "hacer nuestro" el lugar donde trabajamos.
- Acudir asiduamente a una biblioteca.

Estudiar de forma adecuada fatiga y existen unas técnicas que ayudan al descanso del trabajo intelectual y al mismo tiempo favorecen la concentración. Hay dos momentos en los que conviene reposar del trabajo:

1. Cuando paramos el trabajo y hacemos los descansos correspondientes, hay tres niveles progresivos: cambio de trabajo intelectual, cambio mental completo y cambio de ocupación total. Asimismo, existen una serie de ejercicios de relajación que pueden practicarse: Relajación física de los sentidos (por ejemplo, 20" mirando a alguna cosa a una distancia de dos o más metros. Con tranquilidad, pasivamente, con el pensamiento centrado en lo que se mira como si fuera visto por primera vez). Relajación de los músculos de la cabeza (por ejemplo, mover los músculos de la frente varias veces hasta cansarlos, dejarlos ir y sentirlos relajarse). Cambios de postura física para movilizar los músculos inactivos durante el estudio y ejercicios respiratorios.

2. Cuando nos sentimos cansados para el trabajo intelectual: Si piensas que estás fatigado te cansarás más, por lo tanto, hay que distraerse del cansancio, hay que observar si hay tensiones internas que nos restan energía, hay que observar si estamos aplicando bien las técnicas de lectura y relajar la vista. Si aun así no podemos seguir trabajando, hay que posponerlo 15 o 20 minutos, durante los cuales realizaremos actividades completamente distintas de estudiar.

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

- Que se utilice más adecuadamente la tecnología por parte de los estudiantes, dando herramientas y opciones diversas en los talleres de actividades alternativas para que se reduzcan los riesgos de adición los juegos online en internet, y que se disminuyan los

efectos negativos en la personalidad y además las consecuencias en el rendimiento académico por manipular dispositivos tecnológicos

- Que los estudiantes adolescentes vean a los juegos online como un entretenimiento, evitando estar frente a un computador o tecnología por muchas horas, chateando, jugando, observando videos y no realizando algo productivo, estableciendo con ello, los efectos perjudiciales que conduce el inadecuado uso de la tecnología, observando las consecuencias de hasta donde los puede llevar el exceso en la manipulación de esta adicción tecnológica, que cada día se muestra más atrayente

- Que se haga conocer a la comunidad educativa los puntos lo perjudiciales y positivos de los juegos online, recomendando a los estudiantes no facilitar datos personales por medio de redes sociales ni competencias en línea, estableciendo el peligro de que se den estas situaciones y realzando el buen uso de la tecnología, mediante ideas en la que se las puede manipular como herramienta de apoyo, para infundir en los adolescentes el desarrollo de actividades productivas.

- Comprobar que el programa de orientación psicológica sea provechoso para los estudiantes mediante la indagación al instante de manejar los programas que desarrollan la creatividad, dedicando más tiempo a otras actividades que involucre a familiares y amigos.

BIBLIOGRAFÍA

Arias, B., Torres, O., & Rendón, M. (2015). *Construcción de la identidad de los adolescentes usuarios de internet en el municipio de Amalfi.* Antioquia-Colombia: Universidad de Antioquia.

Calle, A. (2018). *Influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la institución educativa secundaria emblemática Glorioso San Carlos - Puno - 2017.* Escuela Profesional de Trabajo Social, Facultad de Trabajo Social. Puno-Perú: Universidad Nacional del Altiplano.

Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, *9*(1), 191-226.

Dans, I. (2015). Identidad digital de los adolescentes: la narrativa del yo. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*(13), 1-4.

Díaz, J. (2013). Identidad, adolescencia y cultura. Jóvenes secundarios en un contexto regional. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 431-457.

Dominguez, S. (12 de 12 de 2018). *The Gamer eSports The Gamer*. Obtenido de The Gamer eSports The Gamer– Las últimas noticias sobre videojuegos y eSports: https://thegamersports.com/noticias-videojuegos/los-juegos-online-pueden-producir-adiccion-y-trastornos-mentales/

Duek, C., & Tourn, G. (2016). El juego en red o el juego enredado: la dimensión interactiva de los juegos de las redes sociales. *Estudos em Comunicação*(23), 87-106.

García, P., Buil, P., & Solé, M. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable". *Política y Sociedad*, *53*(2), 551-575.

García, V., & Rodriguez, M. (2014). La construcción de la identidad adolescente en internet. *INFAD Revista de Psicología, 7*(1), 569-578.

Haro, L. (2010). *Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sánchez del cantón Pillaro durante el año lectivo 2009/2010.* Carrera de Secretariado en Español, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educaciòn. Ambato-Ecuador: Universidad Tecnica de Ambato.

Ives, E. (2014). La identidad del Adolescente. Como se construye. *ADOLESCERE. Revista de Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia, 2*(2), 14-18.

Largo, P. (2 de 6 de 2017). *Padres en la nube*. Obtenido de padresenlanube.com: https://padresenlanube.com/formacion-de-la-identidad-en-la-adolescencia/

Loayza, J. (2013). Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis de la frontera entre lo real y lo virtual en América Latina. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 19-40.

Marsellach, G. (26 de 08 de 2019). *Universidad de Granada*. Obtenido de www.ugr.es: https://www.ugr.es/~filosofia/recursos/innovacion/convo-2005/tecnicas-estudio/materiales%28GloriaMarsellach%29.html#2.%20Condiciones%20ambientales%20del%20estudio

Ouariachi, T., Gutiérrez, J., & Olvera, M. (2017). Criterios de evaluación de juegos en línea sobre cambio climático. *Revista Mexicana de Investigación Educativa, 22*(73), 445-474.

Rivas, D., & Andrade, M. (2015). *Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica.* Facultad de Psicología. Cuenca–Ecuador: Universidad de Cuenca.

Rosio, D. (2014). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la L. E. Mariscal Cáceres Ayacucho, 2010.* Escuela de Formación

Profesional de Educación Primaria, Facultad de Ciencias de la Educación. Ayacucho-Perú: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

Uchuypoma, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut´ay. Revista semestral de divulgación científica, 4*(2), 55-64.

Vázquez, C., & Fernández, J. (2016). Adolescencia y sociedad. La construcción de identidad en tiempos de inmediatez. *PSOCIAL. Revista de investigación en psicología social, 2*(1), 38-55.

Zacarés, J., Iborra, A., Tomás, J., & Serra, E. (2014). El desarrollo de la identidad en la adolescencia y adultez emergente: Una comparación de la identidad global frente a la identidad en dominios específicos. *Anales de psicología*, 316-329.

Zamora, P. (2013). La construcción de identidad en la adolescencia. *Aportes. Revista del colegio de ciencias y humanidades para el bachillerato*, 57-63.