

# IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS

## The impact of the video games

**Jeisson Andrés Latorre Ruiz**

jlatorrer@unal.edu.co

**Sergio Alejandro Pérez Arias**

seperezar@unal.edu.co

Universidad Nacional de Colombia

### RESUMEN

*Este artículo presenta un estudio de investigación acerca de las actitudes que se encuentran en el contexto educativo observadas en el uso de los videojuegos en una universidad pública de Bogotá, Colombia. El estudio pretende señalar cómo los videojuegos impactan en los comportamientos de cada estudiante teniendo en cuenta el uso y tiempo empleado en ellos, con el fin de contrastar los resultados y definir el alcance que tienen en el contexto educativo. Los datos utilizados fueron recogidos con el uso de una encuesta en la que participaron 39 estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas de una universidad pública de Colombia, con edades entre los 15 y los 30 años y una entrevista realizada a un tercio de los encuestados. Se espera que dichos resultados permitan determinar los diversos factores que afectan su comportamiento en un contexto educativo.*

**Palabras clave:** ciencias humanas, comportamiento, educación, estudiantes, videojuegos

### ABSTRACT

*This paper embodies a study of research about the approaches that are found in the educational context observed in the use of videogames at a public university in Bogotá, Colombia. This article pretends to indicate how videogames impact the behaviors of every student, taking into account the use and time spent with the purpose of contrasting the results and defining the approach that they have in the educational context. The data used was recollected through a survey, in which 39 students in the range of 15 and 30 years old of the faculty of Human Sciences of a public university in Colombia participated and an interview, in which a third of this population participated. Expecting those results to help determine the several factors that impact their behavior in an educational context.*

**Keywords:** Behaviors, Education, Human Sciences, Students, Video Games.

## 1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son, sin lugar a dudas, uno de los artefactos culturales más importantes de nuestro tiempo, debido a su capacidad educativa y porque permiten adquirir nuevas habilidades y mejorar las existentes ya que aporta herramientas a sus usuarios que solo pueden ser encontradas en el mundo digital (Godtsfriedt, J. et al 2002).

En Estados Unidos, en solo cuestión de décadas, la industria de los videojuegos ha superado a otras como el cine, música o películas en conjunto (Oceja, J., 2020). Este incremento se ve directamente reflejado en un aumento de los medios y su diversidad que se ve aplicado en la amplitud de la industria de los videojuegos, que van desde grandes desarrolladoras con equipos de más de 200 personas y que logran masivos impactos alrededor mundo con sus grandes lanzamientos, hasta pequeños estudios que desarrollan sus juegos con presupuestos limitados (indie games).

La evolución de los videojuegos en las últimas décadas permite relacionarlos fuertemente con el ambiente educativo en distintas áreas donde se les otorga una gran variedad de usos. Como mencionan Sotomayor-González, A. et al. (2022), el gran avance de la tecnología ha permitido la implementación de los videojuegos en ambientes domésticos y educativos, creando nuevas opciones y estrategias lúdicas que pueden ser utilizadas para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en diversas áreas, como la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas.

En los videojuegos se encuentra el más grande potencial educativo y de aprendizaje; este puede aportar una inmensidad de maneras de interactuar e inclusive aumentar la velocidad con la que se adquiere co-

nocimiento ya que facilita la experimentación Koutsogiannis, D. et al. (2022).

Con la exponencial evolución en la industria de los videojuegos también ha aumentado la manera en la que estos impactan en la vida de los jóvenes que suelen usarlos y su frecuencia de uso puede generar una variación en sus comportamientos (Nazligül, M. et al. 2023). Los videojuegos han pasado a formar parte del desarrollo social y emocional de cientos de jóvenes alrededor del mundo y por esta razón debería existir una observación sistemática acerca de las variantes existentes en las percepciones y experiencias con diferentes tipos de videojuegos (Nazligül, M. et al. 2023).

El uso que los estudiantes les dan a los videojuegos cambia radicalmente el impacto que estos tienen en sus vidas y permite relacionarlos con efectos tanto negativos como positivos que tienen relación directa con el contexto educativo; dichos comportamientos fueron identificados y categorizados en el artículo (Nazligül, M. et al. 2023); entre ellos se resaltan, para esta investigación, los comportamientos de escape, hostilidad y decrecimiento de las habilidades sociales.

El principal objetivo por el cual fue realizada esta investigación es reconocer los rasgos y comportamientos que se generan en los estudiantes universitarios frente al uso de los videojuegos. Para la investigación es necesario expandir la información que se tiene del uso de estos medios y el impacto que generan y que pueden alcanzar en la vida de los estudiantes.

## 2. METODOLOGÍA

Esta investigación adopta un enfoque mixto que combina características tanto de la investigación cualitativa como de la cuanti-

tativa (Vega-Malagón G. et al., 2014), aunque predomina un enfoque cualitativo, dado que el objetivo principal del estudio consiste en identificar y definir los diversos tipos de comportamientos asociados a los videojuegos (Creswell, J. W., 2012).

Por otro lado, se emplean métodos de recolección de datos de naturaleza cuantitativa, los cuales se manifiestan a través de dos instrumentos utilizados: una encuesta organizada con 29 preguntas, aplicada a una muestra de 39 personas, y una entrevista llevada a cabo con 13 individuos.

Este estudio se enmarca en el enfoque de investigación - acción el cual, según la definición de Carrillo Cruz, C. et al (2019), consiste en un proceso colaborativo en el cual tanto el investigador como los participantes contribuyen al fortalecimiento del proceso investigativo.

En este sentido, mediante la metodología empleada, los estudiantes participantes aportan su perspectiva a través de encuestas y una entrevista, mientras que los investigadores complementan estos conocimientos con otras fuentes de información y recursos adicionales, en aras de enriquecer el estudio.

Entre los instrumentos se encuentra una encuesta “generar información y debate social en un ámbito profesional... y de la investigación aplicada” (López-Roldán, P. et al., 2015, p. 5) que se caracteriza por generar datos cuantitativos respecto a los comportamientos mientras los resultados de las entrevistas están enfocadas en el ámbito educativo, con preguntas abiertas para resultados de carácter cualitativo los cuales, de acuerdo con Vega-Malagón, G. et al. (2014), deben reconocer un entendimiento del contexto que se está investigando. A partir de los resultados de la

encuesta, en cuyo perfil del encuestado se encuentran estudiantes de ciencias humanas que juegan de manera recurrente, encontramos a partir de las etiquetas de comportamientos establecidas en el estudio, de acuerdo con Barnett, M. A. et al. (1997) (ansiedad, autoestima, escape de la realidad, habilidades sociales y hostilidad): Una mayor parte de los encuestados se sienten frustrados al perder en el videojuego; la mayoría de los estudiantes se sienten aliviados y no presentan síntomas de ansiedad cuando cierran el juego; una gran parte tienen una mejor imagen de sí mismos cuando ganan; el 41% de los encuestados sienten que escapa de la realidad; 28,2% no se sienten más sociales cuando practican videojuegos.

La segunda estrategia investigativa empleada consistió en la implementación de entrevistas definidas como “conversación formal con una intencionalidad que lleva implícitos unos objetivos englobados en una investigación.” (Peláez, A. et al, 2013 p. 3), específicamente de tipo semiestructurada la cual, de acuerdo con Peláez, A. et al. (2013), se caracteriza por contener preguntas abiertas con un propósito ya premeditado de conseguir información relevante dirigidas a una muestra representativa de la población encuestada.

A través de este método se llevó a cabo un análisis comparativo el cual, de acuerdo con Caïs J. (1997), se refiere a revisar detalladamente las circunstancias de un fenómeno con la intención de eliminar variables para llegar a aquellos que determinan el fenómeno y así mismo a conclusiones. Se utilizó esta herramienta evaluándolo previamente con los comportamientos y con el entorno socioeducativo de los estudiantes pertenecientes a una universidad pública en Colombia.



Los resultados obtenidos confirmaron que los videojuegos ejercen un impacto tanto en el ámbito social como en el educativo de los estudiantes. En este sentido, los participantes manifestaron haber empleado los videojuegos de dos maneras distintas dentro del entorno académico: como herramienta de estudio y aprendizaje, o bien como una distracción en medio del aula, lo cual afecta negativamente su proceso formativo.

Además, durante las entrevistas se identificaron casos en que los entrevistados mencionaron situaciones en las que conocidos suyos solían no asistir a clases o llegar tarde debido a la finalización de un juego.

No obstante, la mayoría de los participantes reconocen que existe una diferenciación de prioridades entre los videojuegos y el estudio autónomo, por lo cual ajustan el tiempo dedicado a estas actividades, de acuerdo con las demandas del período académico.

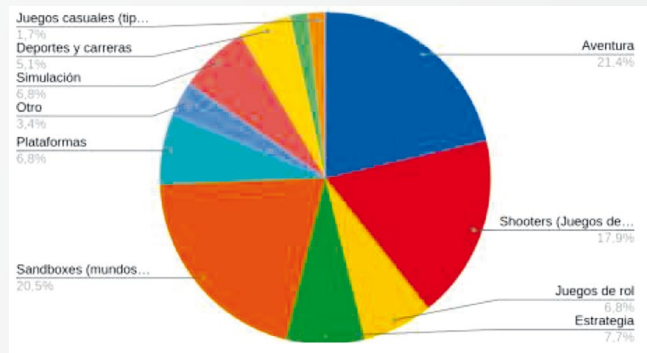
### 3. RESULTADOS DEL ESTUDIO

Con el objetivo de recolectar información sobre los comportamientos emergentes de los videojuegos en el ámbito académico, se realizó en primer lugar una encuesta realizada entre el 11 y el 19 de mayo a estudiantes de la facultad de ciencias humanas de una universidad pública de Colombia.

En esta encuesta se tomaron en cuenta seis distintas divisiones sin contar la toma de datos para el perfil de los encuestados, donde se realizaron preguntas de opción múltiple cuyas respuestas podían ser 1 (muy en desacuerdo), 2 (en desacuerdo), 3 (neutral), 4 (de acuerdo), 5 (totalmente de acuerdo).

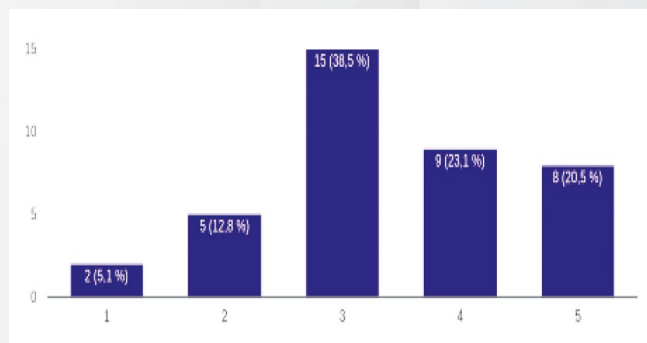
En la primera división se analizó el tipo de videojuegos que frecuentan los estudiantes, de la misma manera los géneros, puesto que son necesarios para el contraste con los comportamientos, próximos a ser tomados también.

**Gráfica 1**  
Géneros de los juegos favoritos



### Competencia

**Gráfica 2**  
Autoestima (Creo que soy bueno jugando a videojuegos)

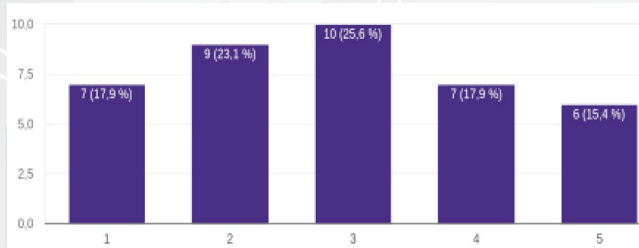


En la gráfica anterior se señaló el número de estudiantes que pueden llegar a sentir que son buenos jugando videojuegos; se obtuvo como resultado que el 5,2% de los estudiantes (2) están en total desacuerdo, el 12,8% (5) están en desacuerdo, el 38,5% (15) mantienen una postura neutral, el 23,1% (9) están de acuerdo y el 20,5% (8) de los estudiantes están totalmente de acuerdo.

## Relación

### Gráfica 3

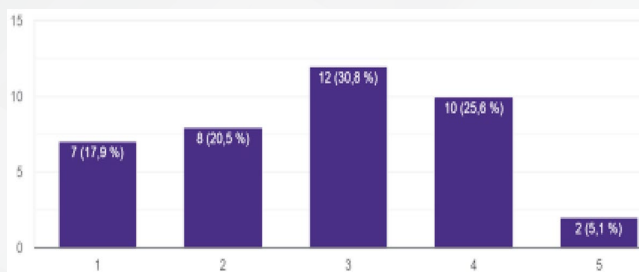
*Habilidades sociales  
(Jugando formo con otros jugadores relaciones que considero auténticas)*



En la gráfica 3 se obtuvo el porcentaje de estudiantes que llegan a sentir que las relaciones que crean jugando videojuegos son auténticas; el 17,9% (7) de los estudiantes están totalmente de desacuerdo, el 23,1% (9) están en desacuerdo, el 25,6% (10) mantienen una postura neutral, el 17,9% (7) están de acuerdo y el 15,4% están totalmente de acuerdo.

### Gráfica 4

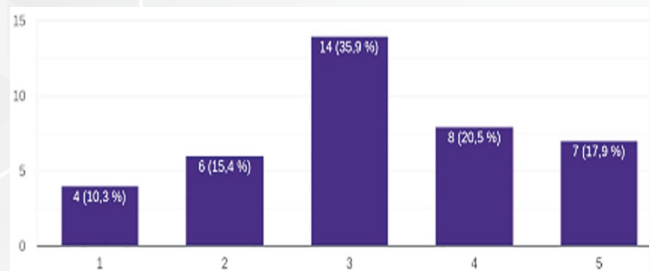
*Habilidades Sociales  
(Cuando juego me siento conectado con el resto de los jugadores)*



En la gráfica 4 se buscó el porcentaje de estudiantes que sienten una conexión con otras personas al jugar videojuegos; el 17,9% (7) de los estudiantes están en total desacuerdo, el 20,5% (8) están en desacuerdo, el 30,8% (12) mantienen una postura neutral, el 25,6% (10) están de acuerdo y el 5,1% (2) de los estudiantes están totalmente de acuerdo.

### Gráfica 5

*Habilidades sociales  
(Suelo llevarme bien con la gente que conozco cuando juego)*



La gráfica número 5 buscó el número de estudiantes que tienden a llevarse bien con las personas que conocen jugando videojuegos; el 10,3% (4) están en total desacuerdo, el 15,4% (6) están en desacuerdo, el 35,9% (14) mantienen una postura neutral, el 20,5% (8) están de acuerdo y el 17,9% (7) de los estudiantes están totalmente de acuerdo.

## Comportamientos

### Gráfica 6

*Ansiedad  
(Me siento tranquilo después de cerrar el juego)*

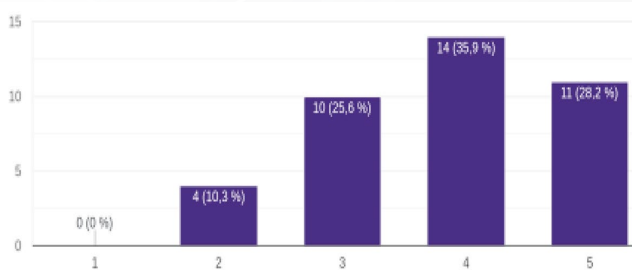


La primera gráfica de comportamientos resalta el porcentaje de estudiantes que tienen un sentimiento de tranquilidad al cerrar el videojuego; el 7,7% (3) están en total desacuerdo, el 10,3% (4) están en desacuerdo, el 30,8% (12) mantienen una postura neutral, el 25,5% (8) están de acuerdo y el 30,8% (12) de ellos están totalmente de acuerdo.

### Gráfica 7

#### Hostilidad

(Siento frustración cuando pierdo un juego)

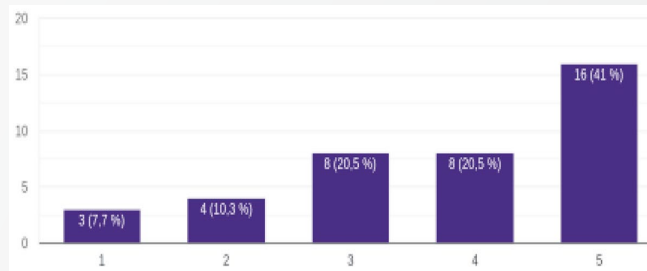


La gráfica 7 muestra el porcentaje de estudiantes que sienten algún grado de frustración tras perder en un videojuego; el 10,3% (4) de ellos están en desacuerdo; el 25,6% (10) mantienen una postura neutral; el 35,9% (14) están de acuerdo y el 28,2% (11) se encuentran totalmente de acuerdo.

### Gráfica 9

#### Escape de la realidad

(Siento que escapo de la realidad cuando estoy jugando)

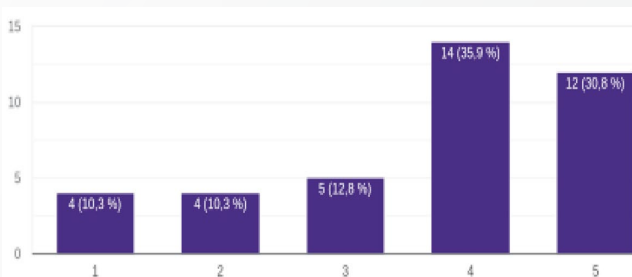


En la gráfica 9 se obtuvo el porcentaje de estudiantes que sienten que con los videojuegos pueden escapar de la realidad y como resultado se obtuvo que el 7,7% (3) de ellos están en total desacuerdo, el 10,3% (4) están en desacuerdo, el 20,5% (8) de acuerdo y el 41% (16) están totalmente de acuerdo.

### Gráfica 8

#### Autoestima

(Tengo una mejor imagen de mí mismo al ganar en un juego)

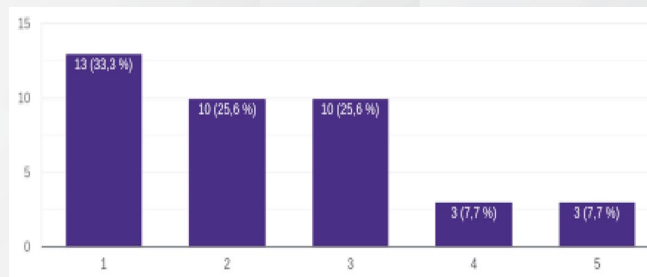


La gráfica 8 mostró el porcentaje de estudiantes que pueden llegar a percibirse a sí mismos de una mejor manera tras ganar en un videojuego; el 10,3% (4) de los estudiantes están en total desacuerdo, el 10,3% (4) en desacuerdo, el 12,8% (5) mantienen una postura neutral, el 35,9% (14) están de acuerdo y el 30,8% (12) de los estudiantes están totalmente de acuerdo.

### Gráfica 10

#### Ansiedad

(Me siento ansioso cuando termino un juego)



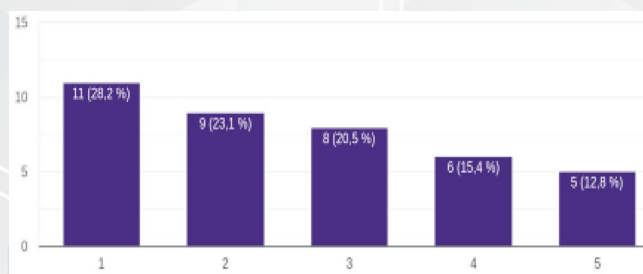
En la gráfica 10 se obtuvo el porcentaje de estudiantes que sienten cierto grado de ansiedad cuando terminan un videojuego; el 33,3% (13) de ellos están en total desacuerdo, el 25,6% (10) están de acuerdo, el 25,6% (10) mantienen una postura neutral, el 7,7% (3) están de acuerdo y el 7,7% (3) están totalmente de acuerdo.



### Gráfica 11

#### Habilidades sociales

(Siento que soy más social cuando juego)



La última gráfica muestra el porcentaje de estudiantes que sienten que pueden ser más sociales al jugar videojuegos: el 28,2% (11) de ellos se encuentran en total desacuerdo, el 23,1% (9) en desacuerdo, el 20,5%

(8) mantienen una postura neutral, el 15,4% (6) están de acuerdo y el 12,8% (5) están totalmente de acuerdo.

El segundo instrumento que se puso en práctica fue una entrevista semiestructurada, aplicada para buscar los comportamientos emergentes específicamente en un entorno de aprendizaje universitario; esta entrevista fue realizada a 13 estudiantes entre el 19 de mayo y el 1 de julio, y se basó en 6 preguntas abiertas relacionadas con las 5 variables que se usaron en la investigación y cómo los videojuegos alteran estos comportamientos específicamente en la vida académica de los estudiantes.

### Gráfica 12

#### Relaciones entre respuestas de entrevista y comportamientos

	Ansiedad	Autoestima	Escape de la Realidad	Habilidades Sociales	Hostilidad	Relación educación / videojuegos
¿Se ha encontrado en alguna situación donde haya preferido jugar en lugar de hacer las labores de la universidad?	2	3	9	0	0	0
Basado en su experiencia, ¿conoce usted alguna estrategia en la que los videojuegos puedan ser usados como una herramienta de estudio?	0	1	0	1	0	11
En su opinión, ¿Existe algún tipo de influencia de los videojuegos en el entorno social y universitario de los estudiantes?	0	0	2	9	2	2
¿Ha notado algún ejemplo en el que los videojuegos han influido en las decisiones académicas de algún estudiante?	4	1	2	0	0	7
¿Ha observado que los videojuegos impacten de alguna forma el comportamiento de los estudiantes en el aula de clases?	1	1	6	1	2	4
Basado en su experiencia, ¿ha notado un aumento en el tiempo dedicado a jugar videojuegos en comparación con el tiempo dedicado al estudio autónomo?	0	5	1	0	0	7

La primera pregunta estaba relacionada con situaciones en las cuales los estudiantes prefirieron jugar videojuegos que realizar las actividades pendientes de la universidad; como resultado se obtuvo que los 13 entrevistados habían elegido jugar videojuegos antes que realizar sus actividades académicas, nueve estudiantes relacionaban esta conducta con eventos relacionados con la tercera variables (escape de la realidad), tres de ellos la relacionaban a la segunda (autoestima) y dos estudiantes la relacionaban a la primera variable (ansiedad).

La segunda pregunta estaba enfocada directamente a la experiencia de los entrevistados y se refería a estrategias educativas que usen los videojuegos directamente como herramienta de estudio; se obtuvo una variable en la cual 11 estudiantes relacionaron los videojuegos directamente con la educación y no se encontró un comportamiento relacionado; uno de ellos relacionó esta pregunta con la cuarta variable (habilidades sociales) y otro estudiante con la segunda (autoestima).

La tercera pregunta buscaba la opinión de los estudiantes sobre la posible existencia de una influencia por parte de los videojuegos en su entorno social y universitario; se obtuvo que nueve estudiantes relacionaban esta pregunta con la cuarta variable (habilidades sociales), dos de ellos la relacionaban directamente con la educación y no se encontró un comportamiento ligado a ello; otros dos estudiantes la relacionaban con la quinta variable (hostilidad) y los dos últimos la relacionaron con la tercera variable (escape de la realidad).

La cuarta pregunta buscaba que los entrevistados relataran situaciones en las que los videojuegos tuvieran un impacto directo en las decisiones académicas de otros es-

tudiantes; se obtuvo que 7 estudiantes relacionaron esta pregunta directamente con temas educativos y ningún comportamiento influyó directamente; cuatro relacionaron esta pregunta con la primera variable (ansiedad), dos estudiantes la relacionaron con la tercera variable (escape de la realidad) y un estudiante la relacionó con la segunda variable (autoestima).

La quinta pregunta se refería a la percepción de los entrevistados sobre cómo los videojuegos impactan en los comportamientos de los estudiantes dentro del aula; seis de ellos la relacionaron con la tercera variable (escape de la realidad), cuatro la relacionaron directamente con la educación, dos la relacionaron con la quinta variable (hostilidad), uno con la primera variable (ansiedad), uno con la segunda (autoestima) y uno con la cuarta (habilidades sociales).

La última pregunta estaba relacionada con la experiencia de los estudiantes y buscaba que ellos reflexionaran acerca de un posible aumento en el tiempo de juego en comparación con el tiempo de estudio autónomo; siete estudiantes la relacionaron directamente con educación, cinco con la segunda variable (autoestima) y uno la relacionó con la tercera variable (escape de la realidad).

Luego se analizaron los datos obtenidos en comparaciones con los datos posibles totales extrayendo el valor porcentual exacto de cada variable; escape de la realidad obtuvo 20 registros que representan el 40% de los datos posibles; autoestima obtuvo 11 registros de 49 es decir, el 22,45% de los datos posibles; habilidades sociales obtuvo 11 registros de 49 para el 22,45% de los datos posibles; ansiedad obtuvo 7 registros de 49 siendo para un registro porcentual del 14,29% de los datos posibles y hostilidad obtuvo 4 registros de 49, lo que significa el 8,16% de los datos posibles.



El último instrumento utilizado fue una matriz con la que se buscó calibrar los datos de los otros dos instrumentos y de esta manera encontrar el verdadero porcentaje que cada variable registra dentro de la investigación; esta fue creada el 5 de julio y comparó los datos obtenidos del análisis documental y los resultados de la encuesta.

### Gráfica 13

*Promedio hecho en matriz de resultados de comportamientos con base en la encuesta y en la entrevista realizada*

Promedio por ambos instrumentos	
Ansiedad	23,81%
Autoestima	38,79%
Escape de la realidad	51,18%
Habilidades sociales	27,57%
Hostilidad	36,13%

En cuanto a los registros totales en los instrumentos de la investigación, estos fueron los resultados: la cuarta variable (escape de la realidad) obtuvo un 51,18%; la segunda variable (autoestima) obtuvo el 38,79%; la quinta variable obtuvo el 36,13%; la cuarta variable obtuvo el 27,57% y la primera variable obtuvo un 23,81% de los registros totales en los instrumentos de la investigación.

## 4. DISCUSIÓN (O ANÁLISIS DE RESULTADOS)

En esta sección de discusión, se analizaron los instrumentos empleados en esta investigación. Aquellos que nos brindaron datos cuyos resultados demostraron que la mayoría de los estudiantes usan videojuegos normalmente en sus vidas y estos muestran relaciones significativas con las variables usadas en el marco de esta investigación; según Barnett, M. A. et al. (1997), la gran po-

pularidad ascendente que los videojuegos muestran en el entorno de los jóvenes ha demostrado enormemente el gran impacto que estos ejercen en sus vidas; por lo tanto, los adolescentes están constantemente en contacto con videojuegos y sus actitudes frente a dichos juegos pueden alterar sus comportamientos en su vida cotidiana y educativa.

Por ejemplo, se planteó que los estudiantes muestran preferencia por el uso de los videojuegos al sentirse estresados, mal consigo mismos o poco motivados pues manifiestan una necesidad psicológica de jugar videojuegos para evadir preocupaciones cotidianas o, inclusive, los prefieren a eventos sociales o salir con sus amigos.

En el marco de esta investigación se obtuvo que existe una estrecha relación entre las variables 1, 3 y 4. La primera variable, ansiedad, que obtuvo un resultado de 23,81% de registros, muestra cómo los estudiantes universitarios que suelen crear relaciones negativas con la educacionales suelen jugar videojuegos para calmar dichos sentimientos. Según Barnett, M. A. et al. (1997) los adolescentes con actitudes introvertidas / ansiosas suelen buscar en los videojuegos mundos de fantasía que los ayudan a evadir sus realidades; este patrón se relaciona directamente con la tercera variable (escape de la realidad) que obtuvo un 51,18% de registros, como afirma Melodía, F. et al (2020), los individuos que suelen usar videojuegos a menudo los usan para escapar de la realidad para evadir sus problemas; de este modo muchos estudiantes relacionaron esto con ausencias a eventos sociales o una fuerte disminución en su interacción social ya que, como menciona Alave Mamani, S. M. et al (2018), el usuario jugador puede aislarse al ser esta una actividad que usualmente es solitaria, lo cual se relaciona con la cuarta variable, pérdida de habilidades sociales.

El primer instrumento que se empleó en este estudio informó que los estudiantes suelen tener fuertes limitaciones a la hora de establecer relaciones mientras usan videojuegos, que siguiendo el argumento de Alave Manani, S. M. et al (2018), al efectuar estas actividades de manera solitaria, se pierde la atención a su entorno social (Martínez Lanz, P. et al, 2013), pero de igual forma los videojuegos les brindan un refugio donde por medio de las comunidades existentes en ellos pueden conocer personas y relacionarse, como indica Lopera Sosa, O. et al (2020) “para desligarse momentáneamente de las problemáticas que su realidad actual les presenta” (p. 14), es decir, ignorando la pérdida de relaciones sociales al exterior de este círculo.

En la última de las categorías (hostilidad) no se obtuvo una gran relación entre los estudiantes participantes y comportamientos o actitudes hostiles; de esta manera, en el segundo instrumento usado (análisis documental) se encontró que los estudiantes consideran que la mayoría de estos comportamientos pueden ser más comunes en ambientes escolares que en un ambiente universitario. Por otra parte, se encontró una relación entre la frustración que causa por perder en un videojuego con el comportamiento frente a amigos o familiares.

## 5. CONCLUSIÓN

Los videojuegos se han posicionado como uno de los medios de entretenimiento más importantes en el ámbito cultural en las últimas décadas, pues brinda la oportunidad de mejorar habilidades o conocimientos previos o inclusive adquirir nuevos porque les otorga a sus usuarios instrumentos que no pueden ser encontrados fuera del mundo digital (Godtsfriedt, J. et al 2002), y son capaces de generar un impacto positivo o

negativo en la vida de cientos de personas alrededor del mundo. La rápida evolución de estos medios permite relacionarla cada vez más con el ambiente educativo que da como resultado alteraciones en el entorno social de los estudiantes y generar diferentes actitudes que pueden afectar la manera en que los estudiantes se comportan en su ambiente académico.

En el marco de esta investigación se señalaron 5 tipos de comportamiento (ansiedad, escape de la realidad, habilidades sociales y hostilidad) de acuerdo con la referencia de Barnett, M. A. et al. (1997), los cuales se presentan como resultado del impacto que los videojuegos tienen en el entorno social y el ambiente académico de los estudiantes de la facultad de ciencias humanas de una universidad pública de Colombia.

Con la ayuda de una entrevista semiestructurada, que fue utilizada para la obtención de datos, se observó que los resultados de los estudiantes están estrechamente relacionados con las 5 variables que fueron planteadas en este estudio y los comportamientos causados por el uso de videojuegos en el ambiente educativo. Un ejemplo de ello es que la mayoría de estudiantes perciben los videojuegos como una manera de escapar de la realidad al evadir sus responsabilidades académicas usando los videojuegos inclusive en el aula de clases para distraer sus mentes; por otra parte, se encontró que un gran porcentaje de estudiantes ha logrado expandir su círculo social y acceder a nuevos entornos culturales donde se sienten más cómodos consigo mismos.

En términos de la comparación de los factores que frente al uso de los videojuegos pueden causar una alteración en los comportamientos de los estudiantes en el ambiente universitario, la variable que predominaba en ellos cuando fueron expuestos a

los instrumentos en la entrevista planteada en el marco de esta investigación, fue el escape de la realidad que es causado en su mayoría por asociaciones negativas frente a los entornos educativos universitarios; las actitudes que más resaltaron fueron el aburrimiento, el estrés y la falta de motivación lo que los lleva a procrastinar sus actividades usando los videojuegos como un refugio donde pueden distraerse.

De acuerdo con Ottenbreit & Dubson (2004), esto tiene una fuerte relación con el concepto "avoidance" que hace referencia a un comportamiento evitativo o de escape frente a ciertas actividades o situaciones de presión o que requieran un gran esfuerzo mental o físico.

Se puede definir que los videojuegos son uno de los elementos culturales con más importancia de la actualidad y que, por ende, han tenido un gran impacto en la vida académica de la mayoría de los estudiantes universitarios en las últimas décadas. Los resultados de esta investigación concluye-

ron que las cinco variables que fueron planteadas en este estudio se presentan en los entornos académicos de los estudiantes en mayor o menor medida, lo cual depende de las actitudes que estas personas suelen asumir frente a su uso en el contexto educativo lo cual, en consecuencia, impacta en la manera en que los estudiantes se comportan en sus círculos sociales y dentro de las aulas de la universidad, lo que genera como resultado situaciones que los pueden favorecer como el aumento de sus interacciones sociales o negativas como el abandono parcial o total de sus responsabilidades como estudiantes.

Es necesario afirmar que para encontrar el patrón de comportamiento que los estudiantes tienen frente a los videojuegos se debe continuar con futuras investigaciones que permitan contar con una muestra poblacional superior a 200 estudiantes para obtener resultados fiables que puedan reflejar el impacto que los videojuegos ejercen en la vida académica de los estudiantes universitarios y de esta manera concluir si este impacto es negativo o positivo.



## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alave Mamani, S. M., & Pampa Yupanqui, S.N. (2018).* Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de la Investigación*, 3(2). <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- Barnett, M. A., Vitaglione, G. D., Harper, K. K. G., Quackenbush, S. W., Steadman, L. A., & Valdez, B. S. (1997).* Late adolescents' experiences with and attitudes toward videogames
- Caïs, J. (1997).* Metodología del análisis comparativo (pp. 83-100). Madrid: Centro de investigaciones sociológicas.
- Carrillo Cruz, C. E., Palencia González, S. M., Estébanez, C., Guerrero Rivera, J., Guillermo Rodríguez, J. & Carrero Velandia, D. A. (2019).* Investigación en ELE Retos y proyectos como realidad. International Language Teachers Association. Universidad Libre, Colombia. <https://doi.org/10.18041/978-958-56819-5-8>
- Creswell, J. W. (2012).* Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research. Pearson Education: Boston.
- Godtsfriedt, J., & Cardoso, F. L. (2022).* WEBGAMES AND THE FOUR PILLARS OF EDUCATION. *Journal of Physical Education (Maringá)* <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v33i1.3309>
- Koutsogiannis, D., & Adampa, V. (2022).* VIDEOGAMES AND (LANGUAGE) EDUCATION. *L1 Educational Studies in Language and Literature, (Special Issue)* <https://doi.org/10.21248/l1esll.2022.22.2.366>
- Lopera Sosa, O., & Arbeláez Reyes, C. E. (2020).* Manifestación de la frustración en jóvenes adultos que hacen un uso frecuente de los videojuegos en la ciudad de Medellín (Bachelor's thesis, Universidad EAFIT). <http://hdl.handle.net/10784/25548>
- López-Roldán, P.; Fachelli, S. (2015).* La encuesta. En P. López-Roldán y S. Fachelli, *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa*. Bellaterra (Cerdanyola del Vallès): Dipòsit Digital de Documents, Universitat Autònoma de Barcelona. Capítulo II.3. <http://ddd.uab.cat/record/163567>
- Martínez Lanz, P., Betancourt Ocampo, D. & González González, A. (2013).* Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4 (2), 167-180.
- Melodia, F., Canale, N., Griffiths, M. D. (2020).* The role of avoidance coping and escape motives in problematic online gaming: A systematic literature review. *International Journal of Mental Health and Addiction* 1-27 <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00422-w>
- Nazligül, M. D., Yilmaz, A.E. & Griffiths, M.D. (2023)* Gaming Addiction and Exercise Addiction: To What Extent Are They The Same or Different In Terms of Emotional Abuse and/or Emotional Neglect Etiologies?. *Int J Ment Health Addiction* 21, 145-164. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00585-0>
- Oceja, J., & Fernández, N. G. (2020).* University students and video games: Perceptions, use, and preferences according to gender. <https://doi.org/10.14507/EPAA.28.4181>
- Ottenbreit, N. D., Dobson, K. S. (2004)* Avoidance and depression: the construction of the cognitive-behavioral avoidance scale. [https://doi.org/10.1016/S0005-7967\(03\)00140-2](https://doi.org/10.1016/S0005-7967(03)00140-2).
- Peláez, A., Rodríguez, J., Ramírez, S., Pérez, L., Vázquez, A. & González, L. (2013).* La entrevista. Universidad autónoma de México. [http://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso\\_10/E](http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/E).

Sotomayor-González, A., Gêrtrudix-Barrio, F. & Rivas-Rebaque, B. (2022). Los videojuegos como medio de transmisi3n de aprendizajes en la educaci3n formal. Una revisi3n bibliogr3fica en el contexto luso - espa3ol. Revista Colombiana de Educaci3n, (85), 123-146. <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12744>

Vega-Malag3n, G., 3vila-Morales, J., Vega-Malag3n, A. J., Camacho-Calder3n, N., Becerril-Santos, A. & Leo-Amador, G. E. (2014). Paradigmas en la investigaci3n. Enfoque cuantitativo y cualitativo. European Scientific Journal, 10(15).

## ANEXOS:

- 1) Elemento de verificaci3n con IA ChatGPT: <https://chat.openai.com/share/43ebe985-e94d-4988-bd05-3f56e9853876>
- 2) Elemento de verificaci3n con IA Humata
- 3) Carta originalidad chat GPT: Carta de autora y originalidad.
- 4) An3lisis de datos encuesta
- 5) An3lisis de datos entrevista
- 6) An3lisis de datos matriz