



Facultad de Humanidades

Licenciatura en Psicología

Trabajo Final de Carrera

Tutora: Dra. Ona Albornoz

Implicancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación
en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes: Videojuegos.

Marcarian, Diego

Matrícula: 21089

ID: 111592

Turno Mañana

Índice

Implicancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes: Videojuegos.

Resumen.....	3
Introducción	
Presentación del tema.....	4
Problema y pregunta de investigación.....	4
Relevancia y justificación de la temática.....	5
Objetivos generales y específicos.....	5
Alcances y límites del trabajo.....	6
Antecedentes.....	6
Estado del arte.....	7
Marco teórico.....	8
Metodología.....	9
Procedimiento.....	9
Capítulo 1 “Crecer en la era digital”	
1.1 Niños, niñas y adolescentes.....	11
1.2 Ser Gamer.....	12
Capítulo 2 “Juegos que no son un juego”	
2.1 Implicancias negativas de las TIC en el desarrollo	17
2.2 Trastorno.....	18
Capítulo 3 “Salud Digital”	
3.1 Prevención y tratamiento.....	22
3.2 Gamificación en educación.....	25
Conclusión.....	29
Referencias bibliográficas.....	31
Anexo	
Reseña de un Videojuego.....	37
Entrevista a un Gamer.....	44
Glosario.....	46

Implicancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes: Videojuegos.

Resumen

En el mundo en el que nos encontramos insertos actualmente, no podemos soslayar la importancia de las herramientas y productos humanos que nos atraviesan. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), pueden considerarse un elemento principal que se encuentra presente en todos los ámbitos de nuestra vida. Tan relevantes son que, incluso la salud mental también se encuentra atravesada por las mismas.

Las TIC actualmente tienen un carácter preponderante en la niñez y adolescencia. El exponencial crecimiento es contemporáneo al desarrollo de las nuevas generaciones interactivas. Estas tecnologías en muchas ocasiones promueven una forma saludable a la estimulación de dicha franja etaria y hasta incluso son utilizadas como recursos terapéuticos. Sin embargo, la contracara de las mismas, es que el uso problemático en algunas ocasiones se puede transformar o potenciar una posible patología.

El presente recorrido bibliográfico propone establecer la relación entre las TIC y las implicancias que tienen las mismas en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes, identificando aquellos posibles usos para la educación y sociabilización. Las TIC presentan un gran potencial en el ámbito educativo, así como brindan infinitas posibilidades en las formas de comunicación; aunque el uso inadecuado o excesivo podría impactar negativamente en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes.

Este trabajo también, pretende investigar la relación entre la actividad lúdica que las TIC ofrecen a través de los videojuegos y sus posibilidades en el campo educacional. La mirada desde la Psicología de la Salud nos permitirá pensar las conductas del ser humano en la interacción de factores biológicos, psicológicos y sociales; que junto a la Psicología Sistémica con sus aportes teóricos, nos facilitarán conceptos para poder entender el funcionamiento de estas diversas herramientas tecnológicas y comunicacionales, su empleo en el desarrollo del grupo etario señalado; y las posibles interacciones que se pueden encontrar entre dichos sistemas.

Palabras Clave:

Tecnologías de la Información y Comunicación.- Niñez y adolescencia.- Videojuegos.- Trastorno.- Gamificación.- Aprendizaje.- Salud Digital.

Introducción

Presentación del tema

Desde tiempos remotos en la historia de la evolución del ser humano las tecnologías acompañaron y promocionaron el progreso de la sociedad posmoderna globalizada. Muchas de estas herramientas nos acompañan actualmente y fueron evolucionando, como la invención de la rueda, el descubrimiento de la manipulación del fuego, la escritura, el arte, y el desarrollo de armas para cazar (y también para la guerra). Las tecnologías de la información y comunicación nos atraviesan en todas las áreas en las cuales los seres humanos nos encontramos, comparten lo cotidiano. El mundo digital actual facilita el acceso a la información, acortando distancias y desdibujando límites y fronteras entre lo real y lo virtual.

Las múltiples maneras y medios que nos permiten conectar y relacionarnos nos obligan a interactuar constantemente en este mundo tecnológico-globalizado, mutable y en constante expansión. Y quienes no logren adaptarse a dichos cambios quedarán posiblemente en riesgo de ser excluidos de ese mundo digital virtual, e incluso del real.

Los niños, niñas y adolescentes tienen que sobrellevar sus propios cambios, tanto individuales como sociales en cada etapa del desarrollo, alojados en este escenario dinámico en constante movimiento. La ambivalencia de posibilidades que esta situación puede generar se despliega en la variedad de distintos usos de las TIC. Estas pueden ser utilizadas con fines orientados a la educación, comunicación, medicina, ciencia, entre otras tantas aplicaciones de manera productiva y beneficiosa. Otros campos de expansión de las TIC corresponden al del mundo del espectáculo, entretenimiento, productos culturales, formas de expresión artística, así como también en la práctica deportiva amateur y profesional.

Sin embargo, en contraposición podemos encontrar que estas mismas herramientas pueden ser empleadas con otros fines y conllevar ciertos riesgos con posteriores efectos y consecuencias negativas como ser: los fraudes financieros, la suplantación de identidad (phishing), el tráfico de pornografía, el acoso sexual en redes (grooming) y cyberbullying, el excesivo tiempo de exposición frente a las pantallas, el aislamiento social y la desconexión del mundo sensible, por citar solo algunos ejemplos (Garrote Pérez 2013).

Problema y pregunta de investigación

La Sociedad de la Información ha alcanzado niveles de gran desarrollo como parte del mundo digital globalizado, el cual se encuentra en constante transformación tecnológica. Para poder entender estas nuevas formas de comunicación, relaciones interpersonales, educación y productividad, es imprescindible contemplar que las TIC son herramientas y productos sociales que, como tales, intervienen de manera directa en el desarrollo intelectual y social en la niñez y adolescencia. ¿Cuáles son los riesgos que podrían presentar los diferentes usos de las TIC al desarrollo de los niños, niñas y adolescentes? ¿Existe alguna relación entre el uso excesivo de las pantallas y dispositivos y posibles conductas patológicas? ¿Cuáles son los recursos o

tratamientos posibles para abordar eventuales trastornos? ¿Los videojuegos podrían ser considerados únicamente una complicación, o son una posible solución al hablar de educación y aprendizaje?

Relevancia y justificación de la temática

La Organización Mundial de la Salud (OMS) incluye como un trastorno mental a la adicción a los videojuegos a partir de la onceava edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE 11) del año 2018. Una actividad placentera en principio se puede convertir en algo perjudicial para el individuo si este no puede abandonarla, o sino encuentra diversión o placer con otras actividades.

En la sección III, dentro de la categoría "Afecciones que necesitan más estudio" del Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5) de la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) en su 5° edición del año 2014 encontramos la descripción del Trastorno de juego por Internet. Este señala que los juegos deben causar "deterioro significativo o angustia" en varios aspectos de la vida de una persona.

A través del presente trabajo se pretende transmitir la importancia y relevancia de los factores tecnológicos y su relevancia, para que estos sean considerados en nuestro campo profesional de la Salud Mental. Como agentes de salud no podemos ignorar las repercusiones y efectos que generan las nuevas herramientas tecnológicas y los productos culturales, como las mismas se encuentran estrechamente ligadas al campo de la psicología y su implicancia en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes.

Se realizará una revisión bibliográfica para poder conocer la evolución del tema elegido y el amplio espectro de la temática. De este modo pretendemos estudiar los posibles efectos que los diferentes usos de los videojuegos como emergente de las TIC producen entre los integrantes de la franja etaria seleccionada. Indicaremos posibles alternativas de prevención y tratamiento frente a las potenciales patologías. Asimismo también señalaremos cuales son los elementos positivos que conforman la gamificación, a fines de identificar y potenciar las habilidades desarrolladas e involucrarlas en el aprendizaje y la educación.

Objetivos

- **General:**

Establecer la implicancia de los videojuegos como TIC en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes a partir de su uso y exposición; tanto como posibles trastornos o patologías; así como agentes facilitadores para el aprendizaje.

- **Específicos:**

1. *Identificar cuáles son los elementos y las relaciones que emergen a partir de la interacción y uso de los videojuegos en niños, niñas y adolescentes.*

2. *Determinar qué conductas y comportamientos podrían influir negativamente en el desarrollo y conllevar a una patología.*
3. *Analizar los elementos que podría aportar la gamificación al aprendizaje en el grupo etario referido y su potencial aplicación para la educación.*

Alcances y límites

Los alcances del presente trabajo apuntan a desarrollar y exponer de forma descriptiva la relación del constructo teórico entre las TIC y la relación directa y su implicancia en el desarrollo psicosocial de los niños, niñas y adolescentes. En suma, se abordará el concepto de trastorno, hábitos saludables y como las mismas también pueden generar un aporte al aprendizaje. Es relevante señalar que se considera el grupo etario definido en el presente trabajo al comprendido por la población ubicada entre los 6 y los 19 años; tomando como referencia los ciclos escolares correspondientes a los de educación básica o primaria y finalización del colegio secundario e inicios de la universidad.

En cuanto a los límites, el presente trabajo describe conceptos y señala factores comunes que intervienen cotidianamente entre los niños, niñas y adolescentes en relación al uso de las TIC, y cuáles son los elementos que emergen de la interacción. Es necesario poder manifestar que no se trata de una investigación que brindará resultados estadísticos respecto al uso de las TIC y videojuegos, pero si tomará datos y valores empíricos de referencia, para lograr poner en perspectiva la relevancia de la temática.

Antecedentes

En 1995 Iván Goldberg (Navarro-Mancilla & Rueda-Jaimes, 2007) planteó el término “adicción a internet” para referirse al uso compulsivo patológico. Se produce un cambio de paradigma, dadas las características y nuevas posibilidades que ofrecen las redes telemáticas. Se plantea que:

“el paradigma de las nuevas tecnologías son las redes informáticas. Los ordenadores, aislados, nos ofrecen una gran cantidad de posibilidades, pero conectados incrementan su funcionalidad en varios órdenes de magnitud. Formando redes, los ordenadores sirven (...) como herramienta para acceder a información, a recursos y servicios prestados por ordenadores remotos, como sistema de publicación y difusión de la información y como medio de comunicación entre seres humanos” (Adell, J., 1997. p. 7).

Ya a partir de la segunda mitad de la década de los noventa, se destaca la importancia del hardware y del software (Martínez, 1996; Tejedor y Valcárcel, 1996; Adell, 1997). Es importante considerar como el software va cobrando un papel cada vez más relevante, pasando de ser un complemento en la venta del equipamiento de hardware, a pasar a ser un objeto de consumo por derecho propio. Nos encontramos en plena eclosión de Windows como sistema operativo. La expresión “Nuevas Tecnologías” empieza a declinar.

En el siglo XXI, varios autores e instituciones reconocen a las TIC un papel fundamental en la sociedad, expresando su potencial para crear nuevas posibilidades comunicativas, y su papel en los ámbitos social, cultural y económico (Cabero, 2001; Majó y Marqués, 2002; UNESCO, 2002; OCDE, 2002).

Tras la aparición de la Web 2.0, cuyas características señala inicialmente O'Reilly, (2007), las redes sociales en los primeros años del siglo XXI (García-Peñalvo y Seoane, 2015) y la propuesta de la UNESCO (2005) por la "Sociedad del Conocimiento", podemos observar cómo la comunicación y la gestión de la información para su posterior transformación en conocimiento, cobran importancia en las concepciones de las TIC. En este período destacamos el aporte de Baelo y Cantón (2009), que refleja la visión utópica de la "Sociedad del Conocimiento" (UNESCO, 2005). Probablemente sería más realista considerar que tienen el potencial para conseguir lo que afirman los autores, extender el conocimiento y satisfacer necesidades sociales. Lo interesante, al igual que en otras concepciones utópicas, como ocurre con la noción de "Sociedad del Conocimiento", es que pueden indicarnos lo que sería deseable.

Para el año 2012 aún no se habían establecido criterios estandarizados para definir como una adicción al comportamiento en relación y uso de las TIC, sino que el diagnóstico se limitaba al "juego patológico". No obstante, una de las propuestas para la inclusión del uso desadaptativo de Internet como trastorno se corresponde con el trabajo de Jerald J. Block (2008), que debería incluirse conceptualmente en el espectro de los trastornos obsesivo-compulsivos (Cano et al., 2012).

Estado del Arte

Actualmente vivimos en una etapa de transformación constante en nuestra vida denominada la era de la información (Balderas, 2009). Podemos apreciarlo en la velocidad del uso o manejo de la información cuando elegimos usar el chat o el correo electrónico, usamos la computadora más que una lapicera y el papel por ser rápido y menos cansador. Además optamos por realizar búsquedas de datos en sitios de internet en lugar de concurrir a una biblioteca.

Por otro lado, Fajardo Caldera (2013) cita a Agustina y Ryan (2010), quienes tratan el uso de Internet, de los teléfonos móviles y como la mezcla de ambos con los smartphones, producen una rapidez sorprendente.

La propagación de información y la comunicación entre personas se ha hecho veloz e induce la intercomunicación de las personas a una nueva dinámica de relaciones sociales. Por otra parte, Pérez (2014) describe la rapidez con la que se vive, la cual brinda a los adolescentes nuevos espacios y tal vez una dinámica social diferente.

Es necesario tener en cuenta otros estudios en los que varios autores, (Cacheiro, 2014; Roblizo y Cózar, 2015) subrayan la inmediatez y la omnipresencia de estos avances en nuestra sociedad, características de lo que algunos consideran que es la Web 3.0, y que tendrían en los omnipresentes smartphones uno de sus ejes básicos (Santiago y Navaridas, 2012).

Observamos que la mayoría de las definiciones subrayan un componente relativo al desarrollo tecnológico (los dispositivos, la industria, etc.) y sus consecuencias para la gestión de la información, nuestra manera de interiorizar el entorno, de abordar la realidad y comunicarnos.

La evolución experimentada por las TIC afecta a todos los campos de la vida, la digitalización de la sociedad es un cambio histórico que irrumpe de forma disruptiva y transformadora en todos los ámbitos, se encuentra una profunda influencia de la tecnología en los sistemas de comunicación, en los procesos de aprendizaje, en las organizaciones y en la vida privada y social (Roca, 2013; Grané, 2015).

En la literatura científica, actualmente, la conducta de uso y abuso de la tecnología ha recibido diferentes nombres: adicciones comportamentales, socioadicciones, y adicciones no farmacológicas. Además, para referirse al empleo de manera disfuncional, se utilizan los conceptos de uso patológico, dependencia y uso excesivo entre otros. Ante esta falta de claridad en la terminología científica, se ha hecho difícil una revisión bibliográfica exacta (Garrote Pérez, 2013).

Belçaguy, Cimas, y Cryan (2015) refieren que no existe una definición concreta de lo que se puede llegar a considerar "adicción a internet". Se han encontrado síntomas particulares: preocupación, impulsividad incontrolable, tolerancia, síndrome de abstinencia, uso y esfuerzo excesivo invertido en internet y dificultad para tomar decisiones.

Por otra parte, Arab y Díaz (2015) remarcan algunos aspectos positivos que las nuevas tecnologías pueden ofrecer especialmente a los adolescentes, como ser: habilidades en el aprendizaje, entretenimiento, creatividad y motivación. Asimismo, señalan que el uso controlado de las TIC en la rehabilitación de pacientes con trauma cerebral permite adquirir mejores estrategias compensatorias.

Marco Teórico

En el presente apartado recolecta diferentes concepciones e investigaciones, para contextualizar el enfoque del objeto de estudio. Sobre el concepto de las Tecnologías de la Información y Comunicación,

"en líneas generales podríamos decir que las nuevas TIC giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones. Pero giran no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas" (Cabero, 1998. p. 198).

Según Antonio Bartolomé

"Las TIC encuentran su papel como una especialización dentro del ámbito de la didáctica y de otras ciencias aplicadas de la Educación, refiriéndose especialmente al diseño, desarrollo y aplicación de recursos en procesos educativos, no únicamente en los procesos instructivos, sino también en aspectos relacionados con la Educación Social y otros campos educativos. Estos recursos se refieren, en general,

especialmente a los recursos de carácter informático, audiovisual, tecnológicos, del tratamiento de la información y los que facilitan la comunicación” (en A. Bautista y C. Alba, 1997.p.2).

Mencionaremos y definiremos conceptos que nos ayuden a entender los efectos y las implicancias psicológicas que generan las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Desde los aportes de la teoría de la Psicología Sistémica intentaremos contextualizar los fenómenos que acontecen y fluyen en el sistema que conforman las TIC y sus usuarios. Es relevante poder comprender el concepto de sistema a partir de este modelo.

En los años `50 una nueva epistemología se fundamenta en el concepto basando en la segunda ley de la termodinámica, sus bases nacen desde la cibernética. Se habla sobre orden y desorden, entropía negativa y positiva y causalidad circular. La información es considerada el nódulo central que orienta a procesos de comunicación más amplios y complejos como los sistemas humanos. La cibernética, señala como objeto de estudio a los procesos de comunicación y control en los sistemas naturales y artificiales (Wiener ,1979).

Asimismo, todo sistema es un conjunto de objetos y las relaciones e interacción entre los objetos y sus atributos. Los objetos forman parte de un sistema, y cada integrante del mismo es portavoz por oposición franca o tacita de su sistema de origen. Esto propone pensar en propiedades personales, que posteriormente serán entendidas como funciones (Bertalanffy, 1968).

Desde un enfoque sistemático e integrativo, se conceptualiza al individuo como un ser biopsicosocial. En el año 1980 el entonces presidente de la APA, el Dr. Joshep Matarazzo, definió a la Psicología de la Salud como

“la suma de las contribuciones profesionales, científicas y educativas específicas de la psicología como disciplina, para la promoción y mantenimiento de la salud, la prevención y tratamiento de la enfermedad, la identificación de los correlatos etiológicos y diagnósticos de la salud, la enfermedad y la disfunción asociada, además del mejoramiento del sistema sanitario y la formulación de una política de la salud” (Oblitas et al., 2010. p. 15).

Metodología

La presente revisión bibliográfica presenta un carácter descriptivo como forma de trabajo. Las fuentes utilizadas para la realización de la misma fueron basadas en investigaciones científicas, bases de datos, servicios periodísticos, UNESCO, OMS y bibliografía específica en la materia, así como también obras clásicas de autores reconocidos en el campo de la salud mental y la tecnología.

Procedimiento

El presente trabajo se desarrollará a lo largo de su recorrido en tres capítulos y un anexo con los conceptos, elementos y definiciones abordados en la temática que se propone.

En el primer capítulo titulado “Crecer en la era digital” definiremos las etapas de la niñez y adolescencia, así como señalaremos las relaciones que surgen a partir de la interacción con las TIC. También identificaremos cuáles son los principales factores de riesgo en la utilización de dichas herramientas por parte de los usuarios, particularmente en la utilización de los videojuegos; señalando también el marco legal regulatorio actual.

El segundo capítulo “Juegos que no son un juego”, tratará el trastorno por uso de videojuegos, y el impacto negativo que éste pudiera acarrear como patología en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes. Describiremos, además, el circuito de recompensa que interviene como reforzador de hábitos.

En el tercer capítulo “Salud Digital”, indagaremos sobre posibles tratamientos y abordajes en la eventual desescalada frente a posibles patologías. Revisaremos propuestas de prevención sobre el uso de las TIC y describiremos los elementos que componen a la gamificación como instrumento lúdico, para luego analizar su potencialidad como herramienta facilitadora en el contexto educativo.

Posteriormente, compartiremos algunos fragmentos de una entrevista realizada a un *ex gamer* (usuario) contando su experiencia. Adicionalmente, en un anexo, a modo de reseña explicaremos la mecánica y dinámica de uno de los videojuegos con mayor impacto y alcance en el grupo de estudio. Y finalmente presentaremos un glosario con los términos que mayormente se utilizan en el vocabulario *gamer* / informático.

Capítulo 1 “Crecer en la era digital”

1.1 Niños, niñas y adolescentes

Es fundamental al introducirnos en esta primera parte de la temática presentada, definir a quienes nos referimos específicamente, como objeto de estudio del presente trabajo: los niños. Al referirnos a niños y niñas, consideramos como vector el concepto de niñez. Según el artículo 1 de la Convención sobre los derechos del niño, se lo define como todo ser humano menor de dieciocho años de edad (UNICEF, 1989).

“La infancia significa mucho más que el tiempo que transcurre entre el nacimiento y la edad adulta. Se refiere al estado y la condición de la vida de un niño, a la calidad de esos años. A pesar de numerosos debates intelectuales sobre la definición de la infancia y sobre las diferencias culturales acerca de lo que se debe ofrecer a los niños y lo que se debe esperar de ellos, siempre ha habido un criterio ampliamente compartido de que la infancia implica un espacio delimitado y seguro, separado de la edad adulta, en el cual los niños y las niñas pueden crecer, jugar y desarrollarse” (UNICEF, 2004. p.1).

Para referirnos a los adolescentes, señalaremos a quienes se encuentran atravesando el ciclo vital señalado como adolescencia, teniendo en cuenta la definición de dicha etapa del sitio oficial de la OMS (2019), que la delimita como:

“la etapa de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y los 19 años. Se trata de una de las etapas de transición más importantes en la vida del ser humano, que se caracteriza por un ritmo acelerado de crecimiento y de cambios, superado únicamente por el que experimentan los lactantes. El comienzo de la pubertad marca el pasaje de la niñez a la adolescencia”.

La pubertad da inicio a un proceso de cambios físicos y psíquicos que se suceden atravesados por la maduración biológica, el desarrollo intelectual, la adquisición de habilidades sociales, el aumento de la capacidad de procesamiento de información, resolución de operaciones formales y durante la cual se consolida el período de razonamiento lógico-científico propuesto por J. Piaget. El adolescente se puede distinguir del niño por su capacidad de crear teorías y sistemas (Moreno & Barrio, 2005).

Según Calero et al. (2018) la adolescencia es un fenómeno psicológico, biológico, social, espiritual y cultural, es el período donde el individuo se desarrolla hacia la adquisición de la madurez psicológica, a partir de construir su identidad personal. Por esta razón consideramos importante estudiar el impacto que las TIC pudieran promover en esta etapa del crecimiento y desarrollo.

Dada la relevancia, recalamos que actualmente rige en la República Argentina la ley 26.061, la cual refiere a la protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes. Sancionada en el año 2005, a través de sus 78 artículos, señala que las políticas públicas de los Organismos del Estado deben garantizar con absoluta prioridad el ejercicio de los derechos de las niñas, niños y adolescentes.

Dicha prioridad referida en el artículo 5 implica que los niños, niñas y adolescentes tiene derecho a:

- 1.- Protección y auxilio en cualquier circunstancia.
- 2.- Prioridad en la exigibilidad de la protección jurídica cuando sus derechos colisionen con los intereses de los adultos, de las personas jurídicas privadas o públicas.
- 3.- Preferencia en la atención, formulación y ejecución de las políticas públicas.
- 4.- Asignación privilegiada e intangibilidad de los recursos públicos que las garantice.
- 5.- Preferencia de atención en los servicios esenciales.

El organismo responsable por velar que estos derechos sean respetados y cumplidos, es el Consejo Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia, creado por decreto en el año 2001; y en reemplazo del Consejo Nacional del Menor y la Familia (Ley 26.061, 2005).

Las diferencias sobre la terminología al referirnos a la niñez, surgen sin ánimo de discriminación sobre las distintas concepciones dentro de un marco regulatorio, para equiparar las terminologías y definiciones que justifican la utilización para describir a los niños, niñas y adolescentes. Este análisis a realizar en este campo contemplará los derechos en los puntos señalados al indagar sobre la relación entre las TIC y su repercusión e impacto en estos.

1.2 Ser Gamer

Dentro del grupo etario mencionado, quienes practican juegos a través de plataformas digitales son denominados *Gamers*. El concepto hace mención a quienes practican juegos en línea, más conocidos como online. Con el correr de los tiempos esta actividad se volvió mucho más que un simple hobby. (Roca, 2015)

Para comprender la importancia del concepto de juego explicaremos sus principales características. Jugar es una actividad innata al ser humano, es en la experiencia que aprendemos a relacionarnos dentro del ámbito familiar, cultural y social. En su etiología la palabra juego procede del latín "*iocum* y *ludus-ludere*", y refiere a la diversión y a la expresión de una actividad lúdica y placentera. La Real Academia Española, lo define como un "ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde".

El juego es una acción libre, desarrollada dentro de un límite temporal, reglada, con un sentimiento de gratificación. Basándonos en conceptos de Jerome Bruner (1986) podríamos definir y englobar el juego dentro de una serie de funciones:

- Juego como actividad placentera, fuente de goce:
Toda actividad lúdica es divertida y generalmente produce excitación, aparecen signos de alegría y hasta carcajada. Bruner destaca el carácter lúdico y divertido del juego; se puede asimilar la resolución de problemas pero de una forma más agradable.
- El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida:
Refiere a que no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar y los medios con que quiere realizarlo.
- El juego es una finalidad sin fin:

El juego no posee metas, sus motivaciones son intrínsecas.

- Lo constitutivo del juego es el carácter de ficción, hacer el “como si”:
Lo que caracteriza al juego no es la actividad, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.
- El juego puede requerir un gran esfuerzo:
Algunos juegos requieren gran esfuerzo, en ocasiones pueden exigir cantidades de energía más considerables que las requeridas para una tarea obligatoria.

No existen actividades, por costosas o arduas que sean, que no puedan servir de motivo de juego. El niño juega no porque sea fácil, sino también porque quiere superar dificultades y hacer esfuerzos que representen un reto para él (Bruner, J., 1986).

Por otra parte, J. Piaget (1959) menciona que el juego evoluciona a la par de las fases de crecimiento por las que atraviesa la inteligencia del ser humano. Habla de tres tipos de juego: de simple ejercicio, simbólicos y reglados; dentro de este último grupo la regla lúdica aparece como una idea implícita o explícita, aceptada por el grupo y que ordena (o regula la lúdica). Hay dos tipos de reglas:

- Reglas transmitidas: todos aquellos juegos institucionalizados a lo largo del tiempo y que provienen de una transmisión entre generaciones.
- Reglas espontáneas: donde la regla es creada por el grupo y tiene carácter temporal.

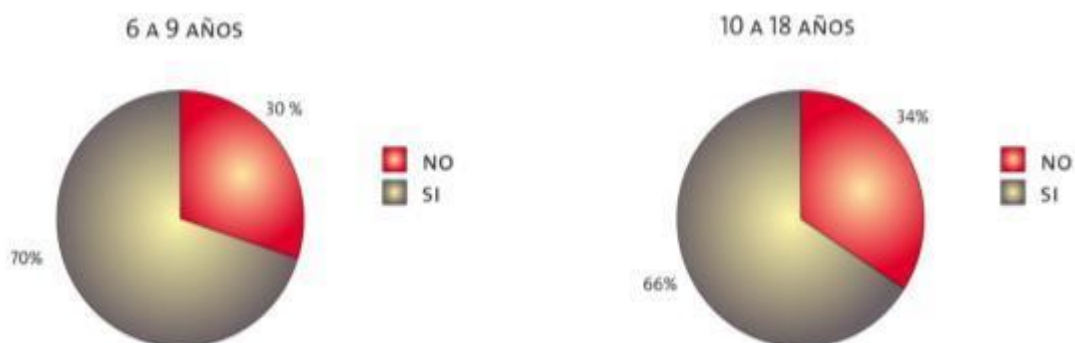
Desde la perspectiva de J. Piaget, jugar es elemental para la estabilización de los procesos esenciales para el desarrollo de las estructuras cognitivas. El juego, es entendido como un sistema que aporta reglas, condiciones y aspectos de la competición.

Ya caracterizadas algunas conceptualizaciones y funciones de juego, analizaremos específicamente el juego online. Sumando a lo anterior, en palabras de Pereira & Alonzo (2017) jugar es una acción que proporciona placer, incrementa la participación y permite aprender. La omnipresencia de las TIC y el avance de la industria del entretenimiento modificaron las formas de diversión, dando espacio a nuevas maneras de jugar, generando como resultado los videojuegos, o *videogames*. Para definir los mismos deben ser acotados dos términos: primero, el jugar (*play*) y luego, el juego (*game*) (Mitchell & Savill-Smith, 2005; Nussbaum, Rosas, Cumsille, Marianov, Correa, Flores y Salinas, 2003).

Aportando otra definición al concepto, Kirriemur & Mcfarlane (2005) señalan que los videojuegos son sistemas complejos en términos de gráficas, interacción y narrativa. En el estudio de ellos, confluyen la informática, la psicología, la educación, la sociología y elementos culturales. Los videojuegos son prácticas culturales instaladas en nuestras sociedades que requieren de una mirada crítica y especializada. El estudio de los mismos ha transitado por diferentes visiones, que van desde considerarlos como medios de expresión contemporáneos hasta promotores de la violencia, el aislamiento y el fracaso escolar (López, 2013).

Es importante especificar que el uso de videojuegos en la población de niños, niñas y adolescentes posee un crecimiento constante y significativo. En una encuesta realizada por la Fundación Telefónica en Iberoamérica (2010) sobre una población de 2454 participantes

escolares de 6 a 18 años daba cuenta del uso por parte del grupo estudiado, quienes frente a la consulta formulada sobre si jugaban videojuegos, el 70 % de niños y niñas (6 a 9 años) respondieron que sí, mientras que entre los adolescentes (10 a 18 años) el 66 % respondieron afirmativamente.



Fuente: Encuesta Generación Interactiva en Iberoamérica (2010)

Según una encuesta publicada por Eventbrite (2018) sobre 8.000 personas que recabó datos sobre el perfil del *gamer*, el 85% de los *gamers* indicó que destina hasta tres horas diarias para jugar y puede estar hasta cuatro horas semanales como espectador de juegos transmitidos en vivo. En la misma encuesta se especifica que un 60% de los *gamers* aclaró hacerlo exclusivamente por diversión y para distraerse de sus actividades diarias, mientras que el 40% restante admite hacerlo por diversión pero que también le gusta competir. Por otra parte, un 46% afirma jugar en soledad, mientras que el 54% declara hacerlo con amigos/as o con personas desconocidas en la opción de multijugadores. Los varones tienen una mayor presencia en uso de los videojuegos, con el 72 % en comparación con las mujeres, que alcanzan el 28%.

En la actualidad existen torneos de juego en línea, a estos se los denomina *eSports*. En Argentina, durante 2019 muchos jugadores de esta plataforma se destacaron y dieron mucho de qué hablar en el mundo entero, como ejemplo el Argentino Thiago “King” Lapp, de tan solo 14 años, que obtuvo el quinto puesto entre 100 jugadores experimentados del videojuego “Fortnite” y se llevó una suma muy importante de dinero. Tiempo después, Thiago se sumó a un equipo profesional con el cual tiene un contrato igual al que se hace entre cualquier equipo y una institución deportiva (Infobae 2020).

Sumado a lo relatado anteriormente, obtenemos conocimientos sobre el desembarco de las principales instituciones deportivas que ya es una realidad. El interés de los clubes por los deportes electrónicos aumentó exponencialmente tras el crecimiento de los números de las ligas locales y la expansión de equipos específicos de *eSports* como Isurus, Furious o

Malvinas. La posibilidad de ampliar el público y mercado se presenta como un mundo tentador para clubes que en estos primeros pasos tercerizan tanto la administración como el manejo deportivo de sus equipos digitales. Boca Juniors era uno de los grandes del fútbol argentino que faltaba para ingresar por completo al mundo de los *eSports*, sumándose a River Plate y San Lorenzo. En el caso del torneo de “League of Legends”, competirán también los equipos de Guillermo Coria, y el de Fabricio Oberto, destacados y exitosos profesionales deportistas argentinos (La Nación, 2020).

Actualmente los *eSports* son el mayor negocio digital con proyección en el futuro en la industria del entretenimiento, con eventos multitudinarios, competiciones de alto grado de organización, con audiencias masivas, sponsors y patrocinadores que cualquier evento mundial de envergadura deportiva quisiera tener. Con premios multimillonarios y con una popularidad de espectadores, el último gran evento mundial del videojuego “League of Legends” ascendió a 200.000.000 de personas siguiendo la transmisión en vivo (Esports.es, 2018). En anexo del presente trabajo se detalla y explica la dinámica junto con la descripción de los elementos del videojuego en referencia, para una mayor ilustración gráfica.

El gamer tiene la facilidad de poder jugar desde cualquier dispositivo (ya sea una consola, CPU o Smartphone), y acceder a las plataformas de juegos que son también a su vez, redes sociales, una comunidad virtual esporádica temporal. Esta disponibilidad permite a los usuarios crear *nicknames*, avatares e identidades digitales, que pueden ser generados sin mayores dificultades, comprobación de edad, ni tampoco una identificación legal.

En cuanto al marco normativo que regula la exposición y uso de videojuegos, actualmente en Argentina rige ley 26.043, sancionada en el año 2005. La misma registra la clasificación por edades, tipo de contenido, violencia o escenas explícitas. Establece que los fabricantes e importadores de videojuegos deberán colocar en los envases en que comercialicen dichos productos la leyenda “La sobreexposición es perjudicial para la salud”; así como también la correspondiente calificación: “Apta para todo público”, “Apta para mayores de 13 años” y “Apta para mayores de 18 años” según corresponda. En el caso de la exhibición o uso de videojuegos con acceso al público, se debe exhibir la leyenda y la calificación antes del inicio del mismo (Ley 26.043, 2005).

En relación al juego en línea, en la Argentina al momento de desarrollarse el presente trabajo, no existe un marco legal que regule la actividad en todo el territorio, quedando en la autonomía de cada provincia y sus competencias dentro de los territorios. Tanto en la provincia de Buenos Aires, así como en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en el año 2019 se sancionaron normas y resoluciones en el ámbito fiscal. Aplicadas, buscan regular las apuestas en los juegos de azar, eventos deportivos, casinos en línea, bingos o loterías de países extranjeros. En ambas jurisdicciones, son reglamentadas por las mismas instituciones que regulan las agencias de lotería y casinos, en conjunto con otras entidades gubernamentales responsables de prevención de lavado de activos y prevención de financiación del terrorismo.

En el año 2018 fue presentado para su regulación un proyecto de ley proponiendo los *eSports* como una actividad deportiva, (así como el ajedrez se considera un deporte por la participación competitiva reglamentada, donde se incluyen la actividad física e intelectual). La iniciativa partió de una de las tres asociaciones argentinas. El proyecto no logró avanzar ya que dentro de sus artículos proponían eliminar los juegos que incluyeran armas y formas de violencia, perjudicando económicamente al mercado de la industria de los videojuegos (Olé, 2018).

El recorrido expuesto indicaría que la evolución de los videojuegos da lugar a que no sean considerados únicamente como un elemento recreativo, sino además pueden ser calificados como un deporte electrónico profesional al mismo tiempo.

Capítulo 2 “Juegos que no son un juego”

2.1 Implicancias negativas de las TIC en el desarrollo

Considerando la influencia que las TIC ejercen permanente en los diferentes ciclos vitales, indagaremos sobre las implicancias que estas pudieran acarrear a la salud en el desarrollo de la niñez y adolescencia.

Las TIC ofrecen sus funciones para cualquiera que las utilice, pero en el caso de los nativos digitales las posibilidades son aún mayores. El uso inadecuado o excesivo podría aparejar consecuencias y efectos negativos en niñas, niños y adolescentes.

La disponibilidad y sencillez para el acceso a ciertos contenidos inapropiados implican entre otros riesgos: “violencia, patrones de comportamiento, pornografía, riesgo de aislamiento, contacto con desconocidos, acoso o pérdida de intimidad, suplantación de la identidad, adopción de identidades ficticias que pueden dar lugar a alteraciones de conducta y potencian el factor de engaño, pueden producir una confusión entre lo íntimo, privado y público, pérdida en la noción del tiempo, tendencia al consumismo, disminución del rendimiento escolar, agresividad en el medio familiar, sufrir acoso o *bullying* y adicción a las redes sociales y ciberjuegos”. Podemos señalar otros síntomas que se pueden vincular con el uso excesivo de las TIC como pueden ser el dolor de cabeza, diarrea, vómitos y náuseas, e insomnio. Asimismo, existen otras afecciones pediátricas que podrían presentarse como el síndrome del túnel carpiano, hipoacusia (por excesivo uso de auriculares), trastornos del equilibrio, sobrepeso y obesidad, resequedad de los ojos, dolores musculares y de las articulaciones por mala postura (Calero et al. 2018. p. 712).

Respecto a la relación del uso de las TIC y los niveles de ansiedad, los resultados de un estudio realizado sobre una muestra poblacional de 82 integrantes adolescentes, en referencia a la adicción y otros síntomas como ansiedad indican que sí existe un patrón comportamental (Cano et al., 2012).

Como nos advierte y explica Garrote (2013) acerca del vínculo:

“La progresión de los videojuegos es imparable en nuestra sociedad. Una de las motivaciones básicas del consumo de tecnologías para los adolescentes es la diversión que les ofrecen y los juegos son el referente en este sentido. Pero también se puede hacer un uso inadecuado de ellos y pueden causarles problemas tanto por interferencias con el tiempo de estudio, como por la exposición a contenidos violentos o por el aislamiento social concomitante a pasar excesivo tiempo jugando (...)” (Del Barrio Fernández, 2016. p. 564).

Además, en relación a otras afecciones y trastornos descriptos, las TIC también “tienen la potencialidad de lo que coloquialmente entendemos por “enganchar” (...), de no haber una intervención apropiada, pueden estar gestándose problemas futuros y arraigándose pautas dependientes que pueden ser factores precursores de adicciones” (Lara et al. 2009, p.15).

Este “enganche” ó *engagement* atentaría contra la capacidad de limitar la actividad, y de disponer del tiempo dedicado al uso.

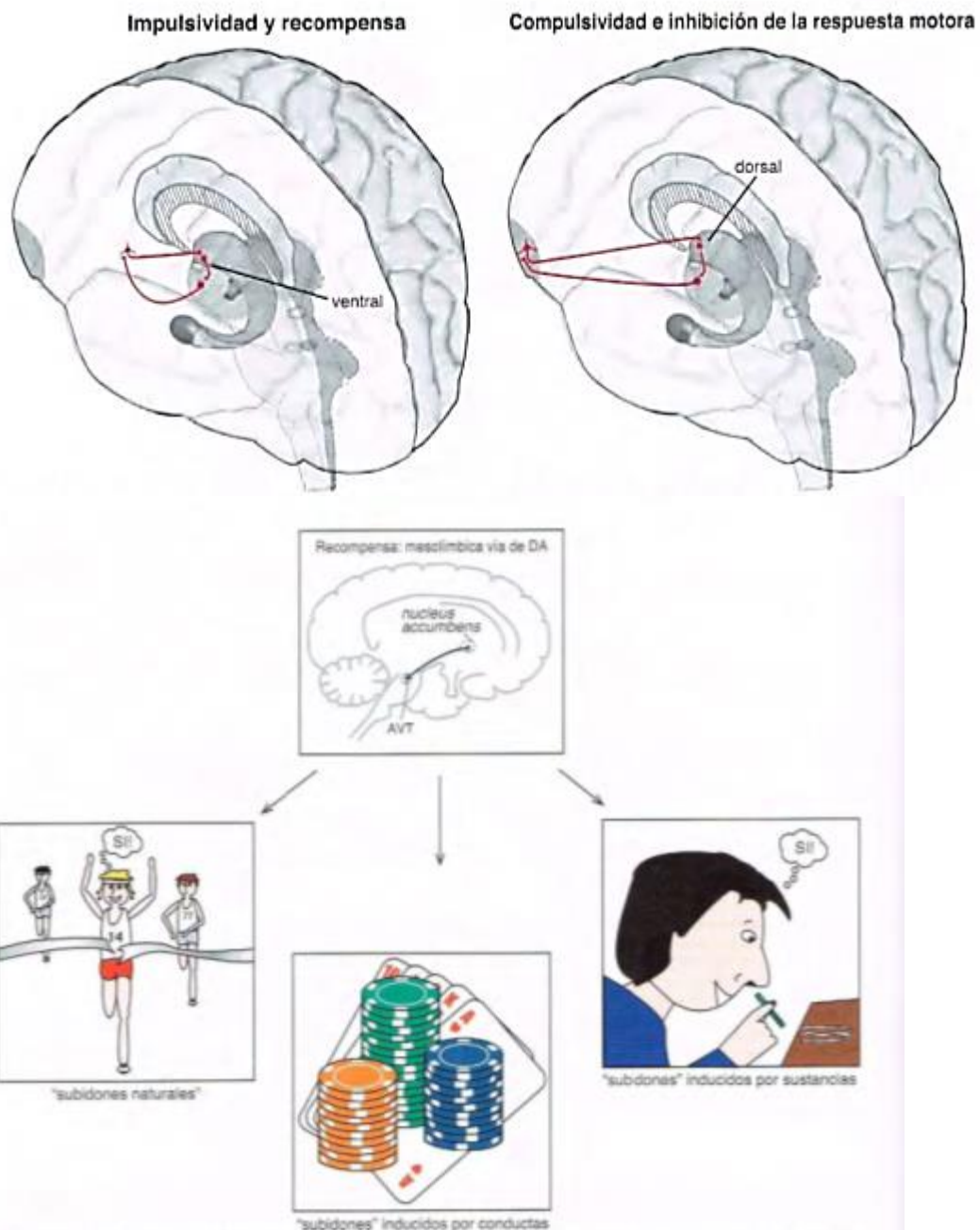
2.2 Trastorno

Conjuntamente a las problemáticas explicadas que derivan del uso de las TIC; los principales manuales de diagnóstico plantean y describen el patrón comportamental en la aparición de trastornos. Para comprender dichos trastornos se requiere entender desde la neurobiología qué ocurre en el cerebro en la activación del sistema de recompensa.

Describiremos los mecanismos neurológicos que operan en los circuitos de recompensa para comprender cuales son los factores que operan como enganche. La impulsividad y compulsividad se proponen como síntomas relacionados con circuitos cerebrales específicos, que ocurren ante la incapacidad de negarse o evitar llevar a cabo una acción. La impulsividad refiere al inicio de acciones arriesgadas e inadecuadas a la situación, una respuesta rápida sin verificar ni considerar las consecuencias. Por otro lado, la compulsividad manifiesta acciones inadecuadas repetidas y la incapacidad de frenar dichas acciones una vez que son puestas en marcha. Ambas son formas de inflexibilidad cognitiva (Stephen, 2013).

Neuroanatómicamente la impulsividad y la compulsividad se muestran como circuitos neuronales diferentes; la impulsividad como sistema de aprendizaje (ventral) y la compulsividad como sistema de hábitos (dorsal). Muchas conductas inician como impulsos, y con el tiempo esas conductas migran dorsalmente, debido a neuroadaptaciones. El área de estriado ventral, llamado también *nucleus accumbens* se corresponde con la vía de la dopamina mesolímbica; y es la vía común final de refuerzo y recompensa.

Las conductas impulsivas habitualmente avanzan hacia conductas compulsivas, arrastradas por los síntomas de abstinencia que se van desarrollando en relación al uso o conducta repetitiva. Estos hábitos son considerados como respuestas condicionadas a un estímulo, cuyo objeto puede relacionarse con sustancias o conductas; en este caso el excesivo uso de las TIC o videojuegos. Estas acciones son reforzadas y consolidadas por experiencia de refuerzo positivo, siendo los estímulos controlados por factores externos que quedan impresos en el cerebro a través de los circuitos dado por la repetición automática y son insensibles a sus consecuencias. La gratificación disminuye con el paso del tiempo y exige, para intentar alcanzar los mismos efectos, que se aumenten la cantidad de tiempo y la frecuencia del uso. La pérdida de la acción dará lugar a la abstinencia o a las ansias por el consumo (*craving*) (Stephen, 2013; Vallejos, 2015).



La vía dopaminérgica mesolímbica es la vía de refuerzo y recompensa; considerada como el centro del placer del cerebro. La dopamina es fundamental para la recompensa. Se experimenta tensión y activación en la anticipación de la acción (Stahl, 2013. p. 543).

Estas características convierten a esta etapa de la vida en uno de los períodos más susceptibles de sufrir conductas adictivas u otros trastornos psicológicos relacionados con el uso de alguna de las aplicaciones de las nuevas tecnologías. Como toda conducta adictiva genera una modificación en el comportamiento, en el caso de los niños y niñas y adolescentes

alejándolos de su grupo social, de sus tareas diarias y podría causar a futuro un antecedente para otras patologías en la vida adulta (Astorga-Aguilar & Schmidt-Fonseca, 2019).

Los profesionales de la salud mental podemos diagnosticar los síntomas y afecciones a partir de los instrumentos existentes, el *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* indica que:

“El trastorno de juego por internet es un patrón de uso excesivo y prolongado (...) que tiene como resultado un grupo de síntomas cognitivos y comportamentales, como la pérdida progresiva de control sobre el juego, la tolerancia y los síntomas de abstinencia, que son análogos a los síntomas de los trastornos por consumo de sustancias” (APA DSM V, 2014. p. 796).

El DSM V señala que la característica esencial de dicho trastorno generado por la participación de esta actividad en grupos y equipos virtuales. Los videojuegos conllevan a la competición entre grupos de jugadores (que a menudo están en diferentes regiones del mundo, por lo que la duración del juego es independiente de las zonas horarias) que participan en actividades complejas y estructuradas que implican un aspecto significativo de interacción social durante el juego. Los sentimientos de equipo parecen ser una motivación clave. Se resisten tenazmente a los intentos de reconducir al individuo hacia sus tareas escolares o sus actividades interpersonales. De este modo, se descuidan las ocupaciones personales, familiares o vocacionales. Los signos y síntomas propuestos del trastorno de los juegos por Internet incluyen:

- Preocupación por el juego.
- Síntomas de abstinencia cuando el juego es retirado o no es posible (tristeza, ansiedad, irritabilidad).
- Tolerancia, la necesidad de pasar más tiempo jugando para satisfacer la necesidad.
- Incapacidad para reducir el juego, intentos fallidos de abandonar el juego.
- Abandonar otras actividades, pérdida de interés en actividades disfrutadas anteriormente debido al juego.
- Continuación con el juego a pesar de los problemas.
- Engaño a los miembros de la familia u otras personas acerca de la cantidad de tiempo dedicado a los juegos.
- El uso del juego para aliviar estados de ánimo negativos, como la culpa o la desesperanza.
- Riesgo, haber puesto en peligro o perdido un trabajo o una relación debido al juego.

Según los criterios propuestos, un diagnóstico de trastorno de juego en Internet requeriría experimentar cinco o más de estos síntomas en un año. La condición puede incluir juegos en Internet o en cualquier dispositivo electrónico, y lo diferencia del juego patológico.

Asimismo, la OMS también señala en su instrumento de diagnóstico (Clasificación Internacional de Enfermedades) en sintonía y correlación con el DSM-V dicho trastorno. La CIE-11 del año 2018 ya presentaba en su clasificación al uso problemático de las TIC como un trastorno por

consumo de sustancias o conductas adictivas (OMS, 2019). Señala que el trastorno de juego (*gaming disorder*) se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente (juego digital o juego de video), que puede estar en línea (a través de Internet) o fuera de línea, manifestado por:

- Control deficiente sobre el juego (inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto).
- El aumento de la prioridad otorgada al juego en la medida en que el juego tiene prioridad sobre otros intereses de la vida y actividades diarias.
- La continuación o escalada de los juegos a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas.
- El patrón de comportamiento es lo suficientemente severo como para resultar en un deterioro significativo en las áreas personales, familiares, sociales, educativas, ocupacionales u otras áreas importantes de funcionamiento.
- El patrón de comportamiento del juego puede ser continuo o episódico y recurrente.

En correlación con el DSM-V, la CIE-11 también señala este trastorno como una patología, pero a diferencia del DSM, el hecho de estar jugando en línea o fuera de línea no altera la descripción de este patrón de comportamiento para su clasificación como trastorno.

De hecho, este trastorno es el único que activa los mismos circuitos de neurotransmisores de recompensas que el consumo de drogas o sustancias (Carbonell, 2014).

Habiendo analizado las características descriptas de los elementos que componen las consecuencias de un uso indiscriminado; a continuación abordaremos posibles tratamientos a los trastornos presentados, así como también proposiciones para un uso positivo.

Capítulo 3 “Salud Digital”

3.1 Prevención y Tratamiento

En este apartado presentaremos posibles abordajes para la prevención, fomento de hábitos saludables y posibles tratamientos en el uso de las TIC. Para profundizar sobre la prevención, quienes aspiramos a trabajar en el campo de la Psicología; tenemos que poder prevenir y tratar las sintomatologías y eventuales trastornos.

Durante la infancia y la adolescencia adoptar un estilo de vida saludable resulta un elemento trascendental para un adecuado desarrollo físico, psicológico y social. La alimentación saludable, la actividad física regular y las horas de sueño operan como factores de protección de la salud (Carrion et al., 2016).

La importancia de trabajar los factores de protección radica en las estrategias y recursos que los jóvenes adquieren para “manejar” su propia vida de forma adecuada (Lara et al, 2009).

Ante la ausencia de un adecuado uso de las TIC, podrían surgir conductas de dependencia, y convertirse en factores de riesgo frente a otro tipo de adicciones. La permanencia excesiva frente a la pantalla podría reforzar estas conductas, relegando las responsabilidades, interpretando que el tiempo libre y de ocio es solo aquel dedicado a estar frente de una pantalla (Lara et al., 2010).

A partir de la necesidad de investigación sobre la temática propuesta; la Sociedad Argentina de Pediatría generó una Subcomisión especializada en TIC, en la que determinaron que todos los niños y adolescentes necesitan tener un tiempo de descanso adecuado, actividad física razonable y una parte del día sin uso de tecnología (STIC, 2017).

Hemos encontrado en la búsqueda de recursos terapéuticos para abordar el tratamiento y fomento de buenos hábitos, diferentes tipos de programas. Una propuesta, a modo de guía orientativa es el decálogo de buenas prácticas propuesto por el Hospital Sant Joan De Déu, Barcelona (Roca, 2015) del cuál extrajimos algunos ítems:

- Los dispositivos tecnológicos deben ser adecuados a la edad del usuario.
- Se tratarán en familia las oportunidades, riesgos y normas de uso de las tecnologías.
- Los dispositivos se ubicarán en espacios comunes, recomendándose que su uso sea compartido con los adultos.
- El tiempo de conexión se debería equilibrar con el de desconexión.
- Fomentar en los niños un trato respetuoso hacia los otros en las redes sociales.
- No toda la información que existe en Internet es válida o fiable.
- Mantenerse actualizado tecnológicamente, facilitará a la familia el acompañamiento.
- Promover el ejemplo con el uso responsable de las TIC.

Es importante especificar que aún son escasas las propuestas sobre programas de prevención de las adicciones tecnológicas (móvil, internet y videojuegos). Aun así, hallamos como posible programa de prevención un instrumento, el *PrevTec 3.1*, cuya eficacia se ha demostrado en

diversos estudios (Marco, Chóliz y Martínez, 2012; Marco, Villanueva y Chóliz, 2010; Villanueva, Marco y Chóliz, 2012). Dicho programa trabaja sobre la prevención de la dependencia de videojuegos, estableciendo un patrón de juego apropiado. En principio no se pretende la abstinencia absoluta, puesto que la actividad no es perjudicial en sí misma y con el desarrollo de algunas estrategias adecuadas es factible lograr un uso controlado de los videojuegos. Para obtener un patrón de uso adecuado, algunas de las indicaciones más relevantes que deberían tenerse en cuenta son las siguientes (Marco y Chóliz, 2014):

- Establecer un horario de juego.
- Programar actividades a realizar en los momentos en los que no se va a jugar.
- Al menos hasta que se tenga una organización del tiempo libre, evitar los juegos online.
- No ubicar la consola ni el CPU en la habitación.
- La familia debe estar al tanto de los videojuegos utilizados por los jóvenes.

Definimos a la familia, en palabras de Rodríguez Ceberio (2006) como un sistema relacional que supera y articula entre sí los diversos componentes individuales. Consideramos estos conceptos de la teoría sistémica para enmarcar la importancia del rol de los adultos responsables, ya sean estos padre, madre, tutor o figura cuidadora.

Ante la problemática que pudiera surgir a partir de un trastorno patológico derivado del uso de las TIC, considerando que se trata de un problema complejo, la Terapia Sistémica Familiar podría suponer un buen apoyo a otros tratamientos, como el cognitivo conductual (Espada, Fernández y Laporte, 2012).

“La teoría sistémica se ha convertido en un instrumento capaz de actuar en la dinámica de las relaciones familiares y en problemas relacionados con las emociones y los afectos en los diferentes sistemas y subsistemas familiares. En consecuencia se trata de mejorar el apoyo emocional entre los diferentes miembros, así como de desarrollar estrategias de resolución de problemas tanto en acontecimientos vitales clave como la enfermedad” (Amada, 2016. p. 103).

Marco y Chóliz (2014) proponen un Tratamiento Cognitivo Conductual para la intervención en la adicción a videojuegos dando cuenta que este tipo de estrategia en la intervención puede generar un impacto positivo en la salud mental. Se presenta el caso de un adolescente con un diagnóstico de dependencia en el uso de los videojuegos, cumpliendo con los criterios citados en el DSM. Pueden distinguirse cinco etapas en el tratamiento: a) evaluación y análisis del problema; b) control de estímulo y superación del deseo; c) entrenamiento en técnicas de control y en utilización apropiada de videojuegos; d) fomento de conductas alternativas al uso de videojuegos y e) entrenamiento en prevención de recaídas. Luego de tres meses de intervención se observaron cambios importantes en el nivel de dependencia. Los resultados revelan una significativa disminución del tiempo de uso de los videojuegos, así como también una mejora en el funcionamiento personal y social del paciente.

Es necesario continuar la investigación en este campo, debido a que los estudios que analizan esta problemática concuerdan en la necesidad de un tratamiento psicológico. Entre los estudios

publicados aún no se revelan detalles de las intervenciones aplicadas, ni tampoco demuestran su eficacia.

Por parte de la familia, es fundamental la activa participación brindando información sobre potenciales riesgos para la salud de niños, niñas y adolescentes. Los padres deben estar presentes en la mediación del proceso de formación, utilizando los medios tecnológicos actuales para generar un espacio de diálogo y armonía. La respuesta no es prohibir el acceso a las herramientas digitales sino dar un uso adecuado de las TIC (Calero et al., 2018).

Como aporte práctico a lo desarrollado; en el anexo incluimos una entrevista a un ex-gamer, quien relata en primera persona como atravesó su experiencia personal.

Podemos concluir entonces dando cuenta que las TIC constituyen un hecho ventajoso para la sociedad actual, sin embargo su uso en la niñez y adolescencia debe ser orientado y supervisado adecuadamente, para evitar así posibles factores de riesgo para la salud.

3.2 Gamificación y educación

El trabajo del psicólogo, además de intervenir en la prevención y tratamiento, puede hacerlo también en el ámbito pedagógico; la presencia de las TIC no escapa al aprendizaje. Al pensar en la presencia de las TIC en el campo de la educación debemos mencionar la ley de educación nacional 26.206. Esta establece una serie de principios que ordenan el desarrollo del sistema educativo. De los 11 artículos, sólo 2 incisos acogen y apuntan a la importancia de las TIC en el proceso educativo. El inciso “m” dispone que serán objetivos de la ley “desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación”. El inciso “u” por su parte agrega “coordinar las políticas de educación, ciencia y tecnología con las de cultura, salud, trabajo, desarrollo social, deportes y comunicaciones, para atender integralmente las necesidades de la población, aprovechando al máximo los recursos estatales, sociales y comunitarios.” Las políticas educativas deberían “asegurar una educación de calidad con igualdad de oportunidades y posibilidades, sin desequilibrios regionales ni inequidades sociales”. Destacamos entonces el enfoque y marco legal en referencia a las TIC, como herramienta primordial facilitadora de la actividad pedagógica en la enseñanza para desarrollar la salud biopsicosocial.

Más allá del marco legal regulatorio; el proceso de aprendizaje, según J. Piaget es un sistema que permite la construcción de saberes y posterior modificación de las estructuras mentales. El aprendizaje ocurre con o sin el proceso de la educación o enseñanza formal y acontece a lo largo de todo el ciclo vital. Esto incluye las emociones, los valores, la identidad, los sentimientos y la cultura (Seas, 2016).

La educación institucionalizada no escapa a los cambios producidos por la irrupción y alcance de las TIC, dando lugar a nuevas herramientas pedagógicas. Definiremos el *e-learning* como el uso de la tecnología en la práctica educativa, y soporte para las actividades formativas a través de la red. Implica una enseñanza que facilita la interacción de los usuarios mediante la utilización de las mismas (García-Peñalvo, 2015). Actualmente el *e-learning* permite una formación completamente a distancia, donde los alumnos acceden a los contenidos (actividades, tareas, tutores del curso, etc.) a través de internet.

Como indican Baelo Álvarez y Cantón (2009) a partir de su trabajo de investigación descriptivo en relación a las TIC y la educación, podemos señalar varios puntos que dan cuenta de la reciprocidad existente:

- El uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje suponen una transformación institucional orientada a responder ante las demandas de la sociedad del conocimiento.
- Las TIC inciden en los campos vinculados con la educación, permitiendo cambios en los métodos administrativos, desarrollo de conocimientos innovadores, y la optimización del acceso a la formación (Gayle, Tewarie y White, 2003).
- Nuevas exigencias en educación se centran en las mejoras del proceso de enseñanza. De esta forma la integración de las TIC facilita características relacionadas a optimizar el trabajo

personal, promueve la autonomía, la facilidad para el trabajo en equipo y colaborativo, posibilita la modificación y adaptación de las evaluaciones y la interacción entre el profesorado y el alumnado.

Adicionalmente al *e-learning* como herramienta; se comienza a considerar a la gamificación como parte del proceso de aprendizaje. Para Almeida & Simoes (2019), surge como un fenómeno emergente y se deriva directamente de la popularidad de los videojuegos y de sus capacidades para motivar la acción, resolver problemas y mejorar el aprendizaje en diversos campos del conocimiento (Acosta Medina et al., 2020).

La misma, tomada como estrategia educativa, fue documentada por primera vez en 2010 y ha ganado relevancia desde entonces. En este aspecto, también se presenta como una herramienta cultural como mediadora con fines de reducir la brecha educativa (Llorens, 2016).

Puede considerarse como una técnica a utilizar por el docente para el diseño en actividades de aprendizaje, introduciendo elementos de los videojuegos, con el fin de enriquecer esa experiencia, dirigir o modificar el comportamiento de los alumnos (Foncubierta & Rodríguez 2014).

En el diseño de la gamificación de contenidos pedagógicos lúdicos, los elementos principales a considerar, basándonos en el modelo planteado por Werbach & Hunter (2012) son tres: componentes, mecánicas y dinámica.

a) Los componentes son las formas y características que puede adquirir un personaje:

1- Avatar: Representación visual creada o escogida. Este componente puede tener un apego emocional. Permite expresar autonomía, originalidad, y personalidad.

2- Puntos: Indican el progreso y mide el comportamiento dentro de los sistemas necesarios tanto para ganarlos como para conservarlos. Proporcionan *feedback* y permiten determinar la victoria.

3- Insignias: Iconos visuales que significan logros o reconocimientos. Son logradas a partir de los puntos, otras indican habilidades o desafíos logrados.

4- Desbloqueo de contenido: Refiere a nuevos ítems después de lograr un objetivo. Pueden despertar la motivación y el compromiso.

5- Límite de tiempo: Se establece un límite de tiempo determinado para cumplir el objetivo. Aporta un elemento extra al escenario.

6- Niveles: Son escenarios que se complejizan a medida que se avanza. Los niveles iniciales son y progresivos, para evitar frustrar a los jugadores. Posteriormente si pueden incrementar el grado de complejidad paulatinamente.

7- Misiones: Tareas predeterminadas con objetivos, que al ser cumplidas brindan beneficios y recompensas. Pueden ser individuales o cooperativas.

8- Tablas de clasificación: Ordenan a los participantes en función de los logros y éxitos obtenidos, según criterios de desempeño determinados. Promueve la competitividad.

9- Barras de progreso: Otorgan información visual del progreso y brindan *feedback* en tiempo real. Ayudan a fomentar la motivación.

b) Las mecánicas son las reglas y normas de funcionamiento, son los procesos que dirigen las acciones para generar el compromiso de los participantes:

1- Competición: Puede ser individual o en equipo. Corresponde a la mecánica de ganar-perder-recompensa, para impulsar un ambiente competitivo. No debe generar situaciones de intimidación entre los competidores para no afectar la motivación.

2- Colección: La obtención, acumulación y recolección de objetos, insignias, emblemas y puntos permiten que el participante logre objetivos.

3- Cooperación: Trabajar en equipo para un logro común. Debe conseguir un resultado mayor que si los logros son individuales. Esta mecánica aumenta la posibilidad de nuevos aprendizajes.

4- Construcción: Es necesario que el participante crea y construya sus propios escenarios, objetos y realice intercambios a partir de sus objetos, logros y puntos obtenidos.

5 Desafíos: Tareas que implican un esfuerzo. Los desafíos planteados deben estar a la altura de las habilidades del participante.

6- Recompensas: Cuando se logran o superan los objetivos propuestos se consiguen los premios, que pueden ser bienes, paso a niveles superiores, puntos o medallas.

7- Prueba y error: Permite realizar un desafío más de una vez. Otorga libertad de equivocarse, fomentando la confianza y participación. Permite adquirir conocimientos y anima a tomar riesgos.

8- Suerte: El azar puede estar relacionado o no. Está asociado a la sorpresa y la eventualidad.

9- Turnos: Refiere a la alternancia y participación secuencial, se fomenta el trabajo en equipo y aumenta la cooperación y compromiso.

c) Las dinámicas otorgan el contexto y la estructura implícita para el desarrollo. Es el concepto abstracto relacionado con las aspiraciones y motivaciones que se pretenden generar en los participantes:

1- Narrativa: Ubica a los participantes en la historia y contexto para brindar una idea global.

2- Emociones: Según la temática y objetivo del sistema gamificado, se busca generar sentimientos.

3- Progresión: Refiere al avance y evolución en grados de dificultad de los objetivos. A medida que se complejiza los participantes se sienten motivados.

4- Restricciones: Son los límites del sistema para que exista un número máximo de niveles, objetivos y recompensas, en función de los logros. Son organizadas en función de la estrategia.

5- Retroalimentación: La interacción entre los participantes podrá generar compañerismo, colaboración y fomentar la competencia.

Dentro de estos elementos que componen la gamificación, a partir de un estudio de análisis realizado sobre 65 investigaciones, se obtuvo como resultado cuantitativo que los elementos que más sobresalen son: puntos, insignias y tablas de clasificación. Los resultados también indican que los elementos como puntos, narrativa y retroalimentación aumentan la motivación y el disfrute. Los puntos son combinables con tablas de clasificación e insignias y tienen

resultados positivos; la narrativa es útil para disponer de los diferentes elementos de una manera coherente y tiene impactos positivos sobre la motivación a medida que los usuarios se involucran; y la retroalimentación (o *feedback*) facilita que los usuarios progresen (Acosta-Medina et al., 2020).

Foncubierta y Rodríguez (2014) señalan que la conexión con el componente emocional en la gamificación es profunda. De hecho, todo lo que atrapa los sentidos tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo. Nos referimos entonces a los factores afectivos; lo que carece de emoción no llama nuestra atención. Enunciaremos algunos de los factores que se pueden estimular mediante la actividad gamificada:

- Dependencia positiva (lo cooperativo): retos o desafíos.
- La curiosidad y el aprendizaje experiencial: la narración.
- Protección de la autoimagen y motivación: avatar.
- Sentido de competencia: puntuaciones y tablas de resultados.
- Autonomía: progreso y logros.
- Tolerancia al error: el pensamiento del juego y el *feedback* inmediato.

La aplicación de la gamificación en contextos académicos puede incrementar hasta un 40 % la posibilidad de aprender habilidades nuevas (Giang, 2013). A partir de la utilización de la misma en el aprendizaje y la enseñanza, los alumnos pueden motivarse, dedicarle más tiempo, prestar mayor atención así como también aumentar la predisposición para llevar a cabo la experiencia educativa.

En relación a la apreciación de los padres respecto a la utilización de herramientas tecnológicas, de acuerdo con los resultados obtenidos en un estudio de investigación realizado en México sobre 379 familias con adolescentes cursando el colegio secundario, las principales conclusiones extraídas refieren que:

- Existe una percepción positiva de los padres en el uso de las TIC en la educación.
- Consideran fundamental la utilización de la tecnología.
- Se reporta una alta frecuencia en la utilización para apoyar el proceso de aprendizaje.
- La mayoría de estas familias poseen un dispositivo o CPU para su utilización.

Esto nos permite concluir que la familia tiene una valoración positiva en relación al uso de TIC en la educación (Angulo-Armenta et al., 2019).

Conclusión

A través del presente trabajo de investigación evidenciamos la implicancia existente entre las TIC y el desarrollo durante la niñez y adolescencia, reconociendo que el grupo etario definido se encuentra dentro de la etapa fundamental para el desarrollo íntegro del ser humano.

Por lo cual analizamos cuáles son aquellos derechos que están incluidos y garantizados dentro de las leyes nacionales, así como de los tratados internacionales.

Considerando el ciclo de vital en el cual los niños, niñas y adolescentes se encuentran, describimos como el juego y sus funciones, devinieron en contenidos gráficos narrativos, hoy conocidos como videojuegos y estos impactan en la identidad y forma de ser.

Las estadísticas señalan que la gran mayoría de la población juvenil accede al ejercicio placentero de jugar frente a una pantalla, y que algunos de ellos aspiran a convertirse en profesionales de los eSports. En este campo también exploramos la normativa vigente, dando cuenta que la misma no contempla aún la regulación desde la perspectiva del gamer.

Asimismo encontramos que algunas de estas relaciones entre los niños y adolescentes pueden afectar negativamente su desarrollo. Comprobamos que el inadecuado uso de las TIC y los videojuegos, sumado al desmedido tiempo de permanencia frente a un dispositivo electrónico puede acarrear síntomas tanto físicos como psicológicos. Inferimos que el enganche que generan conductas impulsivas y compulsivas comparte el mismo circuito de recompensa cerebral que se activa en el consumo de sustancias adictivas. Este trastorno o conjunto de síntomas podrían ser precursores de otras futuras patologías, por lo cual este apartado invita a investigar sobre posibles comorbilidades.

Como respuesta a estas posibles afecciones, patologías o trastorno proponemos distintos abordajes para la prevención y tratamiento; considerando la prevención como un instrumento de la psicología de la salud a fines de dotar de factores de protección. En la exploración de estudios que pudieran ser propuestos como tratamiento psicoterapéutico, descubrimos que aún falta un arduo camino por recorrer. Las propuestas iniciales aún no lograron un carácter universal aplicable, así como tampoco las herramientas de diagnóstico.

Entendemos que las políticas de estado en relación al sistema educativo contemplan la utilización de los recursos tecnológicos. Reconocemos el uso productivo de las TIC como herramienta de la información y el acceso al conocimiento; es por tal razón que a partir del auge del *e-learning* en el área educativa, proponemos la gamificación para aplicar al desarrollo de contenidos curriculares.

El constante progreso casi exponencial, confirmando en gran medida la ley de Moore, nos obliga a realizar un recorte temporal para abordar la temática en referencia. Encontramos que la Sociedad del Conocimiento aún no logró democratizar equitativamente el contexto sociocultural. El conocimiento de las reglamentaciones y normativas vigentes nos exige bregar por una discusión e implementación de leyes actualizadas.

Proponemos una agenda a corto, mediano y largo plazo que podrían apuntar a realizar nuevas actualizaciones de reglamentaciones, consolidar programas educativos que permitan anticipar posibles escenarios considerando los diversos contextos sociales, destinar presupuestos para la provisión de herramientas informáticas y conectividad permanente para así que se puedan garantizar los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

Como profesionales de la salud mental y actores sociales debemos mantenernos en constante capacitación sobre las posibilidades que acarrear los actuales (y futuros) desarrollos de software y hardware, así como reconocer que también el uso de las mismas atraviesa, moldea, forma (y conforma) directamente al desarrollo de niños, niñas y adolescentes.

Teniendo en cuenta las características descritas en este acercamiento, quedan abiertos varios interrogantes y posibles trabajos de investigación multidisciplinarios.

Referencias Bibliográficas

- Asociación Americana de Psiquiatría (APA) (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (DSM-V). 5° Edición. Arlington, VA
- Acosta-Medina, Julieth & Torres-Barreto, Martha & Alvarez-Melgarejo, Mileidy & Paba Medina, Maira Camila (2020). *Análisis de la gamificación en relación a sus elementos*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/342079940_Analisis_de_la_gamificacion_en_relacion_a_sus_elementos
- Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Álvarez-Melgarejo, M. & Paba-Medina, M. C. (2020). *Gamificación en el ámbito educativo: Un análisis bibliométrico*. I+D Revista de Investigaciones, 15 (1), 28-36. Recuperado de: <https://www.udi.edu.co/revistainvestigaciones/index.php/ID/article/view/231/283>
- Adell, J. (1997). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, nº 7, ISSN: 1135-9250. Recuperado de: https://nti.uji.es/docs/nti/Jordi_Adell_EDUTEC.html
- Almeida, F., & Simoes, J. (2019). *The Role of Serious Games, Gamification and Industry 4.0 Tools in the Education 4.0 Paradigm*. Contemporary Educational Technology, 10(2), 120-136. Recuperado de: <https://doi.org/10.30935/cet.554469>
- Angulo-Armenta, J., Tánori-Quintana, J., Mortis-Lozoya, S. V., & Angulo-Arellanes, L. A. (2019). *Uso de las Tecnologías en el Aprendizaje por Adolescentes desde la Perspectiva de los Padres de Familia. El caso de Educación Secundaria del Sur de Sonora, México*. Información tecnológica, 30(6), 269-276. Recuperado de: <https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000600269>
- Arab, L. E., & Díaz, G. A. (2015). *Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: Aspectos positivos y negativos*. Revista Médica Clínica Las Condes, 26(1), 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.rmcl.2014.12.001>
- Baelo Álvarez, R., & Cantón Mayo, I. (2009). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Estudio descriptivo y de revisión*. Revista Iberoamericana de Educación, 50(7), 1-12. Recuperado de: <https://doi.org/10.35362/rie5071965>
- Balderas, R. (2009). *Sociedad de la información o sociedad del conocimiento*. El Cotidiano, 24(158), 75–80. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32512741011>
- Bautista, A. y Alba, C. (1997) *¿Qué es Tecnología Educativa?: Autores y significados*”. Revista Píxel-bit, nº 9, 4. Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/45463>
- Belçaguy, M. N., Cimas, M., & Cryan, G. (2015). *Usos y abusos de las Tics en estudiantes secundarios y universitarios*. En VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología (p. 46). Recuperado de: <https://www.academica.org/000-015/11.pdf?view>

- Bertalanffy, Ludwig Von (1968). *General System Theory: Foundations, Development, Applications*. George Braziller, (1988). Nueva York. Versión cast. *Teoría general de los sistemas*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Bruner, Jerome (2003). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Associació de Mestres Rosa Sensat. Barcelona.
- Cabero, J. (1998). *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. En Lorenzo, M. y otros (coords.): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Cabero, J. (2001). *Tecnología educativa*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Calero, Grettel Águila, José Aurelio Díaz Quiñones, y Paula Maribel Díaz Martínez (2018). *Adolescencia y tecnologías de la información y comunicaciones. Un reto para la sociedad cubana actual*. Recuperado de: <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/537/0>
- Cacheiro, M.L. (2014). *Educación y Tecnología: Estrategias didácticas para la integración de las TICs*. Madrid. Editorial UNED.
- Cano Rodríguez, Rubén Agustín, & Martínez Sánchez, Inmaculada Concepción, & García Rubio, María José, & Guillén Paredes, Victoria, & Valero de Vicente, María, & Díaz, Syrine (2012). *Adicción a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (ntics) y ansiedad en adolescentes*. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1) ,347-356. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832342035>
- Carbonell, X. (2014). *La adicción a los videojuegos en el DSM5*. *Adicciones*, [26] (2). Recuperado de: <https://doi.org/10.20882/adicciones.10>
- Carrion, C., Moliner, L. A., Castell, C., Puigdomènech, E., Gómez, S. F., & Domingo, L. (2016). *Utilización del teléfono móvil para el fomento de hábitos saludables en adolescentes. Estudio con grupos focales*. *Rev Esp Salud Pública.*, 90, 11. Recuperado de: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1135-57272016000100422
- Del Barrio Fernández, Ángela, y Ruiz Fernández, Isabel (2016). *Los adolescentes y el uso de las redes sociales*. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. *Revista INFAD de Psicología*. 3(1):571. Recuperado de: <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v3.537>
- Eventbrite Blog (2018). *Infografía del Gamer Argentino*. Recuperado de: <https://blogmedia.evbstatic.com/wp-content/uploads/wpmulti/sites/31/2018/03/21141938/como-es-el-gamer.jpg>
- Espada, S. & Fernández, F. & Laporte, M. (2012). *Modelo integrador para personas con adicción a sustancias psicoactivas*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4113814>

- Esports.es (2018). *Más de 200 millones de espectadores vieron la final del Mundial de LoL*. Recuperado de: https://esports.as.com/worlds-2018/audiencia-espectadores-final-Mundial-LoL_0_1188181179.html
- Fajardo Caldera, Ma. Isabel, & Gordillo Hernández, Marta, & Regalado Cuenca, Ana Belén (2013). *Sexting: nuevos usos de la tecnología y la sexualidad en adolescentes*. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 1, 521-533. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349852058045>
- Foncubierta y Rodríguez (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid. Edinumen. Recuperado de: https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf
- Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (1989). *Convención sobre los derechos del niño*. Recuperado de: <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/recursos>
- Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2004). *Estado Mundial de la Infancia* Recuperado de: [unicef.org/sowc05/spanish/sowc05_sp.pdf](http://www.unicef.org/sowc05/spanish/sowc05_sp.pdf)
- Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2017). *Guía de sensibilización sobre Convivencia Digital*. Recuperado de: https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org.argentina/files/2018-04/COM-Guia_ConvivenciaDigital_ABRIL2017.pdf
- García-Peñalvo, F., y Seoane Pardo, A. (2015). Education in the Knowledge Society, 16 (1), *Una revisión actualizada del concepto de eLearning. Décimo Aniversario*. (pp.119-144). Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/revistatesi/article/view/12705>.
- García-Peñalvo, F. (2015). Education in the Knowledge Society, 16 (2), *Cómo entender el concepto de presencialidad en los procesos educativos en el siglo XXI*. Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/revistatesi/article/view/13132>.
- Garrote Pérez de Albéniz, G. (2013). *Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante*. Universidad de Burgos. Recuperado de: <https://doi.org/10.36443/10259/219>
- Grané, Marionna (2015). *Infancia y pantallas crecer con las TIC / Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. (pp.45-61) 9 (3). Barcelona. Cuaderno Faros Hospital de Sant Joan de Déu. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/290325283_Infancia_y_pantallas_crecer_con_las_TIC_Infancia_i_pantalles_creixer_amb_les_TIC_Children_and_screens_grow_up_with_ICT
- Infobae (2020). *Thiago "King" Lapp y más jugadores argentinos se destacaron en la final de uno de los torneos de Fortnite más importantes del año*. Recuperado de: <https://www.infobae.com/gaming/2020/08/20/thiago-king-lapp-y-mas-jugadores-argentinos-se-destacaron-en-la-final-de-uno-de-los-torneos-de-fortnite-mas-importantes-del-ano/>

- Kirriemuir, J. & McFarlane, A. (2005). *Literature review in games and learning*. Futurelab report. Bristol Futurelab. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/32231341_Literature_Review_in_Games_and_Learning
- La Nación (2020). *Guillermo Coria entra al mundo de los eSports con su equipo New Pampas*. Recuperado de : <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/guillermo-coria-entra-al-mundo-esports-su-nid2445388/>
- La Nación (2020). *Con su equipo New Indians GG y la experiencia de la NBA, Fabricio Oberto quiere impulsar al League of Legends y a los eSports en la Argentina*. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/con-su-equipo-new-indians-gg-experiencia-nid2327148/>
- Lara, F., Fuentes, M., Pérez del Río, F., De la Fuente, R., Garrote, G. y Rodríguez del Burgo, M.V. (2009). *Uso y abuso de las TIC en la población escolarizada burgalesa de 10 a 18 años. Relación con otras variables psicosociales*. Burgos: Universidad de Burgos y Proyecto Hombre Burgos. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=688208>
- Lara Ortega, F., M. Fuentes Gómez, R. de la Fuente Anuncibay, F. Pérez del Río, M. V. Rodríguez del Burgo, y G. Garrote Pérez de Albéniz. (2010). *Uso y abuso de las nuevas tecnologías. Trastornos Adictivos* 12(1):2-4. Recuperado de: [http://dx.doi.org/10.1016/S1575-0973\(10\)70002-7](http://dx.doi.org/10.1016/S1575-0973(10)70002-7)
- Ley 26.043 (2005). *Videojuegos*. Disponible en: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/105000-109999/107891/norma.htm>
- Ley 26.061 (2005). *Ley de protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes*. Disponible en: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/110000-114999/110778/norma.htm>
- Ley 26.043 (2005). *Videojuegos*. Disponible en: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/105000-109999/107891/norma.htm>
- López, C. (2013). *El videojuego como práctica discursiva contemporánea. Pokémon y la naturalización de la realidad social neoliberal*. Tesis doctoral. Barcelona, Departamento de Psicología Social, Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de: https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2014/hdl_10803_130793/clr1de1.pdf
- Majó, J & Marqués, P. (2002). *La revolución educativa en la era internet*. Colección “Compromiso con la educación”. Barcelona: Praxis.
- Martínez, F. (1996). *La enseñanza ante los nuevos canales de comunicación*. En F. J. Tejedor y G^a Valcárcel (Eds.). *Perspectivas de las nuevas tecnologías de la educación* (pp. 101-136). Madrid. Narcea.
- Moreno, Amparo, & Del Barrio, Cristina (2005). *La experiencia adolescente a la búsqueda de un lugar en el mundo*. Buenos Aires: Aiqué.

- Navarro Mancilla, Á. A., & Rueda Jaimes, G. E. (2007). *Adicción a Internet: revisión crítica de la literatura*. Revista Colombiana de Psiquiatría, 36 (4), 691. Recuperado de : <https://www.redalyc.org/pdf/806/80636409.pdf>
- Oblitas Guadalupe Luis A. et al. (2010) *Psicología de la salud y calidad de vida* 3° Ed. México. CENGAGE.
- Olé Diario Deportivo (2018). *El polémico proyecto de ley de Esports*. Recuperado de: https://www.ole.com.ar/fuera-de-juego/esports-proyecto-ley-aade-deva_0_HJc0luHO7.html
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OCDE) (2002). *Reviewing the ICT sector definition: Issues for discussion*, Recuperado de : <http://www.oecd.org/dataoecd/3/8/20627293.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) (UNESCO) (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. Colección Obras de referencia de la UNESCO. París: UNESCO. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (OMS) (2019). *Clasificación Internacional de Enfermedades para las Estadísticas de Mortalidad y Morbilidad*, 11° Edición. Recuperado de: <https://icd.who.int/es>
- Organización Mundial de la Salud (OMS) (2019). *Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente*. Recuperado de: https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/es/
- O'Reilly, T. (2007). *What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software*. *Communications & Strategies*, 1 (65), (pp17-37). Recuperado de: <https://mpira.ub.uni-muenchen.de/4580/>
- Pereira Henríquez, F., Alonzo Zúñiga, T. (2017). *Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos*. *Anagramas - rumbos y sentidos de la comunicación*, 15(30), 51-64. Universidad Viña del Mar. Recuperado de: <https://doi.org/10.22395/angr.v15n30a2>
- Pérez, R. (2014). *Los adolescentes y el uso social de las TIC*. *Eutopía*, 6(19). Recuperado de <http://revistas.unam.mx/index.php/eutopia/article/view/44594>
- Piaget, Jean. (1959-1990). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires. FCE.
- Roca, G. (Coord.) (2015) *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu. Recuperado de: <http://faros.hsjdbcn.org>
- Roblizo Colmenero, M. J., & Cózar Gutiérrez, R. (2015). *Usos y competencias en TIC en los futuros maestros de educación infantil y primaria: Hacia una alfabetización real para docentes*. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 23-39. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36841180002.pdf>

- Rodríguez Ceberio, M. (2006). *Viejas y nuevas familias: la transición hacia nuevas estructuras familiares*. Interpsiquis, VII. Recuperado de: <https://studylib.es/doc/6792208/viejas-y-nuevas-familias.-la-transici%C3%B3n-hacia-nuevas>
- Santiago Campión, R., Navaridas Nalda, F., & Repáraz Abaitua, C. (2013). *La escuela 2.0: Reflexiones en torno a su eficacia en los centros educativos de La Rioja*. Educación XX1, 17(1), 243-270. <https://doi.org/10.5944/educxx1.17.1.10713>
- Santiago, R. y Navaridas, F. (2012). *La Web 2.0 en escena en Pixel-Bit*. 41, 19-30. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/368/36828247002.pdf>
- Seas, J. (2016). *Didáctica general I*. San José, Costa Rica. EUNED.
- Stephen M. Stahl (2013). *Stahl's Essential Psychopharmacology: Neuroscientific Basis and Practical Applications*. 4° Edición. Cambridge Medicinal.
- Subcomisión de Tecnologías de Información y Comunicación (2017). *Bebés, niños, adolescentes y pantallas: ¿qué hay de nuevo?*. Arch. Argent. Pediatr.; 115(4):404-406. Recuperado de: <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2017/v115n4a31.pdf>
- TELECOM (2020). *La Revolución del Gaming 2020*. Recuperado de: https://docs.google.com/document/d/1EdU0jGMvoXsrNa6jrlXQMT2SmRj_re7Y/edit#heading=h.gjdgxs
- Vallejo Ruiloba, J. (2015). *Introducción a la psicopatología y la psiquiatría*. 7° Edición. Barcelona. Elsevier Masson.
- Werbach, K.; Hunter D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Wiener, N. (1979). *Cibernética y Sociedad*. Editorial Sudamericana. Buenos Aires.

Anexo

I) Reseña de un Videojuego

“League of Legends”, o simplemente LOL, es un videojuego online de plataforma multijugador en el cual dos equipos con cinco “campeones” cada uno, deben destruir la base del otro. Plantea un juego de estrategia cuya acción se desarrolla en tiempo real, a través de servidores de internet que la propia empresa dispone para sus jugadores. También, se distribuye el acceso a la instalación del juego en forma gratuita. Otra característica importante a señalar, es que los usuarios no deben cumplir con requisitos de equipamiento de alta exigencia de hardware. Enumeraremos y describiremos cuáles son las características de este juego, en relación a su diseño a partir de sus componentes, mecánica y dinámica. El análisis y la explicación de la jugabilidad de este videojuego, es un aporte realizado por el jugador “NDMB2004”, de 16 años de edad, usuario experimentado ubicado en nivel “Platino”.

a) Componentes

1) Avatar: se puede elegir los llamados “iconos de invocador” los cuales a través de colores e imágenes de “campeones” del juego permite al jugador indentificarse ya sea porque le gusta, o porque es su “campeón” favorito.



2) Puntos: los puntos más importantes dentro de League of Legends son conocidos como “puntos de liga” (PL) también conocidos como “league points” (LP). Los mismos se obtienen ganando partidas de clasificación. Estos puntos permiten el ascenso dentro de la liga como para ascender de división.



3) Insignias: indican que tan hábil somos en el juego; son los puntos de maestría, los cuales definen que tanto conocemos de ese personaje como jugadores y que tan dominado lo tenemos. A mayor control del Avatar significará un aumento de nuestra maestría.

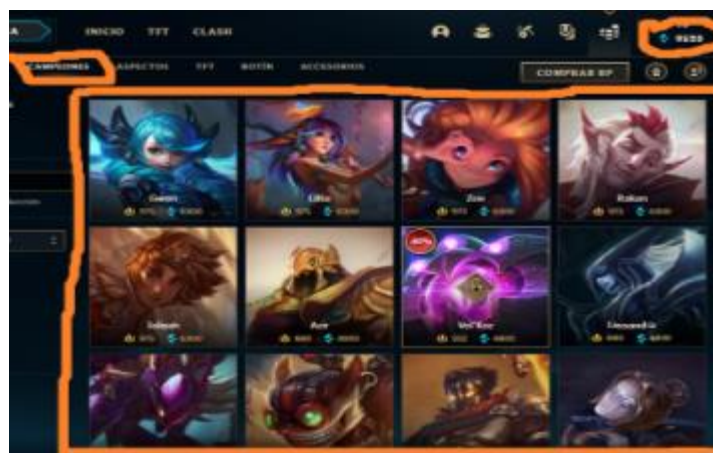


4) Misiones: Mediante las misiones (que semanalmente son entregadas al jugador) el cuál una vez completadas las mismas es recompensado a través de ítems del juego.

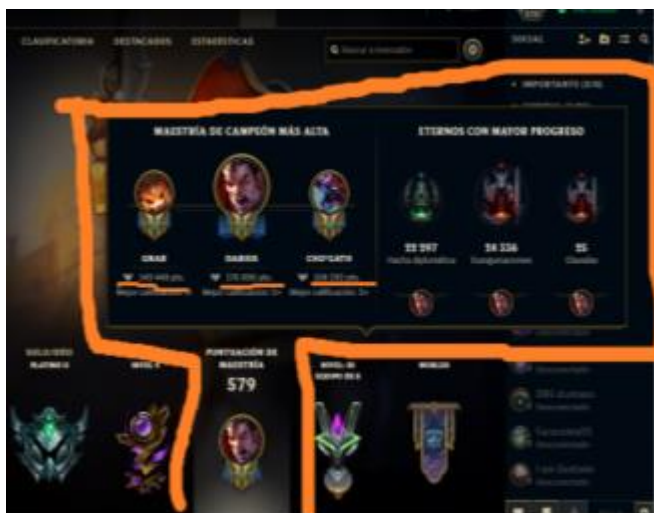
5) Límite de tiempo: Lo especial de estas misiones es que duran muy poco dentro del juego y el jugador se tiene que “apurar” a completarlas. La duración aproximada de cada partida ronda los 40 minutos, pero en algunas excepciones la partida puede llegar a durar varias horas.



6) Desbloqueo de contenido: dentro del juego existe la esencia azul, la cual obtiene el jugador al ganar una partida, y esta le permite al mismo la compra de campeones que no tengan dentro de la tienda.



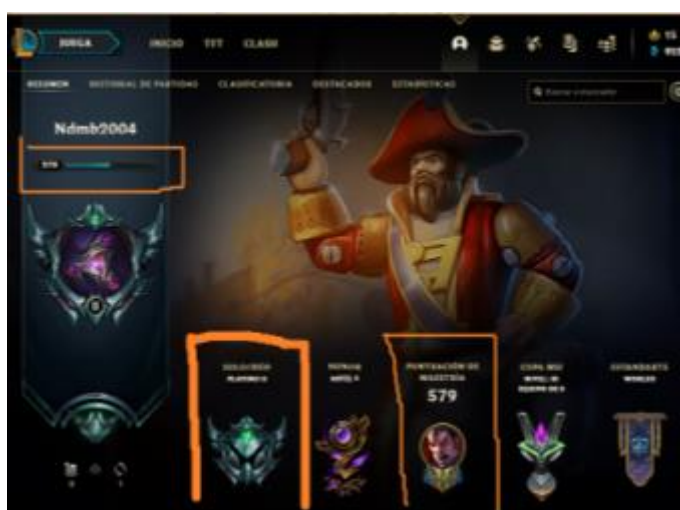
7) Niveles: la dificultad del juego avanza cada vez que subimos tanto de nivel como de división, esto para emparejarnos contra otros rivales con las mismas o mejores habilidades, los niveles principales del juego son en contra de la IA (inteligencia artificial) misma del juego (*bots*).



8) Tablas de clasificación: dependiendo la habilidad y progreso en el juego esto nos posicionará en los niveles superiores del ranking dentro de la tabla de clasificación, tanto en nuestra división como en nuestra liga.



9) Barras de progreso: se encuentran en casi todo el juego ya sea en nuestro nivel de invocador (que tanta experiencia tenemos jugando al juego), en nuestro nivel de clasificación (que tan buenos somos jugando) o en nuestro nivel de maestría es decir que tan bueno somos con determinado campeón.

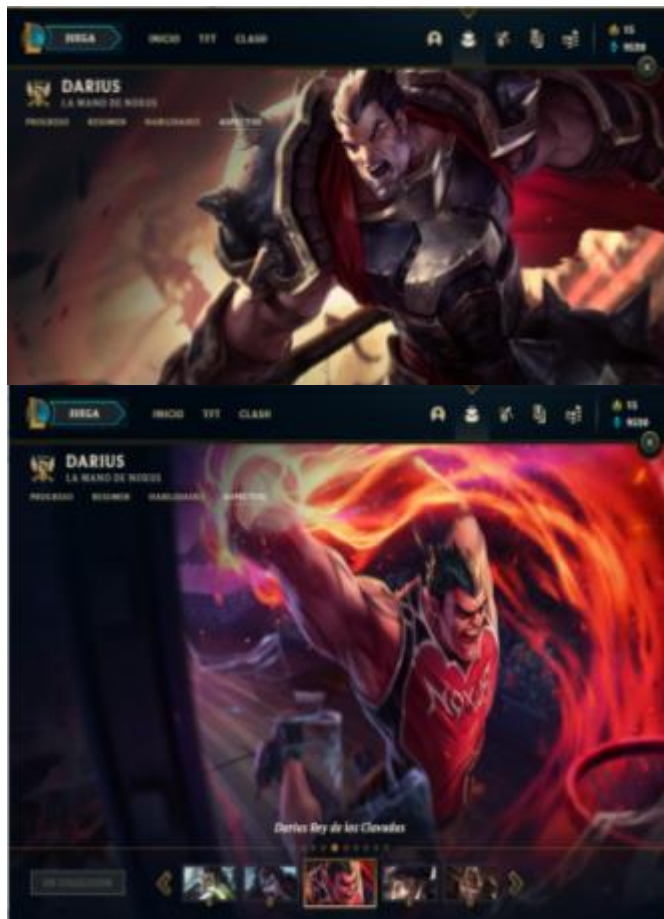


b) Mecánica

1) Competición: mensualmente ocurre el evento en equipos conocido como “Clash”, el cual fomenta la competencia a través del concepto mismo del juego: si ganás, pasás de ronda, si pierdes quedan eliminados. Si vamos a lo individual la competencia es ganar o perder entre los 5 jugadores dentro de la partida.



2) Colección: ya nombramos las insignias la esencia azul, la maestría e incluso los iconos, ahora vamos a añadir un concepto más al concepto de colección; Las “skins” o aspectos, son apariencias que se pueden adquirir para darle una imagen diferente a nuestro campeón favorito, añadiendo el aspecto a nuestra colección y siendo seleccionable para jugar con él, no mejora a nuestro campeón ni nuestras habilidades sino que hace más vistoso al mismo.



3) Cooperación: al ser un juego de 5 contra 5 el usuario tiene que apoyar a sus compañeros y acompañar en las decisiones para lograr el objetivo en común GANAR, unos de los métodos que hacen más fácil la cooperación en el LOL es la utilización del chat propio del juego.



4) Desafíos: A mayor clasificación nos encontramos más desafíos en nuestro camino, ya que cada juego que juguemos va a ser más difícil debido a que nuestros rivales irán aumentando en dificultad.

5) Recompensas: al finalizar una partida nuestros compañeros de equipos pueden votar nuestro desempeño en la partida obteniendo como recompensa Honor el cuál también indica que tan buenos compañeros de equipo somos (el nivel de honor va desde honor 1 hasta 5).



6) Prueba y error: al no haber un límite de cuantas partidas uno puede jugar y practicar cuanto quiera más allá del límite propio. Uno puede probar habilidades, campeones, combos de habilidades cuanto uno desee para mejorarse así mismo. Dentro del juego existe la herramienta de práctica la cual nos permite experimentar todo esto y poder mejorar nuestras habilidades.



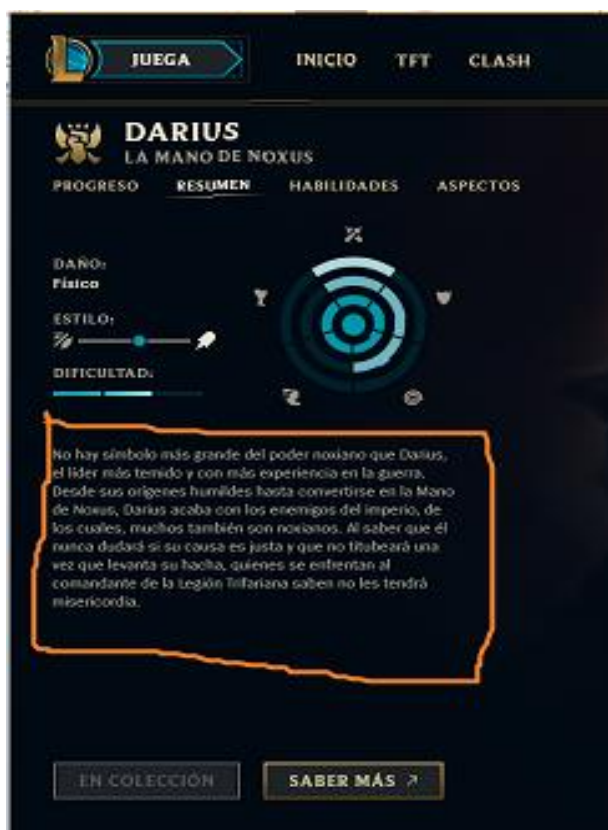
8) Suerte: la suerte en el LOL está presente en cuanto a que tan hábil van a ser tus oponentes en cuantos puntos de liga vas a recibir o estar después de perder o ganar.

9) Turnos: dentro del juego puede haber varios turnos en cuanto a quien de nuestro equipo ataca primero, si bien cualquier lado del equipo puede atacar primero depende de quién sea más inteligente utilizar su turno para atacar o para defenderse.

C) Dinámica

1) Narrativa: algo que tiene el LOL se conoce como LORE, el cual contiene la historia de cada campeón dentro del universo del juego, esto le permite al usuario sentirse todavía más identificado y darle razón a los diálogos del campeón mismo dentro del juego.

2) Emociones: dentro de este LORE se cuentan historias más maduras, por lo cual uno puede llegar a sentir hasta emociones por el personaje y lo que le sucede, se llegan a tratar de temas políticos, de esclavitud, de muerte, de depresión. Hasta pueden llegar a dejar enseñanzas.



3) Progresión: a medida que aumentamos nuestras habilidades, nuestros adversarios lo hacen en simultáneo, permitiéndonos crear nuevas estrategias, adaptarnos al adversario. Uno puede llegar a notar la diferencia entre alguien que juega hace dos semanas a un jugador profesional, eso no quita que el que juega hace una semana no pueda mejorar, no tal vez al nivel de un profesional pero sí va a ser mejor.

4) Restricciones: llega un momento de las partidas en el cual la única restricción es la cantidad de objetos y niveles que se pueden obtener en el juego, los cuales son 18 en nivel y 6 objetos. Ya que no existe un límite de tiempo, las partidas pueden durar de 15 a 60 minutos.



5) Retroalimentación

Dentro del ámbito de competencia y colaboración de compañeros de equipo nos permite tanto por chat o luego agregando a nuestros compañeros de equipo a nuestros amigos, o incluso mediante el sistema de honor nos permite ver en las devoluciones de nuestros compañeros que tan bueno fue nuestro desempeño tanto después de la partida como en el medio de la misma.

Fuente imágenes:

Riot Games Inc.: <https://www.riotgames.com/es>

II) Entrevista a un ex gamer

Realizamos una entrevista a “T”, quien tiene al momento 27 años, es estudiante de Psicología y trabaja en una consultora de recursos humanos en el área de selección de personal.

E: ¿Cómo entraste al mundo gamer?

T: Bueno, yo considero que al mundo de los videojuegos la única vía de acceso o la más conocida es mediante algún familiar/amigo, son mediadores fundamentales para pensar en la inserción al ámbito gamer.

E: ¿Qué fue lo que te enganchó?

T: Justo en ese momento no estaba pasando un buen momento social, era víctima de mucho bullying entonces lo que me atrajo de todo este mundo era la realidad paralela que me hacía sentir, yo mientras estaba en frente de una computadora no era el mismo, tenía otras tareas, roles y funciones además de sentirme importante y querido dentro del equipo que conformaba.

E: ¿Qué tipo de videojuegos te gustaban?

T: Fui alternando entre juegos de equipo y otros más individuales, pero la mayor parte del tiempo se la dediqué a juegos de equipo en línea como por ejemplo el “Word Of Warcraft”, “Overwatch” ó “League of Legends”, más conocido como LOL.

E: ¿Cuáles emociones fuiste experimentando con el correr del tiempo?

T: Al principio lo sentí como cualquier actividad recreativa, te reís y cuando te cansás lo dejás. Pero cuando a lo lúdico le cargás emociones como el enojo, expulsar todo lo que te pasó en el día va generando una pelota que vos pensás que se va, si seguís jugando. Y ahí es donde se vuelve un círculo vicioso que es difícil de librarse.

E: ¿Pensás que la experiencia te aportó algo positivo? ¿Y negativo?

T: Yo creo que toda experiencia aporta su parte positiva y negativa. Como positivo creo que sirve como una herramienta para mejorar aspectos sociales y comportamentales, siempre y cuando tengas un contexto en el cual te lo controlen o te adviertan de que hay un límite. Nada en exceso es bueno y los juegos no son la excepción. La parte negativa es lo que no te dicen, que a la hora de entrar en ese mundo estás totalmente solo si no se posee un contexto que te proteja como mencioné anteriormente. Hay un abandono completo de las grandes empresas que lo único que quieren es que vos consumas y la parte humana queda al margen, muchas veces provocando graves consecuencias tanto en lo físico como lo psicológico.

E: ¿Tenés noción o idea del tiempo que estuviste frente a la pantalla?

T: En el momento no te das cuenta, perdés la noción del espacio y tiempo, estás tan metido dentro de ese mundo que te consume y te apropia. Yo por ejemplo me acuerdo que los fines de

semana había un día en particular que me apoyaba en la silla al mediodía y recién me levantaba a la noche y aludía que no era posible que haya pasado el tiempo tan rápido. Conozco casos más graves al punto de olvidarse de comer o no dormir por estar atrapados en este mundo.

E: ¿Vos crees que afectó directa o indirectamente tu niñez / adolescencia? ¿Porque?

T: En mi caso sí. Yo lo usé como herramienta para olvidarme que había un mundo afuera en el cual era víctima de bullying. Esto hizo que a la hora de afrontarme a la verdadera realidad tenga carencias en cuanto a la forma de relacionarme, o de las cosas que iba perdiendo por estar tantas horas en frente de una computadora.

E: ¿Cuándo te diste cuenta que el juego te ganó?

T: Fue difícil, no considero que ocurrió en un momento puntual, pero hubieron bastantes cosas que me llevaron a tomar la decisión de dejarlo, como por ejemplo cuando otros grupos de amigos o conocidos me decían de hacer algo y no quería porque en lo único que pensaba era en llegar a mi casa y sentarme en la computadora con algo de comer. O darme cuenta que la única actividad en la semana fue estar en frente de la computadora, que también trae complicaciones en la salud. Pero todas estas cosas pasan de largo si no tenés un contexto acorde que te acompañe porque generalmente uno se adentra en este mundo a los 12, 13 años en donde no se da cuenta por sí mismo de las cosas, y cuando te querés dar cuenta ya gastaste gran parte de tu vida y necesitás de una contención para asimilar eso.

E: ¿Alguna recomendación, sugerencia o consejo?

T: Hay una delgada línea entre el uso debido y el indebido, porque la mayoría está de acuerdo con que los videojuegos son útiles en el desarrollo, ya que favorecen muchas áreas. Pero sin un control pueden traer muchas complicaciones. Lo veo como una red que si te atrapa, es muy difícil de salir. El consejo estaría destinado a los padres, que se informen sobre todo esto porque se puede transformar en un enemigo silencioso que lo único que hace es aislarte de la realidad y que en el momento lo ves como algo controlable, y termina siendo todo lo contrario. Por último creo adecuado la psicoeducación de los beneficios que tienen los videojuegos, porque muchas veces se los encapsula en el terreno de lo dañino cuando lo único que hace falta es un correcto entendimiento de sus aportes y limitaciones.

III) Glosario

ANTIVIRUS. Programas dedicados a la detección y remoción de virus. Los mismos pueden ser utilizados en una computadora convencional como así también en smartphones, tabletas u otros dispositivos electrónicos con conexión a internet. En algunos casos, los antivirus más desarrollados del mercado se complementan con servicios de *firewall*, *anti-malware* y *anti-spyware*.

APP. Una app, o simplemente “aplicación”, es un **software** que se instala en un smartphone o tableta. Tienen como objeto maximizar el uso de los dispositivos electrónicos ya que le agregan al mismo alguna prestación. Existen apps de distintas categorías como: educación, deportes, noticias, entretenimiento, salud, juegos, fotografía, tiempo, etc. En los teléfonos inteligentes y tabletas vendrían a reemplazar a los programas de las PC de escritorio. El significado de “app” proviene de la palabra del inglés *application* que en español significa “aplicación”.

BIG DATA. El concepto *Big Data* remite a la arquitectura de grandes volúmenes de datos. Es el tratamiento y análisis de grandes volúmenes de información incrementado, entre otras causas, por el avance de la interconexión global.

BLUETOOTH (BT). Es una tecnología de transmisión de datos de corto alcance entre dispositivos electrónicos (*smartphone*, tabletas, notebooks, etc.). Si bien varía según las circunstancias espaciales, el promedio de distancia de transferencia ronda los 10 metros. En sus inicios el único fin era el de intercambiar archivos, en la actualidad sus funciones comenzaron a maximizarse, llegando a auriculares y parlantes.

BOT. Es un programa de origen malicioso que posee como objetivo que un tercero tome el control de un dispositivo infectado de manera remota.

BOTNET. Es una red de computadoras infectadas por un *bot*.

BYTE. Es una unidad de medición de almacenamiento utilizado en informática y telecomunicaciones. Un byte equivale a 8 bits.

CIBERBULLYING. Es el hostigamiento online por parte de pares. Son aquellas situaciones en las que uno o varios niños son marginados, discriminados, maltratados por parte de uno o varios pares de manera sostenida en el tiempo.

CLOUD COMPUTING. La traducción al castellano sería “computación en la nube” o simplemente “la nube”. Es un servicio que se brinda a través de una red permitiendo principalmente el almacenamiento de información.

CÓDIGO QR. El “Quick Response Code” o “código de respuesta rápida” es un patrón ilegible para el ojo humano, descifrable a través de un lector especial. Almacena información alfanumérica con un máximo de 4.200 caracteres. Su antecesor es el “código de barras”.

CONTROL PARENTAL. Es una función orientada al público adulto que posee como objetivo fundamental bloquear o limitar el acceso de los chicos y chicas a sitios que no son aptos para ellos, ya sea por su contenido sexual o violento, o por los riesgos que pueden correr. Esta función se encuentra en diferentes antivirus como así también en algunos sistemas operativos o aplicaciones que pueden descargarse de la web.

CYBERDATING. O “cita virtual”, también conocido como “online dating”, remite a la acción de conocer personas por internet para concretar citas presenciales. Es la “cita a ciegas” del siglo XXI en donde se utilizan las ventajas de la red para conectarse con personas que poseen intereses similares a los nuestros. Si bien esto ya podía realizarse a través de sitios de chats o redes sociales, en la actualidad se encuentra en crecimiento el uso de aplicaciones específicas para este fin como por ejemplo Tinder

DATOS PERSONALES. Información de cualquier tipo referida a personas físicas o de existencia ideal determinadas o determinables. Desde el año 2000 en Argentina existe la ley n° 25.326 que protege los mismos.

DATOS SENSIBLES. Datos personales que revelan origen racial y étnico, opiniones políticas, convicciones religiosas, filosóficas o morales, afiliación sindical e información referente a la salud o a la vida sexual. Desde el año 2000 en Argentina existe la ley n° 25.326 que los protege y en su artículo 7 afirma que ninguna persona está obligada a proporcionarlos.

DELITO INFORMÁTICO. También conocido como “ciberdelito” remite a cualquier actividad ilegal convencional (robo, hurto, fraude, estafa, falsificación, etc.) que utilice como medio a la informática. Desde el año 2008 en Argentina existe la ley n° 26.388 que incorpora al Código Penal esta tipificación delictiva.

EMOJI. Es la versión japonesa de los emoticones occidentales. Son dibujos predeterminados utilizados en las aplicaciones de chat que representan situaciones o estados de ánimo.

EMOTICIÓN. La palabra “emotición” proviene de la suma de los términos “emoción” e “ícono” y remite a una secuencia de caracteres que expresan un estado de ánimo por medio de la invención gráfica de una cara. Los más populares son “:)” o “:(“que representan sonrisa y tristeza respectivamente.

FAQ. Del inglés *frequently asked questions* son las populares “preguntas frecuentes” que encontramos en muchos sitios web o aplicaciones. Tienen como objetivo evitar el tráfico innecesario de mensajes y correos electrónicos con inquietudes ya resueltas. Las FAQ son una gran herramienta para ayudar a los nuevos usuarios a dar los primeros pasos sin necesidad de realizar consultas básicas a los web masters o administradores de los sites.

GEEK. Es la persona apasionada y amante de la tecnología que además posee un gran conocimiento sobre la temática.

GROOMING. Conjunto de estrategias que una persona adulta desarrolla para ganar la confianza del/la joven a través de internet adquiriendo control y poder sobre él/ella, con el fin último de abusar sexualmente de él/ella.

HACKER. Es aquella persona especialista en alguna rama de la tecnología que es capaz de realizar intervenciones en redes, penetrando en bases de datos o sistemas informáticos que no son de acceso público. Si bien el término posee habitualmente una connotación negativa ya que se la emparenta con la figura de un pirata o un intruso, el hacker, al ser un especialista, trabaja también para desarrollar redes y sistemas más seguros.

HARDWARE. Se refiere a las partes físicas de una computadora, es decir, lo que se puede ver y tocar. La palabra surge de la unión de dos términos de la lengua inglesa: *hard* (“duro”) y *ware* (“utensilio”).

HASHTAG. Proveniente del idioma inglés, un hashtag (“etiqueta” en español) es un término que se popularizó con la masificación de las redes sociales y que refiere a un conjunto de caracteres antepuestos por el símbolo “#” que sirve para ordenar los mensajes en base a una temática determinada. Si bien se lo relaciona con Twitter, su uso es también propio de diferentes redes sociales como Facebook o Instagram.

IDENTIDAD DIGITAL. También conocida como Identidad 2.0, es la recopilación de información que un usuario construye en internet a través de la información que publica al interactuar con otras personas en sitios webs y redes sociales.

INTERNET DE LAS COSAS. (IoT, en inglés.) Es un concepto que postula la conexión a la red de ciertos objetos que hasta hace un tiempo se pensaban inertes o aislados de la vida interconectada. Es decir, pensar objetos cotidianos conectados a la red. Por ejemplo: una heladera que avise la fecha de vencimiento de los alimentos; un aire acondicionado que pueda controlarse desde un teléfono celular; un lavarropas que nos envíe un mensaje de texto al finalizar un lavado. Estas son algunas de las cosas que en un futuro cercano podrían ser parte de la red y otorgarle al usuario nuevas funciones hasta ahora impensadas.

JUGABILIDAD. Término empleado en el diseño y análisis de juegos que describe la calidad del juego en términos de sus reglas de funcionamiento y de su diseño como juego. Se refiere a todas las experiencias de un jugador durante la interacción con sistemas de juegos.

KEYLOGGER. Son un tipo de software que almacena todo lo registrado a través de un teclado de computadora. Es un término derivado del idioma inglés (*key*, “tecla”, y *logger*, “registro”) que tiene como objeto que un tercero malintencionado pueda conocer todos los movimientos y la información que el usuario portador del malware registre en su computadora.

MEME. Si bien no existen definiciones exactas de lo que son los memes, estos responden a ideas, conceptos y expresiones que se virilizan de una manera sorprendentemente veloz, teniendo la capacidad de reproducirse de manera exponencial. Los memes son una suerte de “moda de internet” que pueden ser expresados en diferentes formatos (imágenes, texto, audio o video) con el objetivo de ser difundidos por las redes sociales o los sistemas de chats, siempre y cuando cuenten con características claves: ser interesantes, provocadores y originales. Asimismo, para ser considerado un meme es imprescindible poseer un ciclo de vida muy corto ya que nacen, se reproducen y caen en el olvido en un segmento temporal muy pequeño. Tal es el nivel de popularidad que han logrado los memes, que en la actualidad no son indispensables los conocimientos de retoque digital o edición de audio y video, sino que existen sites dedicados exclusivamente a la personalización de estos.

NATIVO DIGITAL. Refiere a una persona que ha crecido en la era digital, a diferencia de un adulto que ha adquirido familiaridad con los sistemas digitales; entonces se le debe considerar como un inmigrante digital.

NOMOFOBIA. Proviene de la frase en inglés “no mobile phone phobia”, y es el miedo irracional a no poseer nuestro teléfono móvil. Es la angustia que se presenta al olvidarnos el *smartphone* o quedarnos sin batería y sentirnos desconectados del mundo. Si bien habitualmente se relaciona la nomofobia a los teléfonos celulares, el concepto engloba a todo tipo de dispositivos electrónicos que nos permiten conectarnos a internet, como una tableta o PC.

PASSWORD. En español “clave” o “contraseña” es un conjunto de caracteres alfanuméricos que nos permite el ingreso a un determinado sitio web o aplicación. El correcto uso de una password incrementa nuestra privacidad y seguridad a la hora de resguardar nuestra información personal.

PHISHING. Es uno de los métodos más utilizados por los delincuentes informáticos. Posee como objetivo principal captar información confidencial como ser nombres de usuarios, contraseñas, números de cuentas bancarias, etc. Una de las formas más utilizadas para llevar a cabo el *phishing* es a través del correo electrónico o de una página web falsa que imita a un sitio verdadero y solicita información personal para engañar al usuario.

PHUBBING. Es un término que se forma al unir las palabras en inglés *phone* (“teléfono”) y *snubbing* (“despreciar, menospreciar”) que surge en el marco del auge de los *smartphone*. Se define *phubbing* a la situación en la cual una persona (el *phubber*) presta más atención a un teléfono o dispositivo electrónico que a la situación social que posee a su alrededor.

PIC. Es la abreviatura de la palabra de origen inglés *picture* que en español significa “imagen”, siendo un término que se popularizó entre usuarios de redes sociales.

QWERTY. Es un estilo de teclado que refiere a la distribución de las teclas. Según especialistas, data de las primeras máquinas de escribir mecánicas y el orden de las letras busca que las dos manos sean utilizadas de igual forma para escribir la mayoría de las palabras.

REALIDAD AUMENTADA. Consiste en combinar el mundo real con el virtual mediante un proceso informático. El resultado es una visión a través de un dispositivo tecnológico de un entorno físico real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. O sea, se añade información virtual a la información física ya existente. La principal diferencia con la realidad virtual es que no reemplaza la realidad física, sino que agrega datos informáticos al mundo real, creando así distintos tipos de experiencias interactivas para el usuario, por ejemplo: catálogos de productos en 3D, probadores de ropa virtual, videojuegos, etc.

REPUTACIÓN WEB. Es la imagen, el prestigio y la referencia que internet muestra de una persona. Si bien el concepto se encuentra vinculado a la identidad digital, la reputación web no solo es construida por el propio usuario sino que también poseen un papel preponderante las omisiones y las acciones de terceros.

SEGURIDAD INFORMÁTICA. Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr que un sistema sea la más seguro posible. Es decir, es un conglomerado de herramientas que se utiliza para lograr la inviolabilidad de la información o los datos de un sistema informático.

SMARTPHONE. También conocido como “teléfono inteligente” según su traducción del inglés, es un dispositivo móvil capaz de efectuar una gran cantidad de tareas que los teléfonos celulares convencionales se veían impedidos de realizar. En la actualidad existe un debate para determinar si un *smartphone* es un teléfono móvil al cual se le pueden añadir funciones o si es una computadora en miniatura que entre otras cosas puede ser utilizado como teléfono.

STALKEAR. Es un término que deriva del inglés (*to stalk*) que equivale a acosar, espiar o perseguir. Por lo general se utiliza para denominar a la acción que se da en entornos tecnológicos, y en especial redes sociales, por lo que sería la acción de acechar o acosar de manera digital (online) observando el perfil de un usuario (sus fotos, comentarios, videos, etc.) a través de las redes. La persona que lo ejerce recibe la denominación de “stalker”, y la acción puede ser llamada “stalkear”, por ejemplo: Juan está stalkeando a María.

TIC. Es una sigla que significa “tecnologías de información y comunicación” y refiere a todos los recursos y herramientas que procesan, almacenan, envían y reciben información de un sitio a otro, mediante un soporte tecnológico.

TRENDING TOPIC. También conocido como “TT”, significa “tendencia” y es utilizado en Twitter para identificar los hashtag más populares del momento, es decir, son los temas más hablados en la red social.

TWEET. Es la expresión en la red social Twitter de un mensaje, pensamiento, idea, frase, momento, publicación, etc. El mismo puede tener como máximo 280 caracteres. En esta red social encontraremos tweets de todos los usuarios que deseamos seguir, que aparecerán listados en nuestra página de inicio. A través de los tweets nos podremos enterar las notificaciones de las personas que nos interesan, sean amigos, famosos, periodistas, artistas u otros.

URL. El “uniforme resource locator” proviene del idioma inglés y significa “localizador uniforme de recursos”. Es la ruta o dirección de un sitio web que es colocada en la barra de navegación para que nos dirija a un lugar determinado.

WEB CAM. Es una cámara digital que filma imágenes y que suele colocarse en la parte superior del dispositivo tecnológico (PC, note/netbook, *smartphone*). Estas imágenes pueden ser transmitidas de manera directa a través de internet, ya sea a una página web, sala de chat, red social, o bien a otro dispositivo tecnológico o PC de forma privada

WIFI. También conocido como “wif” o “wi-f”, es un método de conexión inalámbrica derivado de una marca comercial (Wireless Ethernet Compatibility Alliance) que con el tiempo se ha popularizado hasta convertirse en nombre propio.

WIKI. Se denomina de esta manera a las páginas web colaborativas, en donde los usuarios pueden editar directamente desde el navegador. Así se pueden crear, modificar o bien eliminar contenidos, que luego son compartidos. Es un sistema de trabajo que brindan sitios web para crear contenido e información de manera sencilla. El sitio web ejemplo por excelencia es Wikipedia, la mayor enciclopedia colaborativa digital de contenidos web.

WTF. Es otra de las abreviaturas que se popularizaron en internet usadas a la hora de comentar en las redes sociales o en los sitios de chats. La misma es una sigla proveniente del idioma inglés que significa “what the fuck”, en español “¡qué demonios!”, utilizada en la red para comentar situaciones que nos parecen increíbles o nos dejan con la boca abierta.

Fuente:

- UNICEF (2017). *Guía de sensibilización sobre Convivencia Digital*
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>