

04. Educación para la Integración

“LOS VIDEOJUEGOS Y LA COMUNICACIÓN DE LOS ALUMNOS DEL NOVENO GRADO DEL COLEGIO MARÍA AUXILIADORA”

Peralta Chena, Nelly Beatriz

nellypechena98@gmail.com

Chaparro, Nilsa Yodamia, Orientadora

nilsa.chaparro@gmail.com

Facultad de Filosofía

Universidad Nacional del Este

RESUMEN

En este estudio se ha trazado como objetivo principal: “Analizar la influencia de los videojuegos en la comunicación de los alumnos del noveno grado del Colegio Salesiano María Auxiliadora”. Se trabajó con 64 estudiantes del noveno grado, tanto de la sección “A” y “B”, con un rango de edad comprendido entre 13 y 14 años, de la ciudad de Minga Guazú, del departamento de Alto Paraná. Se aplicó un cuestionario de 8 (ocho) preguntas cerradas, para reflejar los datos obtenidos en gráficos circulares. Las preguntas de dicho instrumento fueron elaboradas teniendo en cuenta los objetivos y enfoques del estudio. A partir de los datos se comprobó que la mayoría de los adolescentes le dedica más tiempo al videojuego que a la lectura, al deporte y a la familia, obstaculizando incluso entorpeciendo esa forma su interacción social, fomentando una vida sedentaria. Además, se pudo constatar que los jóvenes adquirieron el hábito de manipular dicho dispositivo o aplicativo ya desde la infancia, con consentimiento de los padres y sin previa supervisión de los contenidos.

Las palabras claves: videojuegos, lectura, comunicación.

INTRODUCCIÓN

En muchos hogares de la sociedad actual la tenencia de videojuegos forma parte usual que figuran como la primera opción de entretenimiento de la vida cotidiana de los jóvenes. En ocasiones el comportamiento de los adolescentes se ve afectado por un sin número de situaciones que conducen al aislamiento, siendo uno de los causales el uso frecuente de los videojuegos, generando así, un distanciamiento entre la familia y el estudio. (Santisteban, 2018).

Según Sartori (1997) el niño formado en la imagen se reduce a ser un hombre que no lee y, por lo tanto, la mayoría de las veces es un ser reblandecido por la televisión, adicto a los videojuegos. Este tipo de distracción lleva al empobrecimiento cultural, ya que los jóvenes se limitan únicamente a ver, a jugar y no a leer, permitiendo así que sean más vulnerables a las ideas engañosas y distorsionadas.

Lo excesivo es perjudicial, por tal razón se debe valorar las modificaciones que los niños van presentando durante su desarrollo dependiendo de la interacción con su medio externo. El presente trabajo abarca un análisis sobre la influencia que los videojuegos ejercen en las

acciones que los adolescentes realizan mediante la imitación. Estas pueden ser positivas o negativas, dependiendo del tipo de contenido.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- 1- ¿Cuáles son los factores que estimulan a los adolescentes a experimentar los videojuegos?
- 2- ¿Cómo afecta a los adolescentes el uso continuo de los videojuegos?
- 3- ¿En qué medida los videojuegos obstaculizan la comunicación de los adolescentes?

OBJETIVO GENERAL

- Analizar la percepción de los alumnos del noveno grado del Colegio Salesiano María Auxiliadora” acerca de los videojuegos y la comunicación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los factores que inducen a los adolescentes a manipular deliberadamente los videojuegos.
- Describir las barreras comunicacionales que ocasionan los videojuegos en los adolescentes.

ANTECEDENTES

Un videojuego es un software creado para el entretenimiento en general, basado en la interacción entre una o varias personas. Programas que, conectados a un televisor, integran un sistema de video y audio. (Exzeberria, 2008).

Estos artefactos tienen su origen en la década de 1940, tras la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron las primeras computadoras programables con el ENIAC de 1946. Los primeros aparatos aparecieron en la década de los 60, y desde entonces el mundo de los videojuegos no ha dejado de crecer y desarrollarse. (Sáez, 2009).

El mundo de los videojuegos, hoy da empleo a miles de personas y genera beneficios multimillonarios que se implementan año tras año. A través de este sistema el usuario puede vivir experiencias disfrutando de actividades imaginarias que se conectan con la realidad de manera distorsionada, comenzaron a extenderse de forma imparable a partir de la década de los ochenta, aislando del contacto familiar a muchos jóvenes a favor de un mercado que ejerce gran presión económica. (Exzeberria, 2008).

Los videojuegos en la edad de oro tuvieron un cambio radical, en el verano de 1982, la fiebre por los videojuegos aumentó considerablemente. Desde que Space Invaders interrumpió en el mercado en 1978 a partir de entonces los ingresos por la industria habían ampliado considerablemente de los 454 millones de dólares ese año, hasta los 5313 millones de dólares, en 1982 (Exzeberria, 2008).

El interés del público por los videojuegos parecía no tener fin en el 2007 y las máquinas recreativas se encontraban por todas partes. Tal fue el éxito de la Atari VCS que muchas familias disponían de una unidad conectada a su televisor. En esta época surgieron muchos videojuegos lanzados a la industria, esta época fue llamada época de oro de los videojuegos. Desde entonces nuevas innovaciones y el avance de la tecnología, han hecho de los videojuegos una nueva cultura, y una industria potencial en el mercado, modernizando su tecnología y llegando al alcance de muchas familias en diferentes versiones, incluso los portátiles. (Tejeiro, 2009).

El videojuego y el comportamiento de los jóvenes.

Hablar de la influencia positiva de los videojuegos no es tema aislado, se debe reconocer que, por sus temáticas de destrezas y agilidad mental, permiten que las personas aprendan a crear estrategias, a aceptar las derrotas y valorar las batallas ganadas, los videojuegos también van formando el hábito de buscar soluciones rápidas a situaciones problemáticas emergentes. Generalmente lo más atrayente es la combinación de la fantasía con el realismo que estos manejan, permitiendo así que los jóvenes experimenten varias aventuras (Tejeiro, 2009).

Drogas Virtuales

Según Sáez (2009) en la actualidad se consideran a los videojuegos como una droga virtual, ya que, en algunas ocasiones, estas actividades alejan al joven de las actividades sociales y físicas. Muchos padres están convencidos que por permitir que sus hijos jueguen a los videojuegos tornaran violentos y caprichosos, pero estas actitudes dependen de cómo cada persona permita que dichos dispositivos entren en sus vidas, como también el tiempo que se dedique a esta actividad.

Toda la problemática que ha surgido alrededor de los videojuegos ha hecho que se formen mitos que lo desprestigian, algunos de ellos son que no son para los niños o que son del diablo, gracias a esto hace un tiempo esta actividad se consideraba tabú, pero con el pasar del tiempo las personas se han dado cuenta de que no son tan malos como algunas personas lo quieren hacer ver (Sáez, 2009).

No es extraño ver que se pueda contradecir las respuestas encontradas ya que estas pueden ser relativas, debido a que hay estudios que dicen que se puede afectar la motricidad, o que disminuye la cantidad y calidad de interacciones sociales, pero también se dicen que los niños se hacen más inteligentes y desarrollan habilidades en el uso de computadoras.

Por otra parte, no todas las personas tienen que ha hecho uso de los videojuegos son iguales, el tipo de juego escogido o el tiempo que se invierte para jugar puede variar de persona, con esto podemos decir que es necesario realizar un análisis profundo en cuanto a los videojuegos y a los factores psicológicos de los jugadores, encontrando así el papel de desarrollo cultural (Sáez, 2009).

Factores Negativos

Unos de los factores que hacen que los videojuegos tengan tantos seguidores es el hecho de “quebrantar ciertas reglas que en la vida real no serían posibles realizar (revivir, volar, lanzar fuego etc.)”, también influye el hecho de que el juego presenta diferentes clasificaciones y temas, creando así variedad en los juegos, sin embargo los juegos de plataformas tienden a tener características parecidas como el hecho de saltar de una plataforma a otra con gran precisión o el hecho de evitar múltiples obstáculos (como ejemplo tenemos a Mario Bros y a Castelvania The Dracula X-chronicles, éstos juegos a pesar de haber sido sacados en épocas diferentes hacen uso de las características mencionadas anteriormente).

Actualmente “los niños se acercan tan libremente a los juegos de vídeo, que los padres usualmente se ven en la necesidad de restringir su uso”, ya consideran que es un peligro el hecho que los niños pasen tanto tiempo frente a un computador sin hacer nada productivo, estando a merced de seguir los malos ejemplos que se puedan encontrar en un videojuego, pero es ahí cuando “los padres tienen el deber de informarse bien sobre lo que sus hijos juegan” , ver más allá de lo se ve a simple vista de un juego y no dejarse

llevar por las primeras impresiones (Etxeberreia, 2004).

Muchas veces, los padres no caen en cuenta de que a muchos juegos que desarrollan en los niños la capacidad de reaccionar o actuar rápido frente a un problema, hay otros en los que con el tiempo se va adquiriendo resistencia física y agilidad de movimiento motriz, muchos juegos tienden a desarrollar ciertas habilidades de los jugadores, mas sin embargo muchos consideran estas actividades como una pérdida de tiempo que distraen a los adolescentes de sus deberes, pero eso depende de cómo el joven maneje su tiempo. (Etxeberreia, 2004).

Hay una gran polémica alrededor de los juegos, sobre sus temáticas, por su agresividad pero, muchas veces en los “videojuegos se marcan la sociedad a la que pertenecen”, muchos juegos son creados como una especie de crítica en lo que está pasando o puede llegar a suceder si el mundo sigue como esta, pero sin embargo hay otros juegos en los que el joven puede verse envuelto en un mundo de fantasía el cual él o ella pueden ejercer cierto control sobre ellos teniendo así el deber proteger un mundo y tomar conciencia de lo importante que es valorar y cuidar lo que se tiene, el

hecho de nunca rendirse y darse cuenta de lo importante que es tener en buen estado nuestro mundo. (Tejeiro, 2009).

Actualmente, a pesar de todo, en los videojuegos es casi imposible hacer trampa, ya que “no se puede engañar una máquina que es nuestra aliada y al mismo tiempo es el juez de lo que jugamos”, además los video juegos vienen con una opción de ingresar unos códigos que permitirán que el joven usuario pueda adquirir ciertas ventajas que le podrán ayudar para finalizar el juego, el simple hecho de que esos códigos sean creados a la par del juego hace que estos no sean considerados trampa (Sáez, 2009).

Lo más curioso del asunto, es el hecho de que el joven que utiliza los videojuegos tiende a aprender más fácilmente lo que le enseñan en un videojuego a lo que le enseñan en el colegio, “la cuestión cobra más fuerza cuando se observa que muchas de las destrezas necesarias para solucionar las tareas de numerosos videojuegos son análogas a tareas escolares”. Pero algo que deja pensativos a muchos padres de familias es el hecho que los jóvenes prefieran aquellos juegos que tengan contenido violento y que frecuentemente se enfrente a la muerte y dependiendo de qué tan fácil de influenciar sea el joven puede verse

afectado o no por este tipo de videojuegos. (Arteaga, 2016)

A pesar de ser tratadas de censurar algunas cosas, el acceso que tiene el niño a escenas violentas en un mundo fantástico, el cual la ayuda a diferenciar entre “la violencia real y la que ocurre en el plano de ficción”, además esto ayuda a que el joven descargue todos esos impulsos violentos característicos de los seres humanos. Sin embargo, no se debe perder de vista la complejidad del asunto, ya que si el joven se encuentra con un juego violento es a causa de la sociedad actual en la que vivimos porque, como ya se mencionó antes muchas veces los videojuegos muestran como está el mundo, la misma sociedad es la que lleva ese tipo de juegos a los jóvenes. (Arteaga, 2016).

En pocas palabras, no se puede culpar al joven por tomar actitudes violentas o no ya que “detrás de cada videojuego hay un grupo de adultos y a su vez estos pertenecen a un grupo que a diario consumen violencia”, es curioso cómo se es más criticado la violencia en los videojuegos que en el cine, siendo que a veces hasta en el cine la violencia puede llegar a ser más explícita. (Tejeiro, 2009).

También, podemos ver que los videojuegos manejan otros ámbitos y

patrones sociales, en los cuales los límites del espacio y el tiempo, por ejemplo tenemos aquellos juegos online en los que no importa quién está conectado o desconectado, siempre están en funcionamiento a todo momento, “En algunos de estos juegos incluso, aun cuando el jugador no esté conectado, el personaje puede seguir operando y puede comunicarse y pedir instrucciones al jugador mediante el envío de correo electrónico o de mensajes de texto al celular” (Etzeberria, 2004).

En conclusión, el videojuego es un producto que cada vez toma más fuerza entre los jóvenes y que poco a poco va tomando parte de nuestra cultura urbana. Son una buena forma de entretenimiento pero cuando es excesivo puede llegar a afectarlos tanto física como psicológicamente, los jóvenes son muy susceptibles al tipo de información que puede dar un videojuego, por eso es importante que los padres estén pendientes de que es lo que sus hijos juegan pero sin tampoco formar un pleito por eso, tratando de ver así el mensaje que hay más allá de los disparos o las volteretas, pero es aún más importante que los jóvenes aprendan a manejar (Tejeiro, 2009).

Influencia de los videojuegos en los niños y adolescentes.

El problema de los videojuegos frente a la televisión, es que su estructura repetitiva y de recompensa, podrían generar una dependencia de los mismos que llevaría a los niños a estar constantemente pendientes de los acontecimientos que suceden en forma serial dentro del videojuego a lo largo del día (Arteaga, 2016)

Según Etzeberria (2004), esto implica una gran pérdida de tiempo, como también dificultades para llevar a cabo adecuadamente los deberes escolares, falta de atención y concentración durante las horas de clase y un comportamiento de aislamiento con los compañeros en la propia escuela.

La adicción en niños y adolescentes puede generar una intensidad que esté presente durante cualquier actividad que lleve a cabo durante el día, sean éstas actividades manuales como comer o vestirse, o intelectuales, como los deberes escolares. Todo esto lleva al niño a perder contacto con la realidad social, su entorno emocional y su comunicación familiar. (Tejeiro, 2009).

Ocio electrónico de los hijos

Es inapropiado afirmar que todos los niños que se dedican a los videojuegos vayan a caer en una adicción, ni que el videojuego sea un elemento que perturbe sus trabajos escolares o la vida social, dice Tejeiro (2009), y con toda razón ya esta afirmación implicaría nuevas investigaciones y posteriores aproximaciones a nueva idea. A priori es muy difícil saber en qué medida el videojuego va a afectar la vida social o escolar de un niño; o la predisposición de un niño a depender del videojuego; o la vulnerabilidad cerebral el pequeño hacia determinados estímulos repetitivos o de dependencia de la recompensa como son los videojuegos. (Tejeiro, 2009).

Por este motivo los padres tienen que tener presentes varias cuestiones y determinaciones con sus hijos a la hora de permitirles jugar con los videojuegos, como ser el tiempo, la distribución específica de tareas y las limitaciones en cuanto a la frecuencia. (Tejeiro, 2009).

Videojuegos frente a la personalidad del niño

Si es un niño impulsivo, poco reflexivo, si se deja llevar de los estímulos ambientales, caprichoso, si cuando no tiene lo que quiere se enfada y se altera de forma exagerada, si busca

recompensas inmediatamente, entonces este pequeño es más proclive a depender de los videojuegos y a caer más fácilmente en la dependencia diaria del ocio, según las afirmaciones de Etzeberria (2004). Dado dichos acontecimientos, es importante considerar:

- Tiempo de juego: no más de una hora

Los padres están obligados a controlar el tiempo que el niño utiliza el videojuego, considerando que el pequeño no debe pasar más de una hora jugando con este aparato.

- Tipo de familia y edad

La edad, el ambiente familiar, la madurez del niño son básicas en el comienzo, tiempo y organización de la relación del niño con los videojuegos.

El adolescente frente a la adicción

El tema de los adolescentes y los videojuegos es un tema que genera discusión y en ciertos aspectos controversia, porque hay familias que ven a este tipo de actividad como elementos de permanencia en el hogar del adolescente y se obvian situaciones que provocan adicción porque el grupo de edad es el primer afectado cuando de influencia negativa se habla, generando de esta forma cierta

dependencia y aislamiento del entorno social como lo es la escuela y la sociedad.

Otro aspecto muy importante de los videojuegos es el contenido de los mismos. En una época trágicamente marcada por el número creciente de casos de violencia escolar y doméstica, es alarmante la proliferación de juegos de ordenador y consolas con un altísimo nivel de violencia; en ellos, el jugador se convierte en el principal protagonista. (Etxeberria, 2009).

La discusión sobre el asunto de la violencia en los videojuegos y su impacto en los adolescentes es un hecho que trae de cabeza a gran parte de la sociedad: unos, los habituales a este tipo de entretenimiento y algunos especialistas, explican que se tratan de casos aislados; otros, padres y asociaciones, afirman que "pervierten" a los niños. La clave consiste en aprender a esquivar los peligros del ocio electrónico y saber aprovechar sus beneficios educativos. (Tejeiro, 2009).

Desventajas de los videojuegos

Existen innumerables autores que profundizan el tema sobre las desventajas del uso de estos aparatos de distracción, pero tratando de realizar un resumen lo más acertado posible, se sigue las ideas de Arteaga (2016) quién

escribe que los puntos: puede generar adicción; rechazo hacia otros medios didácticos como los libros, por considerarlos aburridos y sin movimientos; conductas violentas porque su contenido, en ocasiones está basado dentro de este paradigma; genera gastos innecesarios o muchas veces son muy elevados debido a su alta tecnología y constante renovación; favorece un ambiente donde el jugador se desconecta con la realidad y deja de existir en el tiempo y el espacio, desconectándose con el mundo exterior; muchas veces propenden a aislar a quienes lo juegan de la comunicación fluida en el ámbito social y familiar; retrasan las tareas escolares; generan estrés y fatiga ocular; producen dolores musculares y articulares debido a la posición sedentaria; generan nerviosismo porque en ocasiones no consiguen sobrepasar las metas; realizan una contrapartida a los valores considerados universales como el compañerismo, la solidaridad, inculcando valores inadecuados e inclusive la excesiva estimulación de la concentración puede provocar falta de atención hacia su entorno fomentando un retraso en el proceso de socialización e incluso aislamiento.

MATERIALES Y MÉTODOS

La metodología planteada fue la cuantitativa en la que se analizó el comportamiento de una serie de causas y efectos de los videojuegos en la comunicación de los adolescentes, a partir de datos numéricos que proporcionaron una base a la investigación.

Para ello, se seleccionó a una población estudiantil perteneciente al Colegio Salesiano María Auxiliadora, del Km 20 Minga Guazú, que cuenta actualmente con 64 alumnos en el noveno grado de la Educación Escolar Básica (EEB).

La unidad de análisis estuvo integrada por todos los alumnos del noveno grado, tanto de la sección A y B, con las edades comprendidas entre 14 y 15 años.

El trabajo de investigación fue de carácter descriptivo para la elaboración de definiciones operativas referidas al fenómeno estudiado. Esto facilitó un modelo más cercano a la realidad del objeto de estudio. Para ello, se utilizó la técnica de la encuesta, cuyo instrumento fue un cuestionario con preguntas cerradas, aplicada a la totalidad de la población.

INSTRUMENTO

El instrumento de recolección de datos consistió en un cuestionario, con una serie de preguntas aplicadas a todos los estudiantes de dicha institución. El mismo constaba de 8 (ocho) preguntas cerradas y los resultados fueron representados en gráficos circulares.

El cuestionario se elaboró acorde al objetivo y enfoque del estudio, para su validación se recurrió a una prueba de expertos conformado por 3 (tres) especialistas como: psicólogos, ingenieros en sistemas y periodistas.

RESULTADO Y DISCUSIÓN

La población focalizada suma un total de 64 estudiantes, tanto de las secciones, "A" y "B". Los resultados obtenidos en la indagación se evidenciaron que el 82% de los adolescentes manipula el videojuego en sus ratos libres.

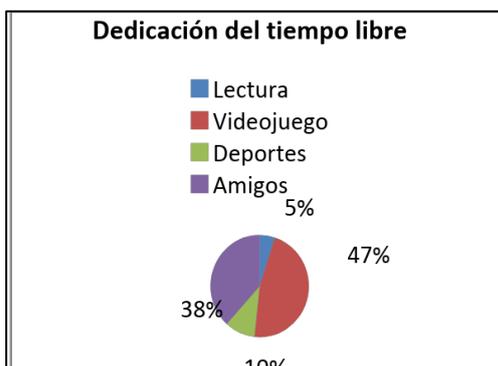


Las nuevas tecnologías forman parte indispensable en el tiempo de ocio

de los adolescentes. Hoy día el ordenador y la pantalla del celular o tablet están unidos al ser humano desde la infancia.

Además, llamó la atención que solamente el 5% se dedica a leer. Estos números reflejan que dicho aplicativo está reemplazando de a poco al libro y por ende atenta contra una comunicación fluida, pues disminuirá considerablemente el nivel de lectoescritura.

El videojuego también está desplazando notablemente al deporte, ya que solo el 10% emplea sus ratos libres a realizar ejercicios para relajarse, tener mayor resistencia, fortaleza muscular y flexibilidad, para así evitar múltiples enfermedades.

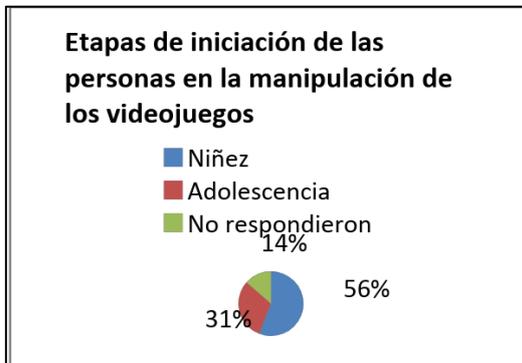


Por otra parte, el 81% de los encuestados manipula el videojuego por diversión, mientras que un reducido porcentaje, exactamente 6% lo hace por necesidad, ya prácticamente llegando a un nivel adicción.

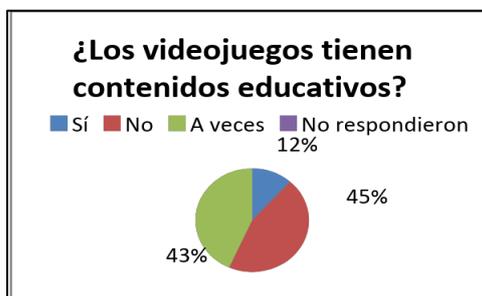


Estos datos ya no llaman la atención, pues estamos en una era de avanzada tecnología y en tiempos en que la interconexión a la red ya no es una necesidad, sino más bien una comodidad, pero siempre se apela a su buen uso. Lo cierto y lo concreto, es que, en el estudio de dicho tema se evidenció que el 56% de los adolescentes adquirieron el hábito de emplear sus momentos de ocio al videojuego, ya en la infancia. En este punto, nos detenemos a pensar si los padres ejercen un verdadero control sobre los contenidos de los videojuegos,

y qué tienen en cuenta, por ejemplo, al regalarles a sus hijos un PlayStation.



El 12% de los adolescentes respondió que los contenidos de los videojuegos son educativos, mientras que un 45% sostuvo que no, y otro 43% manifestó que a veces.



Estos resultados demuestran que algunos jóvenes no son capaces de discernir si un videojuego es apto o nocivo.

Aquellos que se molestan con facilidad, se preocupan poco por los demás, se deprimen con frecuencia, se relacionan muy poco con las personas, tienden a ser neuróticos, rompen usualmente las reglas o suelen actuar sin pensar, son los más propensos a

verse afectados negativamente por los videojuegos.

De hecho, un estudio publicado en un artículo de la prestigiosa Journal of Personality and Social Psychology, demostró que en estos adolescentes, juegos tan inocentes como el Tetris o el Candy Crush provocaron en ellos tanta agresividad como la que provocaban juegos extremadamente violentos, como Grand Theft Auto.

En la última década hay una creciente tendencia a considerar que el desplazamiento de actividades educativas y saludables conlleva unos motivos excesivamente simples, como los aplicativos de juegos instalados en los celulares, la manipulación del PlayStation y el NintendoSwitch. (Mutz, Roberts y Van Vurren, 1993).

CONCLUSIÓN

Esta investigación analizó la influencia de los videojuegos en la comunicación de los alumnos del noveno grado del Colegio Salesiano María Auxiliadora, identificando así los daños que acarrearán dichos aplicativos o dispositivos electrónicos en sus vidas.

Un porcentaje considerable de adolescentes manipulan sin control ni supervisión de los adultos los videojuegos y al no tener ningún tipo de censura, ni control en el tiempo de

permanencia frente a ellos, se olvidan de sus tareas cotidianas, no tienen gusto a lectura porque consideran vacíos y sin movimientos los libros, produciendo retraso en las actividades escolares propiamente dichas.

En cuanto al tiempo de ocio, estos artefactos electrónicos suprimen un valioso tiempo de convivencia familiar e inclusive instan a la vida sedentaria ya que los adolescentes se niegan a practicar deportes y a compartir con sus pares momentos de diversión al aire libre por considerar sus metas propuestas en la pantalla como prioridad.

Dado los resultados se puede afirmar que se llegó al objetivo general de la presente investigación, cual fue analizar la percepción de los alumnos del noveno grado del Colegio Salesiano María Auxiliadora” acerca de los videojuegos y la comunicación

A raíz del presente análisis se recomienda a la Institución educativa a ahondar esfuerzos para realizar seguimientos a los jóvenes a través de los Departamentos de Orientación y Psicología, a fin de informar a los padres sobre comportamientos adictivos y recibir apoyo necesario a la problemática planteada; como también es necesario seguir con investigaciones similares ya que los videojuegos no

solo, en la actualidad, están al alcance del televisor sino también al alcance del celular.

A partir de los resultados se puede ofrecer espacios de apoyo a los afectados en las instituciones educativas, para así aportar hacia el desarrollo de una sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

Etxeberria, F. (2004): “Niños, pantallas y violencia”. En Revista Comunicación y Pedagogía, nº 199, especial sobre “Utilización didáctica de los videojuegos”. Barcelona.

Etxeberria, F. (2008): “Videojuegos, consumo y educación”. Revista Electrónica de Teoría de la Educación. Volumen 9, Nº 3, Monográfico sobre Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del “Homo Digitalis”. pp. 11-28.

Hernández Sampieri, R. (2010) Metodología de la Investigación. Cuarta Edición. Editorial Mc Graw Hil.

Morales Arteaga, B. (2016) Artículo Videojuegos: Beneficios y desventajas para niños y adolescentes. Portal digital. Salud Día a Día.

Ortiz Alonso, Tomás. Informe del Departamento de Psiquiatría y

Psicología Médica. Universidad
Complutense de Madrid.

Saéz Soro, E. (2009) Videojuegos de
universos persistentes. La
comunicación en la construcción de una
virtual.

Tejeiro Salguero, R. (2009) Efectos
psicosociales de los videojuegos. Año
2009.