



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS GESTIÓN EMPRESARIAL E
INFORMÁTICA

CARRERA DE COMUNICACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADOS EN COMUNICACIÓN

TEMA:

IMPACTO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, EN LA CONDUCTA DE LOS
ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA SAN LORENZO DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA
BOLÍVAR, CASO VIDEO JUEGO FREE FIRE, PERIODO DEL 2023.

AUTORES:

CORREA PORRAS BENNER ENRIQUE
OJEDA MACANCHÍ KAROLINA LAURA

DIRECTORA:

LIC. LISSETTE ZAMBRANO, MSc.

PAR ACADÉMICO:

LIC. RENATO CABEZAS, MSc.

LIC: ROCIO NUÑEZ, MSc.

GUARANDA - ECUADOR

2023

TEMA DEL PROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

IMPACTO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, EN LA CONDUCTA DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN LORENZO DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, CASO VIDEO JUEGO FREE FIRE PERIODO DEL 2023.

AGRADECIMIENTO

Al culminar el proyecto de investigación, queremos dejar plasmada nuestra gratitud a todas las personas que con su aporte valioso supieron guiarnos en el desarrollo de este trabajo de investigación, de manera especial a nuestros tutores Licenciada Martha Lissette Zambrano Moreira, Licenciado Renato Cabezas y Licenciada Roció Núñez, quienes con su experiencia nos asesoraron en la construcción de la investigación.

De la misma manera queremos agradecer a nuestros maestros universitarios que forman la Carrera de Comunicación de la Facultad de Ciencias Administrativas, Gestión Empresarial e Informática de la Universidad Estatal de Bolívar que durante estos años por el paso de las aulas supieron brindarnos sus conocimientos y amistad que ayudaron en la formación académica.

Para terminar, queremos agradecer a nuestros padres quien nos han dado el apoyo emocional y económico para lograr poder culminar nuestros estudios, sin duda, ellos han sido el eje para poder culminar con esta etapa.

Los autores

DEDICATORIA

La satisfacción más grandiosa en mi vida es tener a mi lado a un ser quien día a día, con mucho esfuerzo ha sabido apoyarme para que continúe con el sendero del conocimiento, venciendo las obscuridades de la ignorancia; y así, hacer posible que culmine mis estudios de tercer nivel, que era lo que más anhelaba. Este ser es mi querida madre: la Sra. Realva Laurita Correa Porrás a quien agradezco de todo corazón dedicándole este proyecto. Además, también quiero expresar mi gratitud al Sr. Osmar Cañar, y a mi familia, en especial a mi abuelo Gustavo Correa quien ya no está con nosotros, pero ha sido un pilar fundamental para que yo logré acabar mi carrera universitaria. Gracias a todos por sus consejos e incondicional apoyo.

Correa Porrás Benner Enrique

A Dios que ha sido mi fortaleza y con su mano de fidelidad ha estado conmigo en cada proceso de mi vida, a mis padres, Walter Ojeda y Maritza Macanchí quienes con su amor, esfuerzo y paciencia me han apoyado a lo largo de mi formación académica, gracias por confiar en mí, por ser ejemplo de valentía y esfuerzo. A mis hermanos, Karen Ojeda, Carlos Ojeda y Leidy Luna por apoyarme incondicionalmente, a mi abuelita Laurita Ortiz por sus consejos y oraciones. Finalmente quiero dedicar mi tesis a un amigo Danilo Pinto que ya no está en el mundo terrenal pero no tengo duda que nos acompaña y está feliz con este triunfo.

Ojeda Macanchí Karolina Laura

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR Y PAR ACADÉMICO



FACULTAD DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS,
GESTIÓN EMPRESARIAL
E INFORMÁTICA

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

Lic. Lissette Zambrano MSc, Lic. Renato Cabezas, MSc., y Lic. Rocio Núñez, MSc., en su orden de directora y Par Académico del trabajo de Titulación, "IMPACTO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, EN LA CONDUCTA DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN LORENZO DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, CASO VIDEO JUEGO FREE FIRE EN EL PRIMER TRIMESTRE DE 2023" desarrollado por los estudiantes Correa Porras Benner Enrique y Ojeda Macanahí Karolina Laura.

CERTIFICAN

Que, luego de revisado el Trabajo de Titulación en su totalidad, cumplen con las exigencias académicas de la Carrera de Comunicación.

Guaranda, Septiembre del 2023


Lic. Lissette Zambrano, MSc.

Directora



Lic. Renato Cabezas, MSc.

Par académico



Lic. Rocio Núñez, MSc

Par académico

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

DERECHOS DE AUTORÍA

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros **Correa Porras Benner Enrique** y **Ojeda Macanchí Karolina Laura** portadores de la Cédula de Identidad No **0706076585** y **1105364523** en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **IMPACTO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, EN LA CONDUCTA DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN LORENZO DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, CASO VIDEO JUEGO FREE FIRE, PERIODO DEL 2023**, modalidad proyecto de investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



Correa Porras Benner Enrique



Ojeda Macanchí Karolina Laura

INDICE

TEMA DEL PROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	I
AGRADECIMIENTO	II
DEDICATORIA	III
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR Y PAR ACADÉMICO.....	IV
DERECHOS DE AUTORÍA	V
INDICE	VI
ÍNDICE DE TABLAS	XIII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XIV
INTRODUCCIÓN	XV
RESUMEN.....	XVII
ABSTRACT.....	XVIII
CAPÍTULO I.....	19
1. FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO.....	19
1.1. Descripción del problema.....	19
1.2. Formulación del problema.....	20
1.3. Preguntas de investigación	20

1.4. Justificación.....	21
1.5. Objetivos	22
1.5.1. Objetivo General	22
1.5.2. Objetivos Específicos	22
1.6. Hipótesis.....	22
1.7. Variables.....	22
1.8. Operacionalización de variables.....	29
CAPÍTULO II	31
2. MARCO TEÓRICO.....	31
2.1. Antecedentes.....	31
2.2. Marco Científico.....	33
2.3. Marco Conceptual	36
2.3.1. Comunicación.....	36
2.3.2. Elementos de comunicación.....	37
2.3.3. Niveles de Comunicación.....	38
2.3.3.1. Comunicación pública	38
2.3.3.2. Comunicación Grupal.....	38
2.3.3.3. Comunicación Organizacional	39
2.3.3.4. Comunicación Masiva	39

2.3.3.5. Comunicación Digital.....	39
2.3.4. Factores que influyen en la comunicación	40
2.3.4.1. Percepción	40
2.3.4.2. Escala de valores	40
2.3.4.3. Lenguaje audiovisual.....	40
2.3.4.4. Persuasión.....	40
2.3.4.5. Comportamiento.....	41
2.3.4.6. Comunicación audiovisual	41
2.3.4.8. Estudiantes.....	42
2.3.4.9. Adolescentes.....	42
2.3.4.10. Interacción	42
2.3.5. Herramientas comunicacionales.....	42
2.3.5.1. Herramientas básicas.....	43
2.3.5.2. Herramientas tradicionales.....	43
2.3.5.3. Herramientas digitales.....	43
2.3.6. Estrategias.....	43
2.3.7. Redes Sociales.....	44
2.3.8. Productos Comunicacionales	44
2.3.9. Entretenimiento	44

2.3.10. Videojuegos.....	45
2.3.11. Géneros de videojuegos.....	45
2.3.12. Juego Free Fire	46
2.3.13. Conductas	47
2.3.14. Tipos de conducta.....	47
2.3.15. Patrones de conducta	47
2.3.16. Tipos de patrones.....	48
2.3.17. Efectos y cambios en la persona.....	48
2.3.18. Aspectos positivos	49
2.3.18.1. Sociabilidad	49
2.3.18.2. Trabajo en equipo	49
2.3.18.3. Capacidad de superación	49
2.3.18.4. Elemento rehabilitador	50
2.3.19. Aspectos negativos	50
2.3.19.1. Adicción	50
2.3.19.2. Sedentarismo	51
2.3.19.3. Inmersión.....	51
2.3.19.4. Dependencia del videojuego.....	51
2.4. Marco Legal	51

2.4.1. Constitución de la República del Ecuador	51
2.4.2. Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia.....	53
2.4.3. Ley de Comunicación.....	53
2.5. Marco Georeferencial.....	54
CAPÍTULO III.....	57
3. METODOLOGÍA.....	57
3.1. Tipo de Investigación	57
3.2. Enfoque de la Investigación	57
3.3. Métodos de Investigación.....	57
3.3.1. Analítico – Sintético.....	57
3.3.2. Inductivo - deductivo.....	57
3.3.4. Descriptivo	57
3.4. Técnicas e instrumentos de recopilación de datos.....	58
3.4.1. La encuesta	58
3.4.2. La entrevista	58
3.5. Universo, Población y Muestra.....	58
3.6. Procesamiento de la Información	59
CAPÍTULO IV.....	60
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	60

4.1. Análisis, Interpretación y Discusión de Resultados	60
CAPÍTULO V	72
5. PROPUESTA	72
5.1. Diagnóstico.....	72
5.2. Objetivo General	72
5.3. Objetivos Específicos	72
5.4. Identificar a la población beneficiaria	72
5.5. Estrategias a utilizar	72
5.6. Elaborar los mensajes	73
5.7. Presupuesto general del plan	73
5.8. Desarrollo de la propuesta	73
Mensajes de difusión en grupos	80
Medio	80
Mensaje	80
Medio Radio.....	80
Cuña radial - Guión:.....	80
Juega con tus hijos: entiende su mundo.	80
Tú mandas en el videojuego: utiliza el control parental.	80
Las reglas los pones tú: qué, cuándo, cuánto y cómo se juega.	80

Primero sus responsabilidades, como sus tareas y obligaciones.....	80
Conoce a los amigos de tus hijos, también a los virtuales.	80
La fantasía estimula su creatividad, pero evita que confundan realidad y ficción.....	80
¡Recuerda juega que sea de forma responsable!	80
Mensaje WhatsApp.....	80
Buen día, te damos la bienvenida a nuestro grupo denominado ¡JUEGA RESPONSABLE! En el cual se estará emitiendo información sobre el videojuego Free Fire,	80
Temas a tratar:.....	81
Comunicación en el videojuego	81
Consecuencias de pasar mucho tiempo en el celular	81
Alternativas de juegos educativos.....	81
Manejo responsable de los videojuegos.....	81
CONCLUSIONES	82
RECOMENDACIONES	83
REFERENCIAS.....	84
Anexos	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	29
Tabla 2 Terminología del conductismo	34
Tabla 3 Representación de la población y muestra.....	59
Tabla 4 Opinión de los encuestados sobre: ¿Ha jugado alguno de estos videojuegos?	60
Tabla 5 Opinión de los encuestados sobre: ¿Conoce usted en que consiste el juego Free Fire?	61
Tabla 6 Opinión de los encuestados sobre: ¿Cree usted que jugar Free Fire permite desarrollar destrezas comunicativas?	62
Tabla 7 Opinión de los encuestados sobre: ¿Considera al videojuego Free Fire como una herramienta actual de comunicación?	63
Tabla 8 Opinión de los encuestados sobre: ¿Con que frecuencia usted juega Free Fire	64
Tabla 9 Opinión de los encuestados sobre: ¿Qué emociones usted experimenta al momento de jugar Free Fire?	65
Tabla 10 Opinión de los encuestados sobre: ¿Usted ha observado a otra persona presentar conductas violentas al jugar Free Fire?	66
Tabla 11 Opinión de los encuestados sobre: ¿Usted se ha sentido afectado emocionalmente al momento de jugar Free Fire?.....	67
Tabla 12 Opinión de los encuestados sobre: ¿Considera que jugar Free Fire influye en dejar de realizar actividades académicas y deporte?.....	68
Tabla 13 Opinión de los encuestados sobre: ¿Se han impartido talleres donde se fomente el uso adecuado de la comunicación en el videojuego Free Fire?	69
Tabla 14 Opinión de los encuestados sobre: ¿Qué tan importante es implementar productos comunicacionales para concientizar sobre el uso del videojuego Free Fire?	70
Tabla 15 Presupuesto general	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Elementos de la Comunicación	37
Figura 2 Ubicación de la Unidad Educativa San Lorenzo	54
Figura 3. Opinión de los encuestados sobre: ¿Ha jugado alguno de estos videojuegos?	60
Figura 4. Opinión de los encuestados sobre: ¿Conoce usted en que consiste el juego Free Fire?	61
Figura 5. Opinión de los encuestados sobre: ¿Cree usted que jugar Free Fire permite desarrollar destrezas comunicativas?	62
Figura 6. Opinión de los encuestados sobre: ¿Considera al videojuego Free Fire como una herramienta actual de comunicación?	63
Figura 7. Opinión de los encuestados sobre: ¿Con que frecuencia usted juega Free Fire?	64
Figura 8. Opinión de los encuestados sobre: ¿Qué emociones usted experimenta al momento de jugar Free Fire?	65
Figura 9. Opinión de los encuestados sobre: ¿Usted ha observado a otra persona presentar conductas violentas al jugar Free Fire?	66
Figura 10. Opinión de los encuestados sobre: ¿Usted se ha sentido afectado emocionalmente al momento de jugar Free Fire?	67
Figura 11. Opinión de los encuestados sobre: ¿Considera que jugar Free Fire influye en dejar de realizar actividades académicas y deporte?	68
Figura 12. Opinión de los encuestados sobre: ¿Se han impartido talleres donde se fomente el uso adecuado de la comunicación en el videojuego Free Fire?	69
Figura 13. Opinión de los encuestados sobre: ¿Qué tan importante es implementar productos comunicacionales para concientizar sobre el uso del videojuego Free Fire?	70

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación tuvo como finalidad analizar el impacto de la comunicación audiovisual en la conducta de los estudiantes permitiendo conocer los niveles de afectación emocional en los adolescentes. Además, se determinó el nivel de impacto que tienen los mensajes en el juego Free Fire en el comportamiento de los jóvenes. Y se diseñó productos comunicacionales para la concientización del adecuado uso del videojuego Free Fire, que beneficien a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Lorenzo.

En la situación actual la comunicación audiovisual está presente día a día y la podemos divisar hasta en los detalles más pequeños. El concepto en sí, hace referencia a la transmisión y recepción de un mensaje a través de imágenes, signos o símbolos. Para cumplir con esta investigación se realizó con la siguiente estructura:

En el capítulo I. Se expone la formulación del proyecto, se describe el problema, formulación del problema, se realizó preguntas de investigación, justificación, los objetivos, hipótesis, variables y operacionalización de variables.

En el capítulo II. Se explica el marco teórico de la investigación en donde se describen antecedentes académicos de distintas universidades desde lo macro, micro y meso, tiene su sustento filosófico y legal, cuenta con marco conceptual y georeferencial.

En el capítulo III. Se desarrolla la metodología y las técnicas que se utilizó como son las encuestas dirigidas a los estudiantes segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Lorenzo y entrevistas a los profesores del centro de enseñanza lo que permitió conocer datos que ayudaron a desarrollar la investigación, se realizó 31 encuestas a estudiantes, 2 entrevistas a docentes y 1 a psicólogo.

En el capítulo IV. Corresponde al análisis, interpretación y discusión de resultados, que se obtuvo durante la investigación, a través de las tabulaciones, tablas y gráficos.

En el capítulo V. Presenta la propuesta, “Diseño de productos comunicacionales” con lineamientos que se deben cumplir para dar solución a los problemas que se encontraron al inicio de la investigación.

Para finalizar se describen, las conclusiones y recomendaciones que se al finalizar la investigación y saber si la propuesta es factible o no.

RESUMEN

El proyecto de investigación propone analizar el impacto de la comunicación audiovisual, en la conducta de los estudiantes, para brindar soluciones a través de la comunicación en los niveles de afectación emocional en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Lorenzo, la metodología aplicada en el desarrollo de la investigación es mixto cuanti-cualitativo, por lo que se realizó encuestas a los estudiantes y entrevistas a un comunicador social y a un psicólogo, donde se conoció la problemática desde distintos espacios profesionales. Con la interpretación de resultados se tomó la decisión de diseñar una propuesta que permitan conocer el impacto del videojuego Free Fire en los estudiantes del centro de estudios y las consecuencias en la conducta de los estudiantes.

Palabras clave: Comunicación audiovisual, conductas, videojuego, estudiantes, comportamientos.

ABSTRACT

The research project proposes to analyze the impact of audiovisual communication on the behavior of students, to provide solutions through communication at the levels of emotional affectation in second year high school students of the San Lorenzo Educational Unit, the methodology applied in the development of the research is mixed quantitative-qualitative, so surveys were carried out with the students and interviews with a social communicator and a psychologist, where the problem was known from different professional spaces. With the interpretation of results, the decision was made to design a proposal that would allow us to know the impact of the Free Fire video game on the students of the study center and the consequences on the students' behavior.

Keywords: Audiovisual communication, behaviors, video game, students, behaviors.

CAPÍTULO I

1. FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. Descripción del problema

El videojuego Free Fire, es un juego de acción y aventura de tipo batalla real donde los jóvenes pasan el mayor tiempo del día dentro de esta aplicación, afectando su vida social, limitando sus actividades en donde pueda socializar con otras personas y también provocar sedentarismo, enfermedades cardiovasculares, aislamiento, agresividad, problemas de depresión y en ocasiones puede ser considerado como un trastorno psicopatológico.

Jugar videojuegos es divertido y podría considerarse normal en la vida de todos los adolescentes, pero existe un grupo de estudiantes, a quienes se les hace difícil controlar el tiempo, convirtiéndolos en adictos a esta actividad, pues el involucrarse por mucho tiempo en los juegos, aparte de la adicción, generan conductas violentas, en particular el video juego Free Fire que es muy común entre este grupo etario.

Sin duda las nuevas Tecnologías de la Información se han convertido en un componente habitual en la mayoría de los hogares de este mundo industrializado, actualmente existen televisores de alta definición, DvDs interactivos, computadoras conectadas a la a World Wide Web, magnetoscopios, cadenas de alta fidelidad y, por supuesto, consolas de videojuegos.

Existen investigaciones que han discutido en las últimas dos décadas de aplicaciones de videojuegos como instrumentos educativos y formativos, tanto dentro como fuera del aula, tratando de aprovechar las divertidas percepciones de los niños.

Entre los estudios realizados para tratar este tema se encuentra el realizado por la Universidad Pedagógica Nacional de México en el cual se habla acerca del uso de videojuegos en la educación, lo que ha demostrado varias posibilidades, pero también problemas y dudas sobre su posibilidad real. Este proceso, integrado con la progresiva digitalización de las aulas, puso sobre la mesa una serie de cuestiones relacionadas con cómo y para qué fines se pueden utilizar los videojuegos en la educación.

Parece innegable que el fenómeno de los videojuegos tiene dos grandes tipos de

ventajas educativas para sus jugadores. Por un lado, una dimensión socio infecciosa, es decir ayuda a aumentar las relaciones grupales entre los niños y mejora la participación y el trabajo conjunto. Por otro lado, la dimensión educativa más tradicional, que se refiere a todo el alcance y desarrollo de las habilidades de control psicomotor, desarrollo espacial, capacidad deductiva, resolución de problemas, imaginación, pensamiento (comprensión, reflexión, memorización)

Según expresa Batlle Royale: (Pool, 2014)

Los videojuegos del género en su temática presentan armas, municiones y diferentes equipamientos de supervivencia dando la oportunidad a un solo ganador; el juego genera emociones y adrenalina en los competidores que por pasar mucho tiempo frente al videojuego adquieren conductas inadecuadas.

Free Fire, es el primer juego desarrollado y publicado por Garena, cuenta con actualizaciones bimensuales y cada día tiene un nuevo evento que capta la atención de sus fieles jugadores; pero después de todo, ¿cuántos jugadores juegan Free Fire? Según el último informe de Garena, más de 100 millones de personas juegan Free Fire a diario en los servidores de diversos juegos repartidos por todo el mundo.

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es el impacto de la comunicación audiovisual, en la conducta de los estudiantes de quinto curso de la Unidad Educativa San Lorenzo, caso video juego Free Fire del cantón Guaranda?

1.3. Preguntas de investigación

¿Por qué se originó el problema?

¿Qué motiva a los estudiantes a jugar a Free Fire?

¿Cuál es el estado actual del juego Free Fire en la comunicación audiovisual?

¿Existe comunicación en el videojuego Free Fire?

¿Free Fire causa adicción en los adolescentes?

1.4. Justificación

El siguiente proyecto de investigación busca identificar las conductas que presentan los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Lorenzo perteneciente al cantón Guaranda al jugar el video juego Free Fire, con la finalidad de analizar los principales factores, debido a que, el género Battle Royale tiene una trama de violencia que repercute en la comunicación y comportamiento de los adolescentes. En este sentido, los medios de comunicación audiovisual contribuyen a presentar conceptos de manera objetiva, clara y accesible, todo esto con el propósito de renovar la capacidad de atención en este caso, de los estudiantes. Además; los elementos visuales y sonoros dentro de la comunicación audiovisual también constituyen un rol importante ya que engloban lo que vemos y escuchamos; normalmente estos elementos están conformados por tono, color, escala, textura y movimiento; es decir, son la materia prima de toda información visual que se encuentra dentro del videojuego.

Esta investigación es importante porque quiere concientizar a la población sobre el impacto que genera el juego Free Fire en los adolescentes y su repercusión en la toda la sociedad, puesto que, la violencia tiene un impacto negativo no solo en la familia sino también en la escuela, colegio y sociedad; con el paso del tiempo estos comportamientos podrían afectar en la salud física y mental de los jóvenes ya que al relacionarse con otros jugadores por medio de la modalidad online la interacción va de la mano con la personalidad y diálogo de cada jugador.

Este trabajo permitirá identificar las causas reales de la modificación en la comunicación y conducta de los estudiantes, mediante el análisis del estilo visual es decir, los rasgos o signos visuales que caracterizan a una imagen, un lugar, una persona u objeto, y así conocer el factor principal que afecta a su rendimiento estudiantil e incluso a la personalidad del jugador; por lo tanto, se vuelve necesario y urgente concientizar a los adolescentes sobre la adicción a este videojuego y el contenido violento que este trae. buscando además que las escuelas y colegios promuevan espacios para dar a conocer cuáles son los aspectos negativos y consecuencias que tiene el juego Free Fire.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

Analizar el impacto de la comunicación audiovisual, en la conducta de los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Lorenzo, caso video juego free fire del cantón Guaranda.

1.5.2. Objetivos Específicos

1. Determinar el nivel de impacto que tienen los mensajes en el juego Free Fire en el comportamiento de los jóvenes.
2. Identificar las conductas de los estudiantes que juegan Free Fire para conocer los niveles de afectación emocional en los adolescentes.
3. Diseñar productos comunicacionales para la concientización del uso adecuado del videojuego Free Fire.

1.6. Hipótesis

H1: El impacto que ha generado el videojuego Free Fire favorece en las conductas de los estudiantes de la Unidad Educativa San Lorenzo

H0: El impacto que ha generado el videojuego Free Fire no favorece en las conductas de los estudiantes de la Unidad Educativa San Lorenzo

1.7. Variables

Variable Independiente: Comunicación audiovisual

Variable Dependiente: La conducta de los estudiantes

1.8. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Definición	Dimensión	Indicador	Instrumentos
VI: El impacto de la comunicación audiovisual	La comunicación audiovisual se basa en transportar mensajes en un lenguaje sonoro y visual, en ellos están la televisión, cine, videojuegos.	Comunicación Difusión Redes sociales	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cree usted que jugar Free Fire permite desarrollar destrezas comunicativas? • ¿Considera al videojuego Free Fire como una herramienta actual de comunicación? • ¿Se han impartido talleres donde se fomente el uso adecuado de la comunicación en el videojuego Free Fire? • ¿Considera que jugar Free Fire influye en dejar de realizar actividades académicas y deporte? • ¿Qué tan importante es implementar productos comunicacionales para concientizar sobre el uso del videojuego Free Fire? 	Cuestionarios Encuestas Entrevistas

Variable	Definición	Dimensión	Indicador	Instrumentos
VD: Las conductas	Las conductas son aquellas que indican a la persona como actúa frente a situaciones determinadas con sus estímulos externos en internos, en la psicología se considera a la conducta humana como el reflejo de todo lo que hace una persona, dice y piensa en una acción.	Capacidad Aprendizaje Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • De los siguientes video juegos. ¿Ha jugado alguno de estos videojuegos? • ¿Conoce usted en que consiste el juego Free Fire? • ¿Qué emociones usted experimenta al momento de jugar Free Fire? • ¿Usted ha observado a otra persona presentar conductas violentas al jugar Free Fire? • ¿Usted se ha sentido afectado emocionalmente al momento de jugar Free Fire? 	Cuestionarios Encuestas Entrevistas

Fuente: Correa y Ojeda, (2023)

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Para esta investigación se revisó y analizó trabajos de investigación previos de varios autores, con temas que están relacionados con el tema planteado, los mismos que aportan los conocimientos necesarios para poder desarrollar el trabajo, de los que se encontró los siguientes resultados.

Revisando el repositorio digital del proyecto de investigación titulado “La influencia del videojuego Free Fire en la conducta de los adolescentes” presentado de la Universidad Técnica de Manabí, Ecuador, mismo que aporta con la siguiente información.

Se puede llegar al consenso de que todo parte de la problemática familiar, un adolescente que carece de la atención de los padres es más propenso a sumergirse en el hábito de los videojuegos en este caso el “Free Fire”.

Teniendo en cuenta que el free fire es un medio de entretenimiento, y que los adolescentes que puedan hacer uso de este video juego deben haber pasado satisfactoriamente, por todas las etapas de desarrollo cognitivo de Piaget, y sobre todo tener una edad de 16 años en adelante.

El video juego Free Fire esta funcionalmente ligado al desarrollo cognitivo; no obstante, se requiere la sistemática orientación y acompañamiento familiar; pues, hay que tener presente que la actividad afectiva también interviene y, es cuando eventualmente pueden surgir pensamientos y conductas adictivas que perturbarían el desarrollo de la personalidad en general.

La cognición es vital en el proceso de aprehensión de la realidad y en el desarrollo y funciones de órganos vitales, como la visión, por ejemplos. En tal sentido, el video juego Free Fire, como recurso didáctico, se convierte en una estrategia apropiada que favorece el aprendizaje y desarrollo de habilidades intra e interpersonales.

El contexto familiar está asociado a la disciplina y educación de los niños y adolescentes, por lo que representa el escenario socio-formativo idóneo para el

desarrollo equilibrado de las funciones cognitivas y de la conducta. (Chitupanta, Quijije, Vargas, & Escobar, 2019)

Esta investigación nos permitirá conocer sobre los factores que atribuyen a que los adolescentes se vuelvan adictos o repercuta en su vida, siendo el principal problema, la atención de los padres y además la edad idónea para jugar este videojuego.

Otra investigación que aporta a nuestro trabajo es “Alteración cognitiva por videojuegos violentos y su incidencia en la conducta en un adolescente de 13 años del cantón Babahoyo” tomado de la Universidad de Babahoyo misma que presenta la siguiente contribución:

Una vez realizado este estudio de caso, pudimos constatar que, gracias al esquema terapéutico aplicado al adolescente para la disminución de su ansiedad, fue de gran ayuda para disminuir los problemas e ideas ansiosas que presentaba causados por el manejo excesivo de los videojuegos violentos de parte del adolescente.

Por lo tanto, se reconoció que unos de los factores precipitantes es el abandono por parte de los padres, estamos hablando de la parte afectiva, sus padres ya no le prestan atención como antes, desencadenando una serie de hallazgos y haciendo que el adolescente busque una manera de refugiar ese sentimiento en los videojuegos, causando un trastorno de ansiedad generalizada de la infancia.

Cabe señalar que este pasatiempo se ha vuelto una necesidad en la vida del adolescente, creando consecuencias tales como, la falta de atención, pensamientos ansiosos de jugar, disminución en el interés social y escolar, asimilando que este juego le ayuda a cumplir con la necesidad que se presenta cuando no puede jugar debido a que su celular se encuentra cargando, los síntomas físicos que presenta el adolescente cuando esta la sudoración, sensación de nerviosismo, agitación, tensión entre otros.

Estos videojuegos que el adolescente prestaba su atención se relacionaban con la violencia por lo tanto su personalidad y conducta van desarrollando cambios brusco relacionados con el irrespeto, las agresiones, autoagresiones que estaba comenzando a presentar cada vez que jugaba, o lo interrumpían en el desarrollo del juego.

Por otra parte, el adolescente cumplió con cada una de las peticiones pedidas para la

realización de técnicas, mostró mejoramientos en el área, cognitivo, afectivo, social, escolar y somática, todas estas técnicas terapéuticas se relacionan a las terapias cognitivas conductuales. (BORJA, Repositorio de la Universidad de Babahoyo)

En esta investigación permitió conocer las consecuencias que tiene jugar Free Fire, ya que al no tener la inteligencia emocional influye a que los adolescentes adquieran conductas como el irrespeto, agresiones, autoagresiones, y síntomas de violencia intrafamiliar.

2.2. Marco Científico

Teoría de Comunicación de la Aguja Hipodérmica

Esta teoría se basa en como las personas responden antes las ordenes de los medios, es decir, como cada miembro de la masa de personas se enfrenta individual y directamente en el ataque del mensaje. Como una bala de información que ingresa a cada persona y cómo actúan en la espera.

La construcción de esta corriente se sustenta, en la teoría de la sociedad de masas, por una parte, ya que tiene como base la audiencia como parte de una masa, en un conjunto que no tiene una estructura definida, es decir, amorfo de individuos aislados, pasivos, fragmentados e indefensos, que no interactúan entre si y no son capaces de generar vínculos profundos.

Por otro lado, se toma como referencia la teoría de la acción de la Psicología Conductista, que tiene como finalidad el método del experimento y a su vez la observación propia de la ciencia para poder analizar el comportamiento humano. Esto propone el estímulo y respuesta, que quiere decir, como el estímulo reacciona de manera inevitable e inmediata. Este concepto de conducta puede relacionarse más con las ideas que tiene la sociedad en general.

Tabla 2

Terminología del conductismo

Estímulo	Se refiere a circunstancias desencadenas a la reacción ante un organismo.
Respuesta	Conducta que presenta el organismo mediante un estímulo.
Condicionamiento	Creación del estímulo-respuesta formándose un aprendizaje a partir de ellos.
Refuerzo	Se origina a partir de una conducta que aumenta la posibilidad a repetirse.
Castigo	Resultado de una conducta que da una reducción a que se repita.

Fuente: Correa y Ojeda, (2023)

Esta teoría sin duda es la acción del sello conductista, ya que podría integrarse en las teorías sobre la sociedad de masas en las que se proporciona el soporte sobre las convicciones de la inmediatez y la inevitabilidad de los efectos, como se mencionó antes, el estímulo, con relación al comportamiento, es un estado de primaria o agente de respuesta.

Es por ello, que la teoría Hipodérmica mantenía que con un mensaje determinado e inyectado a individuos pasivos y alineados se lograrán los efectos que se espera, es decir, si la finalidad era convencer a las personas acerca de determinada idea, si responde favorable y como accionaria en lo contrario.

La teoría de la aguja hipodérmica propone lo siguiente:

Los seres humanos reaccionamos de forma uniforme y predecible a los estímulos externos. De hecho, se creía que las personas no podían resistirse a tener ciertos comportamientos ante determinados mensajes.

Los mensajes se crean estratégicamente para lograr las respuestas deseadas.

Los mensajes de los medios de comunicación se “inyectan” directamente en el “torrente

sanguíneo” de una población o sociedad, de forma similar al líquido de una jeringa. Los efectos de los mensajes de los medios de comunicación son inmediatos y poderosos, capaces de causar un cambio de comportamiento significativo en los seres humanos. (Todo sobre Comunicación , 2020)

Se revisó varios artículos acerca de las corrientes que aportan al trabajo de investigación, es por ello, que se ha tomado como referencia la corriente del conductismo, que se basa propiamente en las causas del comportamiento.

Esta corriente sustenta a la conducta de la persona siendo así, que no procede de estímulos externos como lo hacen los instintos, este origen externo se da a partir de la relación que existe entre conducta y aprendizaje del entorno. Además, en el planteamiento de esta corriente existen autores del área que analizan que los procesos del sistema nervioso no son las que deberían determinar las conductas.

El cambio en el comportamiento o el cambio en la capacidad de comportarse es cuando una persona hace algo diferente a lo que estaba acostumbrada hacer antes. El aprendizaje se sustenta en la creación de nuevas tareas o de modificaciones que ya existen. El aprendizaje requiere del pensamiento, esto quiere decir, que no se mira directamente sino es un producto del proceso, esto observa a través de letras y comportamiento humano.

El nivel de determinación es que se guardan los cambios de los comportamientos o la capacidad del cambio, es decir, no se incluyen los cambios en aquellos comportamientos temporales como lo son por drogas, olvidos, entre otros, esto viene a ser temporal porque cuando se eliminan las causas, con ello, se elimina los efectos en la salud.

Además de ello para este trabajo de investigación se ha tomado la teoría del usos y gratificaciones, que se basa en un acercamiento a comprender las masas, ¿por qué y cómo? las personas buscan contenidos en los distintos medios para satisfacer sus necesidades. Es decir, está centrado en la audiencia para comprender la comunicación en masas.

En esta teoría se expone las razones por las que la población consume determinados

productos audiovisuales, teniendo como finalidad la comprensión de la comunicación en las masas, además de ello, se centra en como las personas de manera libre los medios que los puedes satisfacer, ya sea para relajarse, relacionarse o divertirse.

Para (Saverin & Tankard, 2001) sugirieron algunas categorías para clasificar las gratificaciones que las audiencias obtenían de los medios:

Diversión: escape de la rutina y la carga de problemas; liberación emocional.

Relaciones interpersonales: compañía sustituta, así como la utilidad social.

Información útil en conversaciones sociales.

Identidad personal o psicología individual: incluyendo la referencia personal, la exploración de la realidad y el refuerzo de valores.

Vigilancia del entorno: información sobre cosas que podrían afectar a una persona o ayudarla a hacer o completar algo.

2.3. Marco Conceptual

Dentro de este apartado se detallará la fundamentación que tendrá la investigación, en las que se muestra los conceptos del tema e información citada en documentos, revistas, libros, entre otros:

2.3.1. Comunicación

Según (Torres, 2020) “Es un proceso de interacción social, a través de signos y sistemas de signos, producto de las actividades humanas. Los hombres en el proceso de comunicación expresan sus necesidades, aspiraciones, criterios, emociones, entre otros”

Para (Rosario, Economipedia, 2020) “La comunicación es el intercambio de información que se produce entre dos o más individuos con el objetivo de aportar información y recibirla. En este proceso intervienen un emisor y un receptor, además del mensaje que se pone de manifiesto. Además, la comunicación se puede poner en práctica a través de un lenguaje verbal o no verbal. Si se opta por la primera opción, la comunicación se manifiesta a través del lenguaje hablado. Por el contrario, la comunicación no verbal se basa en gestos o se fundamenta en el lenguaje corporal”

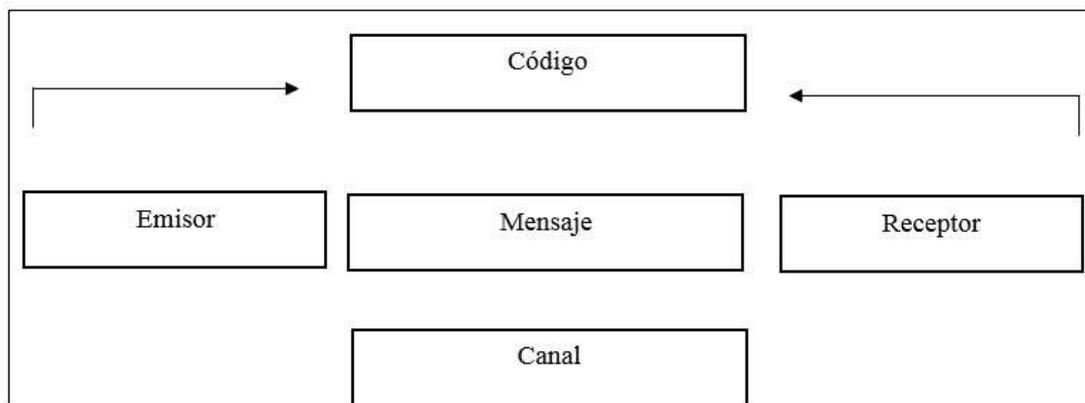
Comunicación puede realizarse desde su etimología. La palabra deriva del latín

communicare, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto. (Pérez Porto, J & Gardey, A, 2021)

2.3.2. Elementos de comunicación

Figura 1

Elementos de la comunicación



Fuente: Correa y Ojeda, (2023)

Estos son los elementos principales que influyen en la transmisión de una información:

Emisor: La persona, o colectivo, que se encarga de emitir un mensaje. El emisor lleva a cabo su elaboración y configuración con el objetivo de darle forma para que sea fácilmente entendible para el que lo recibe.

Mensaje: Es la información, los datos que envía el emisor. Debe cuidar mucho su composición porque la finalidad es que llegue de manera eficaz al receptor y que este lo entienda.

Código: Se trata de una serie de reglas, códigos y datos que deben compartir el emisor y el receptor para la fácil comprensión del mensaje.

Canal: El lugar por el que se transmite el mensaje. Por ejemplo, radio, prensa, medios de comunicación, internet, un dispositivo móvil, entre otros.

Receptor: Otra parte fundamental del proceso. Es la persona que recibe esa

comunicación, y la que descifra el mensaje. Si este tiene problemas a la hora de entender la información, se deberá evaluar nuevamente el proceso porque no se ha realizado con éxito. (Rosario, Economipedia, 2021)

2.3.3. Niveles de Comunicación

Se establecen tres niveles en el proceso de la comunicación: intrapersonal, interpersonal y público.

Comunicación intrapersonal. Es aquella que tiene lugar en el interior de cada persona. Representa el escenario donde el individuo elabora sus propios pensamientos e ideas de forma interna.

Comunicación intrapersonal. Es aquel tipo de comunicación en el que se establece una interacción entre dos personas o un grupo reducido de las mismas. Cuando este tipo de comunicación se desarrolla eficazmente, permite el intercambio fluido de ideas, la solución de posibles problemas, el desarrollo personal...

Además, permite al profesional ponerse en contacto directo con el paciente, familia del mismo, y el resto del equipo de salud con la finalidad de que se consigan aquellos objetivos que contribuyen al bienestar del paciente.

2.3.3.1. Comunicación pública

Hace referencia a la interacción que se produce entre un grupo numeroso de personas. En este nivel de comunicación es frecuente el empleo de diversas técnicas especiales para transmitir determinados mensajes de una manera eficaz. (María, 2022)

2.3.3.2. Comunicación Grupal

Hace referencia al proceso interactivo que tiene lugar entre tres o más personas. La comunicación grupal resulta básica e importante en el desarrollo de relaciones entre personas, familias, grupos sociales, empresas e incluso gobiernos. Entre las diferentes finalidades para crear actividades de comunicación grupal y, en términos generales, las finalidades de más relevancia son las siguientes: fomentar el sentimiento de pertenencia a un grupo, a un “nosotros”, estimular a las personas a pensar, razonar, y escuchar

activamente. (Laura, 2020)

2.3.3.3. Comunicación Organizacional

La comunicación organizacional, también llamada comunicación empresarial o corporativa, ayuda a configurar los procesos al interior de las empresas y a optimizar y dirigir los mensajes de las organizaciones con sus públicos. La comunicación organizacional posee carácter social, porque vincula personas con diferentes roles dentro y fuera de la empresa. Al mismo tiempo, el aspecto técnico de la comunicación organizacional gestiona el flujo de información dentro de la organización, así como entre ésta y su entorno. (Silva, 2022)

2.3.3.4. Comunicación Masiva

La comunicación masiva es aquella que se lleva a cabo entre un único emisor y un receptor conformado por un gran número de personas. La puesta en práctica de la prensa supone un claro ejemplo de este tipo de comunicación. Existen diferentes tipos de comunicación, entre ellos, aquella denominada masiva. Si hay algo que caracteriza a esta forma de comunicarse es el hecho de que el mensaje lo recibe una gran cantidad de personas y es un único emisor el que lo envía. (Guillermo, 2021)

2.3.3.5. Comunicación Digital

La comunicación digital, también conocida como comunicación de datos o transmisión de datos, es la transferencia de información o datos mediante señales digitales a través de un canal punto a punto. Una conexión P2P indica un modo de comunicación entre dos puntos finales de comunicación. La comunicación mediante procesos digitales es una técnica de comunicación en la que los pensamientos, los datos o la información se codifican digitalmente como señales discretas. Estas señales se transfieren electrónicamente a los destinatarios. (Epitech Spain , 2021)

Según la teoría de la comunicación, la comunicación digital son todas esas herramientas y métodos que nos permiten transmitir información a través de un canal

digital. A pesar de que antes era visto como una amenaza por muchas empresas, ahora la comunicación online es de vital importancia para algunas marcas que desarrollan su principal flujo de trabajo en la red. (Instituto Europeo de Periodismo y Comunicación , 2020)

2.3.4. Factores que influyen en la comunicación

2.3.4.1. Percepción

La percepción es el mecanismo individual que realizan los seres humanos que consiste en recibir, interpretar y comprender las señales que provienen desde el exterior, codificándolas a partir de la actividad sensitiva. Se trata de una serie de datos que son captados por el cuerpo a modo de información bruta, que adquirirá un significado luego de un proceso cognitivo que también es parte de la propia percepción (Etecé E. , 2021)

2.3.4.2. Escala de valores

La escala de valores es la clasificación y dimensión atribuida, en orden de prioridad, a una serie de factores personales que caracterizan el comportamiento y las elecciones de un individuo. Esta escala puede variar a lo largo de la vida y las situaciones que se le presenten a cada uno, con lo cual no existe un modelo de escala que sea más certero que otro. (Gomez, 2022)

2.3.4.3. Lenguaje audiovisual

En la actualidad, se entiende como lenguaje audiovisual a aquel que se transmite mediante los sentidos del oído y de la vista. La televisión, Internet y el cine son ejemplos de manifestaciones audiovisuales. La integración del sonido y la imagen se conoce como montaje. (Pérez Porto J & Gardey A, 2022)

2.3.4.4. Persuasión

La persuasión se logra a través de la influencia. La intención es que un sujeto modifique su forma de pensar o sus conductas, para lo cual es necesario incidir en él a través de sus sentimientos o suministrándole cierta información que, hasta el momento,

desconocía. (Pérez Porto, J., & Merino, M. , 2023)

2.3.4.5. Comportamiento

El comportamiento, por su parte, procede del término latín comportare, que significa “resultado de llevar o cargar algo en compañía de alguien”. Puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario y consiste en el conjunto de respuestas que ofrece una persona en su relación con el entorno. Es la forma de actuar de cada persona. En cierto modo, el comportamiento es una categoría superior que representa una forma de clasificar las conductas de un individuo. (Unir, 2022)

Nuestro ánimo, pero de gran intensidad, y nos permiten adaptarnos a situaciones, personas, lugares u objetos. (Sanarai, 2022)

2.3.4.6. Comunicación audiovisual

La comunicación audiovisual sugiere ideas y representaciones simbólicas a nuestras vidas e incluso, hasta cierto punto, la condiciona. Una imagen, un video, un símbolo puede sugerirnos bastante, nos encontramos expuestos a la comunicación audiovisual en todo momento, cuando nos despertamos y encendemos nuestro celular, cuando vamos por las calles y visualizamos los carteles publicitarios, las señales de tránsito, publicaciones en redes sociales, entre otras tantas actividades cotidianas.

El concepto de la comunicación audiovisual en sí se refiere a la transmisión y recepción de un mensaje a través de imágenes, signos o símbolos dentro del cual se pueden incluir textos, frases y letras; aunque en la mayoría de los proyectos se trata de no imponer una idea directamente, sino que tenga múltiples interpretaciones. (MACIAS, 2021)

2.3.4.7. Influencia

Hace referencia al efecto o consecuencia que puede tener una cosa sobre otra, es decir, se emplea para denotar la repercusión de algo en la función de una persona u objeto que pueda manipularse. En el caso de los seres humanos, los cuales viven en una fluctuante sociedad la cual toma diversas decisiones en pro del bienestar, la influencia es el acto con el que se puede convencer al punto de guiar a una persona por un camino

determinado. Las razones por las que una persona caiga en la influencia de otra o por una tendencia son de acuerdo con el entorno en el que se desarrolla la situación. (Influencia, 2021)

2.3.4.8. Estudiantes

El estudiante es aquel sujeto que tiene como ocupación principal la actividad de estudiar, percibiendo tal actividad desde el ámbito académico. La principal función de los alumnos es aprender siempre cosas nuevas sobre distintas materias o ramas de la ciencia y arte, o cualquier otra área que se pueda poner en estudio. (Estudiante, 2022)

2.3.4.9. Adolescentes

La adolescencia como el período de crecimiento que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y 19 años. Independientemente de la dificultad para establecer un rango exacto de edad es importante el valor adaptativo, funcional y decisivo que tiene esta etapa. (OMS, 2021)

2.3.4.10. Interacción

La interacción puede ser definida como aquella acción que ocurre entre dos o más personas u objetos, que está determinada por algún grado de reciprocidad. Este concepto es aplicado en un sinnúmero de áreas científicas y humanistas, dándole, de acuerdo con el contexto, una connotación diferente; sin embargo, ésta siempre mantiene el sentido original: involucra a diferentes objetos, que se influyen y modifican entre sí, tomando en cuenta la situación y las circunstancias que lo rodean. (Mariana, 2022)

2.3.5. Herramientas comunicacionales

Las herramientas de comunicación son aquellos dispositivos o plataformas empleadas por las empresas para transmitir y recibir cualquier tipo de mensaje. La publicidad actual no es unidireccional. Es decir, los consumidores no se limitan a recibir información sin poder dar ningún tipo de retroalimentación. Por eso, tanto usuarios como empresas utilizan herramientas de comunicación a diario casi sin ser conscientes

de su importancia.

Hay tres tipos de herramientas:

2.3.5.1. Herramientas básicas. Como la voz, los gestos o la escritura. Son los medios más sencillos para comunicar.

2.3.5.2. Herramientas tradicionales. Se comenzaron a emplear con el nacimiento de la publicidad y se han ido perfeccionando con el paso de los años. Están muy asentadas en el sector. Algunos ejemplos son los anuncios de televisión, la radio o los carteles publicitarios.

2.3.5.3. Herramientas digitales. Son aquellos dispositivos que aparecieron con la llegada de internet. Se caracterizan por tener un alcance mucho mayor que las demás herramientas. Además, permiten comunicar un mensaje desde cualquier lugar y en cualquier momento. Buenos ejemplos de estos avances son los smartphones, las redes sociales o los chats. (COMUNICARE, 2023)

Se llama herramientas de comunicación a aquellas que utilizan las tecnologías de la información y comunicación como medio para desarrollar capacidades de diálogo, de discusión y debate, de interacción y comunicación y, en definitiva, de información.

En los entornos de enseñanza-aprendizaje, las herramientas de comunicación juegan un papel fundamental que ha variado por completo el panorama de la enseñanza, de forma que se camina hacia un nuevo paradigma de aprendizaje. (Pinto, 2019)

2.3.6. Estrategias

La estrategia es una herramienta de dirección que permite la satisfacción de las necesidades del público objetivo a quien está dirigida la actividad de la empresa, a través de una interacción proactiva de la organización con su entorno y el uso de procedimientos y técnicas con un basamento científico empleadas de manera repetitiva e integral. (Pupo, 2021)

2.3.7. Redes Sociales

Las redes sociales son plataformas digitales formadas por comunidades de individuos con intereses, actividades o relaciones en común (como amistad, parentesco, trabajo). Las redes sociales permiten el contacto entre personas y funcionan como un medio para comunicarse e intercambiar información. (Etecé E. e., 2021)

2.3.8. Productos Comunicacionales

Los productos comunicacionales son elementos importantes dentro de una organización, ya que constituyen la base de identificación de la empresa, organización o grupo en la mente de los consumidores y simbólicamente representan la esencia de la misma.

Cuando los productos comunicacionales corresponden a la razón social de la institución y reflejan el compromiso de todos los empleados para satisfacer las necesidades de los clientes, se convierte en un imán que atrae nuevos clientes y genera la fidelidad de aquellos que ya conocen el producto. (Malena, 2017)

2.3.9 Entretenimiento

El entretenimiento ha estado presente en la vida de los seres humanos desde tiempos inmemoriales. Incluso los animales buscan la manera de entretenerse en su hábitat y crean rituales con el mismo fin. Cuando se habla de entretenimiento, se habla de mucho más que de pasar el rato con fines recreativos, ya que existe todo un arte y un oficio detrás de ello. A través del tiempo, esta actividad se ha adaptado a la tendencia y a los intereses de las sociedades. (Yirda, 2021)

Existen muchas maneras de entender el entretenimiento, con lo cual el concepto tiene numerosos usos. En un sentido amplio, puede decirse que se llama entretenimiento al acto y consecuencia de entretenerse o entretener.

Para comprender la noción, por lo tanto, en primer lugar, hay que centrarse en el verbo entretener. Así se denomina a la acción de divertir o distraer a una o más personas. El término además puede aludir a lograr que algo resulte menos aburrido o incómodo. (J,

2022)

2.3.10. Videojuegos

Para (García S. , 2018) Los videojuegos son una actividad lúdica que tiene un lugar de privilegio en la vida cotidiana de las niñas, niños y jóvenes de las sociedades contemporáneas. Desde Computer Space, que fue el primer videojuego comercializado en 1972, hasta los sofisticados videojuegos que actualmente están disponibles en el mercado tales como Grand Theft Auto 5 o FIFA 2016, han tenido lugar toda una serie de propuestas lúdicas mediadas por el video.

(Wolf, S,f) menciona que Cuarenta años después de la aparición de los juegos electrónicos, el videojuego se ha convertido recientemente en el campo de estudio más de moda y más volátil dentro de la nueva teoría de los medios de comunicación. La idea de una teoría del videojuego va ganando finalmente aceptación en el mundo académico, aunque todavía quedan bolsas de resistencia.

2.3.11. Géneros de videojuegos

(Pérez, S,f) Identifica tres finalidades de los videojuegos, estas se derivan especialmente dependiendo del jugador implícito.

Los videojuegos de acción y de estrategia más conocidos como Battle Royale (tanto los abstractos como los figurativos) suelen presentar el predominio de orden competitivo ganar o perder como finalidad de la experiencia de juego con tendencia rígida. A su vez, en los videojuegos de acción esto suele producirse dentro de un marco de gameplay relativamente rígida, mientras que en los videojuegos de estrategia esto se produce dentro de un marco de gameplay abierta.

Los videojuegos de aventura y de rol presentan la dominante del descubrimiento y la construcción de una experiencia narrativa a través del juego, como finalidad esencial. A su vez, en los videojuegos de aventura esto suele producirse dentro de un marco de gameplay rígida, mientras que en los videojuegos de rol esto se produce dentro de un marco de gameplay abierta.

Los videojuegos de simulador y de simulación social presentan como finalidad esencial la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación. A su vez, en los videojuegos de simulador (p. ej. simuladores de avión o de coches) esto se produce dentro de un marco de gameplay relativamente rígida (en relación con la rigidez en la definición sobre cómo manejar correctamente la máquina), mientras que en los videojuegos de simulación social esto se produce dentro de un marco de gameplay más abierta.

(Martínez C., 2022) define al género Battle Royale como “Las llamadas batallas reales son un tipo de partidas en las que una gran cantidad de jugadores participan de manera individual o en grupo y compiten entre sí hasta que sólo uno de ellos queda en pie. En la mayoría de los juegos, de acción y shooters, los jugadores comienzan con muy poco equipamiento y deben buscar recursos por el mapa para ir mejorando sus cualidades para poder sobrevivir ante los enemigos que nos vayamos encontrando por el camino”

(Borja, 2018) define lo siguiente: Battle Royale, una nueva modalidad dentro de los videojuegos triunfa en el mundo entero. Futbolistas, famosos y celebridades se han enganchado ya a la jugabilidad de títulos como PUGB, Fortnite o Free Fire. En este género juegos defiende un género basado en una única batalla libre entre 100 personas y en la que solo puede quedar un superviviente.

2.3.12. Juego Free Fire

Define (Chasipanta, 2019) “Free fire” es un videojuego online, en la cual se debe interactuar con hasta 50 jugadores con la que se debe compartir intereses y afinidades, conociendo las costumbres, ideales y hasta diferentes culturas. Se empieza a socializar en la vida real cuando se participa en torneos, donde además de seleccionar integrantes del equipo, se debe conocer a nuevas personas, además de formar planes, estrategias y formar nuevas habilidades con ellos.

Según (Grajales M, Niño T, Paez R, Sanchez S., 2019) Es un juego que se basa en una pelea a muerte entre 50 jugadores, de diferentes partes del mundo, quienes son lanzados

en paracaídas a una isla remota y al final de juego solo hay un ganador. Es un juego de disparos en tercera persona, se centra en la supervivencia y el combate es parecido a la realidad. Al inicio del juego el usuario, se encuentra sin ningún tipo de armas o de protección, estas se adquieren conforme el jugador va avanzando por lo largo del mapa.

2.3.13. Conductas

Aquella orientación psicológica que afirma que el objeto de la psicología es el estudio de la conducta del sujeto. A raíz de ello se va definiendo a la conducta según el criterio de varios autores. (Carrero y Pernia, 2012)

La conducta es el pensamiento de un organismo dentro de un marco de referencia proporcionado por varios objetos externos o campos de fuerza. (Carlos, 2018)

La conducta es la expresión de las particularidades de los sujetos, es decir la manifestación de la personalidad. Es por ello el concepto hace referencia a los factores visibles y externos de los individuos. (Raffino, 2020)

2.3.14. Tipos de conducta

Según (Arturo, s.f.) Las personas durante su vida demuestran diversos tipos de conductas ya sean positivas o negativas, para ello es necesario conocer cuáles son y cómo los reconocemos.

Conducta social. Es aquella que se ajusta a las normas adecuadas de convivencia y no desordena de forma alguna a la sociedad.

Conducta asocial. Comprende aquellas formas de comportamiento en la que no existe comportamiento social, es decir no guardan relación con las normas de convivencia.

Conducta para social. Tiene como característica principal que infringe las conductas seguidas de las mayorías de los individuos que consienten un determinado grupo social.

Conducta antisocial. Ésta atenta con la estructura básica de la sociedad destruyendo a sus valores fundamentales y lesionando las normas elementales de convivencia.

2.3.15. Patrones de conducta

Según (Psicología, 2020) Es una serie de normas que identifican al carácter de una manera precisa. Se trata de varios modelos distintos que sirven de guía y también de

orientación para actuar de una forma específica en determinadas circunstancias. También se puede describir a los patrones de conducta como una estructura basada en realidades externas que se van sumando a una propia. Por consecuencia, no deja de ser importante recibir información a través de las experiencias sociales, psicológicamente estos patrones corresponden a la manera en la cual se ha aprendido a ser parte de una comunidad.

2.3.16. Tipos de patrones

(Andrea, s.f.) establece los tipos de patrones:

1. Patrones de desorden. - Existen personas propensas al desorden, de una forma subconsciente es la única forma de entender su mundo.
2. Patrones de indispensabilidad. - Son personas que sienten que en cuanto no se encuentran presentes, todo se convierte en un caos, todo lo ven mal.
3. Patrones dramáticos: Siempre que la vida de estas personas amenaza con ser apacible, una vocecita subconsciente les dice ¡pero qué barbaridad! ¡Las cosas no son así! Y muy pronto surge un drama.
4. Patrones de accidentes: Ciertas personas tienen un talento especial para causar o sufrir accidentes, inconscientemente los generan.
5. Patrones de enfermedad: Algunas personas se enferman con frecuencia o aunque sanas somatizan una enfermedad que no existe; es decir que se enferman cada vez que se les presenta una oportunidad.

2.3.17. Efectos y cambios en la persona

Los videojuegos violentos pueden causar efectos y cambios en la persona que los realiza de una manera muy frecuente, estos pueden ser:

Según (Bapka, 2017):

Efectos Sociales: Provocan efectos negativos en los diferentes ámbitos, donde el individuo descuida factores esenciales en su vida como social, familiar y afectiva, estas áreas se ven afectadas debido a que accede los límites de realizar este tipo de

videojuegos.

Comportamientos Agresivos: Pueden llegar a presentar comportamientos negativos que se van desarrollando a lo largo del tiempo, pueden causarse por la exceder el tiempo de juego, cuando no puede jugar, son castigados por sus padres, estos comportamientos pueden ser agresiones personales, verbales, faciales e indirectas.

Problemas de Atención: Debido a que la atención está centrada en los videojuegos, a lo largo del tiempo su atención se puede ver afectada haciendo que ignore los estímulos externos que se lleguen a presentar en el momento.

2.3.18. Aspectos positivos

2.3.18.1. Sociabilidad

“Lo social está de moda y el sector de los videojuegos establece nuevas vías de escape para que los jugadores interactúen entre sí. La integración de redes sociales dentro de las consolas y la producción de videojuegos educativos ayudan a mejorar el rendimiento y el aprendizaje de los jóvenes” (García, 2017)

2.3.18.2. Trabajo en equipo

Con respecto a la trama del videojuego, es imprescindible el trabajo en equipo para ganar una partida. De esto dependerán las aptitudes, habilidades y destrezas correspondientes por parte de cada integrante del equipo para fomentar la comunicación, compromiso y la coordinación. Estas características que han evolucionado para el desenvolvimiento durante la jugabilidad no solo servirán para este, sino que también para factores importantes como la vida laboral. (Chitupanta, Quijije, Vargas, & Escobar, 2019)

2.3.18.3. Capacidad de superación

La superación refuerza la conducta. En el videojuego free fire se presentan varias

dificultades en la cual debes superar todo obstáculo para resultar campeón. Este videojuego te da la capacidad de aumentar tus habilidades, además de aprender a superar la frustración de perder en una partida. Enseña que para ser campeón se tiene que practicar cada día y dar lo mejor en sí, como en toda competencia. (Chitupanta, Quijije, Vargas, & Escobar, 2019)

2.3.18.4. Elemento rehabilitador

Los videojuegos pueden servir también como elemento rehabilitador; ya que, estas nuevas tecnologías pueden ser aplicadas en el tratamiento de algunas alteraciones visuales como las ambliopías refractarias que mejoran cuando el ojo ambliope es obligado a trabajar. (Muñoz, s.f.)

2.3.19. Aspectos negativos

2.3.19.1. Adicción

“Para que un comportamiento se convierta en una adicción interviene forzosamente al factor del placer, es decir, que la sustancia u objeto droga provoque esta sensación en su sistema dopaminérgico, lo que provoca un sentido de recompensa al utilizarlo y se considera un trastorno mental” (Flores, 2018):

“En los últimos años ha estallado un fenómeno imparable: el de los logros y trofeos. Muchos usuarios ya no dan por terminados los videojuegos cuando se acaba la campaña principal o cuando han completado todas las misiones disponibles, sino que deciden exprimirlo hasta la última gota desbloqueando todos y cada uno de los logros o trofeos (depende de en qué plataforma juegues) que esconda el título en cuestión” (Kotalu, 2016)

“En este sentido, si uno se para a pensar en el ciclo de recompensas de los juegos Free-to-play, uno se da cuenta que, desde el inicio, sobre todo en los primeros minutos de juego, las recompensas son instantáneas comienza con gratificaciones instantáneas, pero poco a poco, se necesita más tiempo y más tiempo para llegar al siguiente nivel” (Martín, 2015)

2.3.19.2. Sedentarismo

“El aumento de las conductas sedentarias en la sociedad actual representa uno de los principales problemas de salud del siglo XXI, agravado por el creciente uso e incorporación a la vida diaria de las nuevas tecnologías y un aumento del abandono de la práctica deportiva” (Castro, Linares, Sanromán, & Pérez, 2017)

2.3.19.3. Inmersión

“Hoy en día la inmersión es lo que diferencia un buen videojuego en el que pierdes la noción del tiempo jugando, de uno que usas para matar el tiempo. En este artículo formativo explicaremos los orígenes de la inmersión, cómo se produce y con qué se origina, además de enumerar algunos elementos que pueden potenciar este proceso que los jugadores desean tanto” (Alloza & Costal, s.f.)

2.3.19.4. Dependencia del videojuego

“En realidad este dilema es entendible, los videojuegos evolucionan a un ritmo rápido con mejores gráficos, guiones y algunos proponen interactividad con el jugador moldeando la historia, pero imaginar poder adaptar todo el ajetreo de un asalto a tren montado en un caballo a todo galope” (Maceda, 2019)

2.4. Marco Legal

Para la investigación “Free Fire y las conductas que presentan los estudiantes de la Unidad Educativa San Lorenzo” tiene sustento en las siguientes leyes y reglamentos:

2.4.1. Constitución de la República del Ecuador

Sección tercera - Comunicación e Información

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

Art. 19.- La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente.

Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

Art. 20.- El Estado garantizará la cláusula de conciencia a toda persona, y el secreto profesional y la reserva de la fuente a quienes informen, emitan sus opiniones a través de los medios u otras formas de comunicación, o laboren en cualquier actividad de comunicación.

Sección quinta (Niñas, niños y adolescentes)

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas

intersectoriales nacionales y locales. (Constitución de la República del Ecuador, 2021)

2.4.2. Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

Los Municipios dictarán regulaciones sobre espectáculos públicos; mientras que el Consejo de Regulación de Desarrollo de la Información y Comunicación dictará regulaciones sobre programas de radio y televisión y uso de juegos y programas computarizados o electrónicos. (Código Orgánico de la niñez y adolescencia , 2014)

2.4.3. Ley de Comunicación

SECCION II - Derechos de igualdad e interculturalidad

Art. 32.- Protección integral de las niñas, niños y adolescentes. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la expresión de sus ideas, pensamientos, sentimientos y acciones desde sus propias formas y espacios en su lengua natal, sin discriminación, ni estigmatización alguna.

Los contenidos que difundan los medios de comunicación social y las demás entidades públicas y privadas, privilegiarán la protección integral de las niñas, niños y adolescentes, especialmente contra la revictimización en casos de violencia sexual, física, psicológica, intrafamiliar, accidentes y otros.

La revictimización, así como la difusión de contenidos que vulneren los derechos de los niños, niñas y adolescentes, se tratarán de acuerdo con lo establecido en las leyes

referentes a la materia.

Art. 35.- Derecho al acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación. - Todas las personas tienen derecho a acceder, capacitarse y usar las tecnologías de información y comunicación para potenciar el disfrute de sus derechos y oportunidades de desarrollo. (Ley Orgánica de Comunicación , 2019)

2.5. Marco Georeferencial

Figura 2

Ubicación de la Unidad Educativa San Lorenzo



Fuente: Google Maps, (2023)

La Unidad Educativa San Lorenzo se encuentra ubicada en la parroquia rural del cantón Guaranda, provincia Bolívar, limita al norte con la parroquia San Simón, al sur con Santiago, al este con la provincia del Chimborazo y Oeste con la parroquia de Santa Fe.

La Unidad Educativa “San Lorenzo” de la Parroquia del mismo nombre, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, tiene como misión “formar a estudiantes mediante el desarrollo del pensamiento reflexivo, participativo, democrático, autónomo, crítico, creativo, investigativo, tecnológicos respetuosos del medio ambiente; los mismos que les permitirán ser los gestores de una sociedad más justa, optimista, productiva y humanística, convirtiéndose en entes productivos de gran prestigio en el arte musical como también en el campo administrativo, generando altos niveles de competitividad a lo largo y ancho de la Provincia y del País, con una preparación académica

fundamentalmente humana, de calidad, calidez, eficiencia y efectividad.

La Institución Educativa durante sus 42 años de trayectoria ha ofertado a la sociedad jóvenes en el bello arte de la música. Inicialmente se creó la Escuela Elemental de Música en el año de 1965, posteriormente se fundó el Ciclo Básico como Colegio Nacional San Lorenzo, mediante Decreto Presidencial número 1017, del 30 de Septiembre de 1974 y promulgado en el Registro Oficial número 705 del 19 de Diciembre del mismo año, luego se consignó el Cuarto Curso de Bachillerato en la Especialidad de Música, mediante Acuerdo Ministerial número 1858 del 14 de Octubre de 1977.

El Colegio Nacional San Lorenzo se eleva a la categoría de Instituto Técnico Superior, mediante el Acuerdo Ministerial número 561 del 3 de Abril 2003, para luego obtener el Registro Institucional del CONESUP con el número 02-006 del 12 de Mayo del 2003, obteniendo así la autorización para el funcionamiento para la carrera de Docencia Musical en el Nivel Técnico.

De acuerdo a la Décima Disposición Transitoria del Reglamento de los Institutos Técnicos y Tecnológicos que regula la caracterización directa como Institutos Tecnológicos a los actuales Institutos Técnicos Superiores registrados en el CONESUP y para este efecto, el Instituto Técnico Superior “San Lorenzo” presentó el estudio de factibilidad del Nivel Tecnológico, el mismo que fue emitido favorablemente por la Secretaría Técnica Administrativa de CONESUP, por lo que el Presidente del Consejo Nacional de Educación Superior, Acuerda reconocer al Instituto Técnico Superior “San Lorenzo” como Instituto Tecnológico y otorgarle licencia de funcionamiento para la carrera en Docencia Musical, con énfasis en Arreglística y Composición en el Nivel Tecnológico, en la modalidad presencial con Acuerdo N: 177 del 4 de Enero del 2004.

El Instituto Tecnológico San Lorenzo cubre un mercado ocupacional para Técnicos Docentes en Educación Musical a lo largo y ancho del país, trabajando en establecimientos educativos del sector público y privado, en instituciones musicales tales como Orquestas, Bandas y otros grupos de instituciones Policiales, Militares,

Municipales, etc.

De acuerdo a la normativa vigente, la SENESCYT asume lo que es la Educación Superior y el Ministerio de Educación La Educación Básica y el Bachillerato, mantiene el Nombre de Instituto Tecnológico “San Lorenzo” en la educación Superior y cambia la nominación mediante acuerdo ministerial N° 0407-12, suscrito por la doctora Gloria Vidal Ministra de Educación, el Nombre de Instituto Tecnológico a Unidad Educativa “San Lorenzo”.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

Descriptivo y exploratorio

La investigación es descriptiva porque se basa en conocer las diferentes posturas de los estudiantes de la Unidad Educativa San Lorenzo ante en el videojuego Free Fire, el cual es juego en tercera persona.

3.2. Enfoque de la Investigación

Esta investigación tiene como enfoque cuantitativo y cuantitativo, generalizar los resultados de un grupo de muestra para aplicarlo a un grupo entero de personas, lo cual se caracteriza por privilegiar la lógica empírico-deductiva, a partir de procedimientos rigurosos, métodos experimentales y el uso de técnicas de recolección de datos estadísticos, para ello, realizamos una encuesta a los estudiantes de quinto de la Unidad Educativa San Lorenzo y entrevistas a docentes, psicólogos y comunicador donde analizaremos la problemática que se emplea las conductas de los estudiantes ante el videojuego Free Fire.

3.3. Métodos de Investigación

3.3.1. Analítico – Sintético

Estos métodos permitieron dar a conocer los factores que contienen jugar Free Fire mediante la identificación de diferentes aspectos ligados a los comportamientos de los estudiantes de la Unidad Educativa San Lorenzo del cantón Guaranda.

3.3.2. Inductivo - deductivo

El pensamiento inductivo permite conocer la influencia que tiene el videojuego en los adolescentes ya que contiene una trama de violencia dentro de su temática. Por otro lado, el pensamiento deductivo facilitara aplicar reglas para dar solucionar a la problemática.

3.3.4. Descriptivo

Este tipo de investigación se encarga de enfocar las características de los estudiantes

de la Unidad Educativa San Lorenzo para conocer el “que”, en vez del “por qué”. Es decir, ayuda a describir o profundiza el tema de investigación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recopilación de datos

En la investigación se empleó la encuesta de forma presencial con preguntas coherentes al tema que será aplicado a los 31 estudiantes de la Unidad Educativa San Lorenzo, se hizo mediante el enfoque cuantitativo, ya que, permite comprobar por medio del análisis e interpretación de resultados, a partir, de la observación, medición y documentación de mediciones, para así obtener respuesta de la población a preguntas específicas.

3.4.1. La encuesta

En la investigación se aplicó las encuestas a 31 estudiantes de la Unidad Educativa San Lorenzo, con el fin de recolectar datos sobre las conductas que genera el videojuego Free Fire, además de conocer si aporta de manera positiva a este grupo de jóvenes.

3.4.2. La entrevista

La entrevista se realizó a 2 docentes de la Unidad Educativa San Lorenzo, con el fin de obtener información sobre los estudiantes en cuanto a las conductas que tienen y si el videojuego repercute en el aprendizaje de los alumnos. También, se hizo entrevista a una psicóloga para conocer los puntos de vista de forma científica acerca de como impacta este juego a los jóvenes.

3.5. Universo, Población y Muestra

Para el reciente trabajo investigativo usaremos encuestas donde aplicaremos a una población de 31 estudiantes de Segundo Bachillerato de la Unidad Educativa San Lorenzo, por ende, es importante recalcar que no se aplicó la formula, ya que trabajamos con la muestra que fueron 31 estudiantes.

Tabla 3

Representación de la población y muestra

Estudiantes	31
Docentes	2
Psicólogo	1
Total	34

Fuente: Correa y Ojeda, (2023)

3.6. Procesamiento de la Información

Se describió los resultados mediante tablas, cuadros, gráficos y diagramas que permitan representar los datos obtenidos. Representar datos, valores y distribución de porcentaje de cada variable. El análisis de la información utilizado da a conocer la información requerida para la comprobación de la hipótesis.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis, Interpretación y Discusión de Resultados

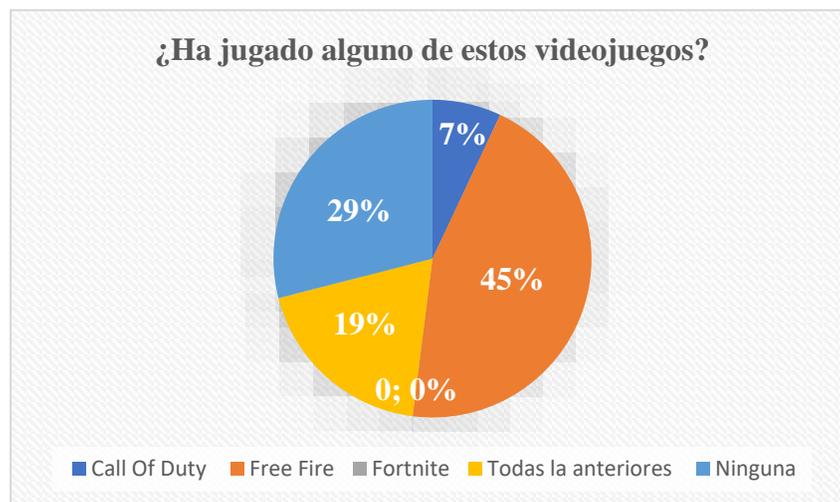
Tabla 4

Opinión de los encuestados sobre: ¿Ha jugado alguno de estos videojuegos?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Call Of Duty	2	7%
Free Fire	14	45%
Fortnite	2	6%
Todas las anteriores	4	13%
Ninguna	9	29%
Total	31	100%

Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo



Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo

Figura 3.

Opinión de los encuestados sobre: ¿Ha jugado alguno de estos videojuegos?

Interpretación

Se observó que un alto porcentaje de los estudiantes consultados manifiesta que alguna vez ha jugado Free Fire lo cual denota que el tema de esta investigación es relevante.

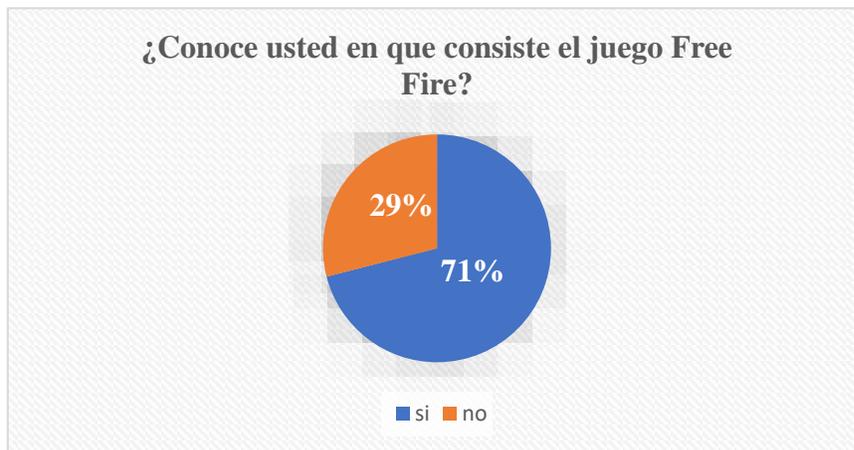
Tabla 5

Opinión de los encuestados sobre: ¿Conoce usted en que consiste el juego Free Fire?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	71%
No	9	29%
Total	31	100%

Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo



Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo

Figura 4.

Opinión de los encuestados sobre: ¿Conoce usted en que consiste el juego Free Fire?

Interpretación

Después de realizar el análisis estadístico hay un alto porcentaje de la población de estudiantes consultados quienes manifiestan que conocen en qué consiste el juego Free fire, con este resultado hay seguridad de que el informe tendrá éxito.

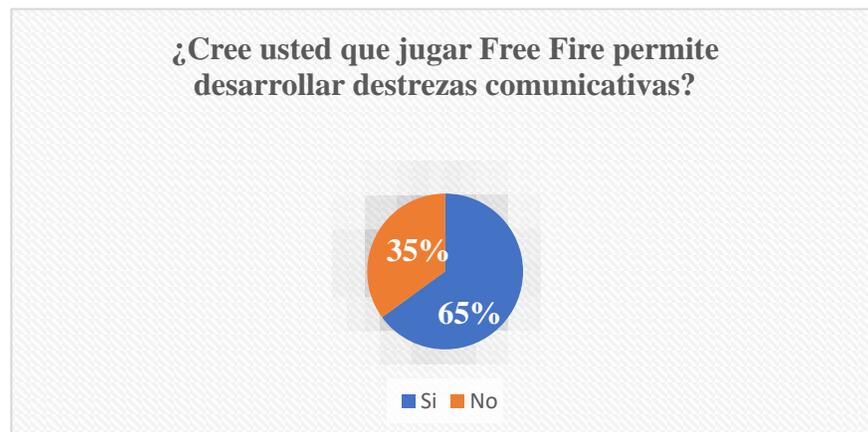
Tabla 6

Opinión de los encuestados sobre: ¿Cree usted que jugar Free Fire permite desarrollar destrezas comunicativas?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	65%
No	11	35%
Total	31	100%

Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo



Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo

Figura 5.

Opinión de los encuestados sobre: ¿Cree usted que jugar Free Fire permite desarrollar destrezas comunicativas?

Interpretación

No cabe duda que un alto porcentaje de la población consultada cree que el juego Free Fire permite desarrollar destrezas comunicativas, pero también es importante darse cuenta como el 35% menciona que no permite desarrollar las destrezas comunicativas.

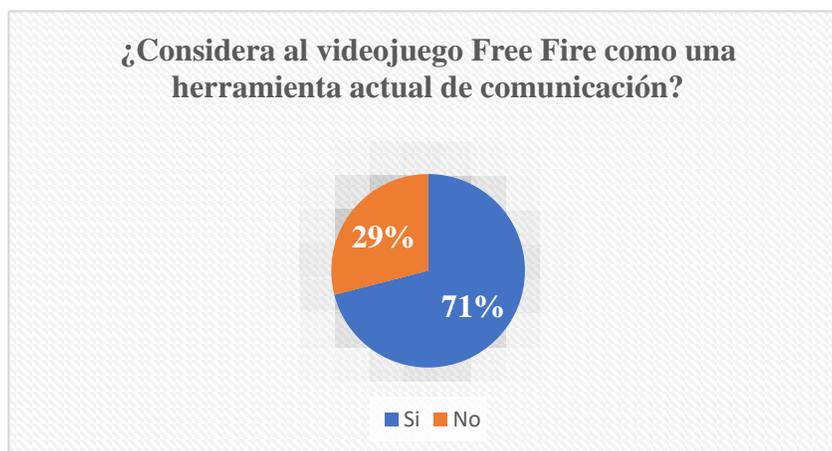
Tabla 7

Opinión de los encuestados sobre: ¿Considera al videojuego Free Fire como una herramienta actual de comunicación?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	71%
No	9	29%
Total	31	100%

Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo



Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo

Figura 6.

Opinión de los encuestados sobre: ¿Considera al videojuego Free Fire como una herramienta actual de comunicación?

Interpretación

Se puede observar que un alto porcentaje de la población consultada manifestó que el videojuego Free fire es considerado como una herramienta actual de comunicación; lo cual nos da la oportunidad de presentar una propuesta en la cual se considere al juego Free Fire como un recurso educativo.

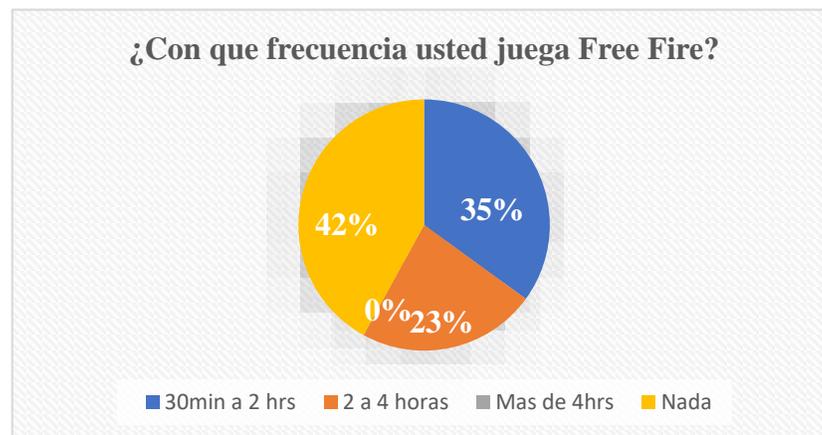
Tabla 8

Opinión de los encuestados sobre: ¿Con que frecuencia usted juega Free Fire?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
30 min a 2 hrs.	11	35%
2 a 4 horas	7	23
Más de 4 hrs.	0	0%
Nada	13	42%
Total	31	100%

Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo



Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo

Figura 7.

Opinión de los encuestados sobre: ¿Con que frecuencia usted juega Free Fire?

Interpretación

No cabe duda que existe un alto porcentaje de personas encuestadas quienes manifiestan que existe una frecuencia de entre 30 minutos a dos horas que juegan Free fire; lo cual nos permite crear un juego que cuente con ese límite de tiempo.

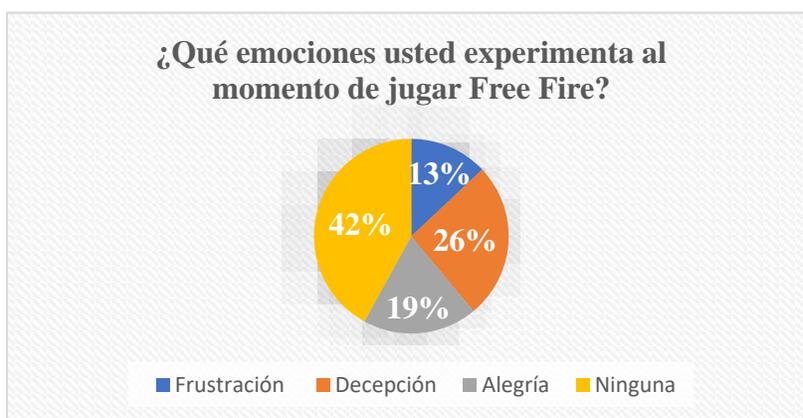
Tabla 9

Opinión de los encuestados sobre: ¿Qué emociones usted experimenta al momento de jugar Free Fire?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Frustración	4	13%
Decepción	8	26%
Alegría	6	19%
Ninguna	13	42%
Total	31	100%

Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo



Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo

Figura 8. Opinión de los encuestados sobre: ¿Qué emociones usted experimenta al momento de jugar Free Fire?

Interpretación

Un alto porcentaje de la población consultada manifestó que no experimenta ningún sentimiento al momento de jugar Free Fire, siendo otro porcentaje que si experimenta frustración y decepción se muchas veces se da porque los jóvenes no obtienen el resultado esperado.

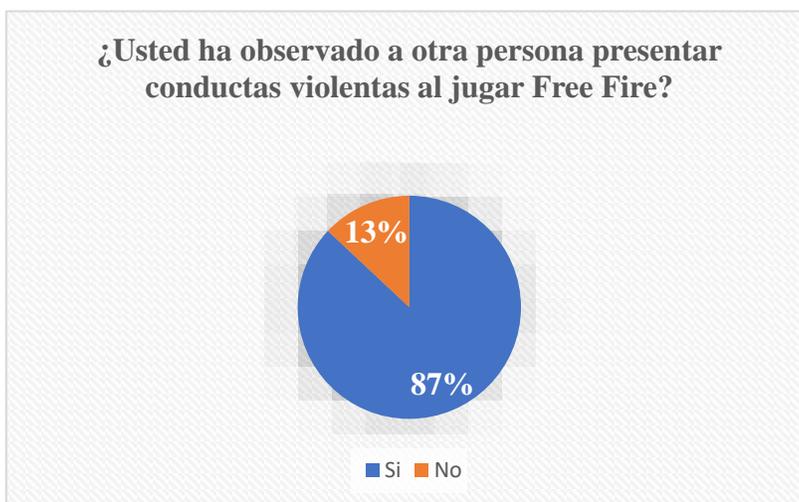
Tabla 10

Opinión de los encuestados sobre: ¿Usted ha observado a otra persona presentar conductas violentas al jugar Free Fire?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	87%
No	4	13%
Total	31	100%

Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo



Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo

Figura 9. Opinión de los encuestados sobre: ¿Usted ha observado a otra persona presentar conductas violentas al jugar Free Fire?

Interpretación

Un alto porcentaje de la población consultada manifiesta que han visto conductas violentas al jugar Free Fire; recordando que este juego tiene una trama violenta y se ha comprobado que la mayoría de jóvenes presentan agresividad, debido a que no tienen la suficiente inteligencia emocional.

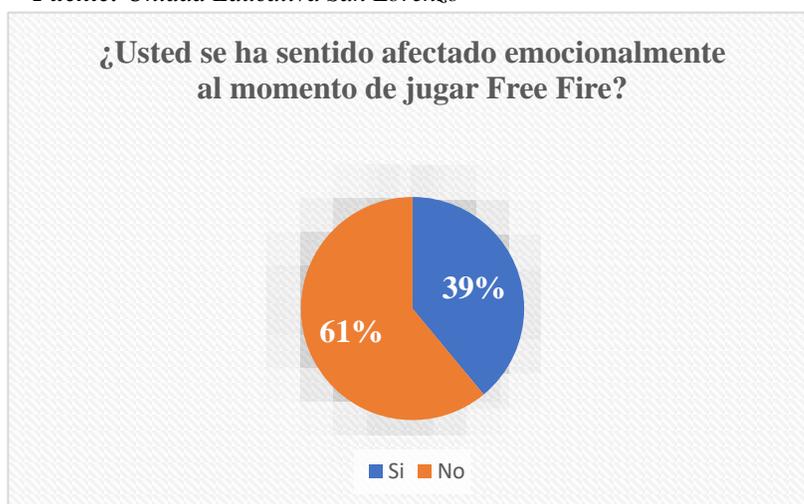
Tabla 11

Opinión de los encuestados sobre: ¿Usted se ha sentido afectado emocionalmente al momento de jugar Free Fire?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	39%
No	19	61%
Total	31	100%

Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo



Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo

Figura 10.

Opinión de los encuestados sobre: ¿Usted se ha sentido afectado emocionalmente al momento de jugar Free Fire?

Interpretación

Un alto porcentaje de los encuestados manifiestan que no se han visto afectados emocionalmente al momento de jugar Free fire, ya que existen estudiantes que conocen el videojuego, pero no lo juegan, es por ello, que el 61% manifiesta que no.

Tabla 12

Opinión de los encuestados sobre: ¿Considera que jugar Free Fire influye en dejar de realizar actividades académicas y deporte?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	65%
No	11	35%
Total	31	100%

Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo



Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo

Figura 11.

Opinión de los encuestados sobre: ¿Considera que jugar Free Fire influye en dejar de realizar actividades académicas y deporte?

Interpretación

Un alto porcentaje de la población consultada manifiesta que no creen que el juego Free fire crea sedentarismo. Lo cual es una oportunidad para mostrar la realidad del efecto que causa el sedentarismo en las personas.

Tabla 13

Opinión de los encuestados sobre: ¿Se han impartido talleres donde se fomente el uso adecuado de la comunicación en el videojuego Free Fire?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	31	100%
Total	31	100%

Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo



Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo

Figura 12.

Opinión de los encuestados sobre: ¿Se han impartido talleres donde se fomente el uso adecuado de la comunicación en el videojuego Free Fire?

Interpretación

Un alto porcentaje de la población consultada cree que no se implementado el uso adecuado de la comunicación en el videojuego Free Fire. Por lo tanto, se puede proponer algunas estrategias que contribuyan al buen uso del videojuego.

Tabla 14

Opinión de los encuestados sobre: ¿Qué tan importante es implementar productos comunicacionales para concientizar sobre el uso del videojuego Free Fire?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	31	100%
Total	31	100%

Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo



Elaborado por: Correa Benner y Karolina Ojeda

Fuente: Unidad Educativa San Lorenzo

Figura 13.

Opinión de los encuestados sobre: ¿Qué tan importante es implementar productos comunicacionales para concientizar sobre el uso del videojuego Free Fire?

Interpretación

El 100% de estudiantes mencionan que, si hace falta crear conciencia sobre el uso del videojuego Free Fire, esto representa una oportunidad para realizar una propuesta que permita subsanar este tema y poder dar un aporte positivo a la sociedad.

Discusión de resultados

Luego de cumplir con la tabulación, análisis e interpretación de los resultados que se obtuvo de las encuestas que se realizó a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Lorenzo y entrevistas que se realizó a un docente y un psicólogo se encontraron hallazgos como:

Los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa San Lorenzo creen que el videojuego Free fire es considerado como una herramienta actual de comunicación; lo cual nos da la oportunidad de presentar una propuesta en la cual se considere al juego Free Fire como un recurso educativo.

Un alto porcentaje de la población consultada manifestó que no experimenta ningún sentimiento al momento de jugar Free Fire

Además, se manifiesta que han visto conductas violentas al jugar Free Fire; lo cual representa una oportunidad para realizar una propuesta comunicacional que permita subsanar este tema.

Un alto porcentaje de la población consultada manifiesta que no creen que el juego Free fire crea sedentarismo. Lo cual es una oportunidad para mostrar la realidad del efecto que causa el sedentarismo en las personas.

Un alto porcentaje de la población consultada cree que existe un uso adecuado de la comunicación en el videojuego Free Fire. Por lo tanto, se puede proponer algunas estrategias que contribuyan al buen uso del videojuego.

CAPÍTULO V

5. PROPUESTA

5.1. Diagnóstico

En primer lugar, se define la temática para trabajar en la Campaña de Concientización, en este caso se había planteado como objetivo específico en esta investigación el diseño de productos comunicacionales para la concientización del adecuado uso del videojuego Free Fire.

5.2. Objetivo General

Presentar una propuesta en el cual se desarrollarán herramientas que permitan fortalecer el uso adecuado del videojuego Free Fire en los estudiantes de segundo de bachillerato en la Unidad Educativa San Lorenzo.

5.3. Objetivos Específicos

Realización de talleres y charlas educativas para estudiantes, padres y docentes sobre el uso responsable y crítico de los medios audiovisuales, incluyendo videojuegos.

Elaborar material educativo que aborden temas específicos relacionados con el videojuego Free Fire o los juegos en general, como su impacto en la salud mental, la socialización y la seguridad en línea.

Fomentar la creación de grupos de discusión en medios radiales o en medios internos entre estudiantes y docentes para analizar los efectos del uso de los medios audiovisuales en la vida diaria de los estudiantes.

5.4. Identificar a la población beneficiaria

Actividades sugeridas:

La campaña abarca a estudiantes del segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa San Lorenzo cuya edad oscila entre los 16 a 18 años).

5.5. Estrategias a utilizar

Se utilizarán los siguientes recursos (gráficos, audiovisuales, radiales, juegos, charlas, conferencias).

Se realizarán eventos culturales, teatro, muestras artísticas, cine debate, jornadas

lúdicas, conferencias, entre otros., con el fin de que el contacto físico sea una estrategia que apunte a reforzar la concientización.

5.6. Elaborar los mensajes

Los mensajes se dirigirán a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Lorenzo y otro mensaje a los docentes y psicólogo.

5.7. Presupuesto general del plan

Tabla 15

Presupuesto general

ESTRATEGIA	VALOR ANUAL
1. Movilización para la realización de talleres y charlas educativas para estudiantes, padres y docentes	\$100
2. Elaborar material educativo (como folletos o videos	\$200
3. Movilización para la creación de grupos de discusión en medios de comunicación	\$150
TOTAL	\$ 450

Fuente: Correa y Ojeda, (2023)

5.8. Desarrollo de la propuesta



ÍNDICE

- **Justificación de la guía**
- **¿Qué es Free Fire?**
- **¿Cómo detectar la adicción de los videojuegos?**
- **Claves para prevenir la adicción en los adolescentes**
- **¿Por qué enganchan los videojuegos?**
- **Concejos para prevenir la adicción de juegos**
- **¿Cómo evitar que tus hijos jueguen Free Fire?**
- **Juegos recomendados para los adolescentes**

➤ JUSTIFICACIÓN DE LA GUÍA

Las nuevas tecnologías están contribuyendo a aumentar nuestra calidad de vida, facilitarnos gestiones o comunicaciones a distancia, reducir el tiempo empleado en desplazamientos y ofrecernos más opciones de entretenimiento, entre otros muchos aspectos. Internet, los teléfonos móviles y los juegos interactivos tienen innegables beneficios que han contribuido a su rápida implantación en la vida cotidiana de las familias, pero también es cierto que hacer un uso inadecuado de ellos implica riesgos para niñas, niños y adolescentes.

Como padre, madre o cuidadora, seguramente tendrás muchas dudas respecto a cómo funciona el Internet, las redes sociales, y, sobre todo, los videojuegos, que podrían a veces considerarse el mundo más ajeno a las personas adultas. Por ello, en este artículo queremos entregarte una guía breve y consejos clave para promover su buen uso.

1

➤ ¿QUÉ ES FREE FIRE?

Las nuevas tecnologías están contribuyendo a aumentar nuestra calidad de vida, facilitarnos gestiones o comunicaciones a distancia, reducir el tiempo empleado en desplazamientos y ofrecernos más opciones de entretenimiento, entre otros muchos aspectos. Internet, los teléfonos móviles y los juegos interactivos tienen innegables beneficios que han contribuido a su rápida implantación en la vida cotidiana de las familias, pero también es cierto que hacer un uso inadecuado de ellos implica riesgos para niñas, niños y adolescentes.

Como padre, madre o cuidadora, seguramente tendrás muchas dudas respecto a cómo funciona el Internet, las redes sociales, y, sobre todo, los videojuegos, que podrían a veces considerarse el mundo más ajeno a las personas adultas. Por ello, en este artículo queremos entregarte una guía breve y consejos clave para promover su buen uso.

2

▶ ¿CÓMO DETECTAR LA ADICCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS?

1. Las personas con adicción a los videojuegos presentan los siguientes síntomas:
2. Dificultad para evitar jugar cuando tienen obligaciones que atender.
3. Dificultad para terminar el juego tras un tiempo considerable.
4. Ansiedad y ansia por jugar.
5. Síntomas de abstinencia cuando llevan mucho tiempo sin jugar.
6. Abandono gradual de otras actividades (hasta el punto de llegar a ausentarse de su puesto de trabajo, no acudir a la escuela o perder relaciones sentimentales por anteponer el videojuego a todo lo demás).

3

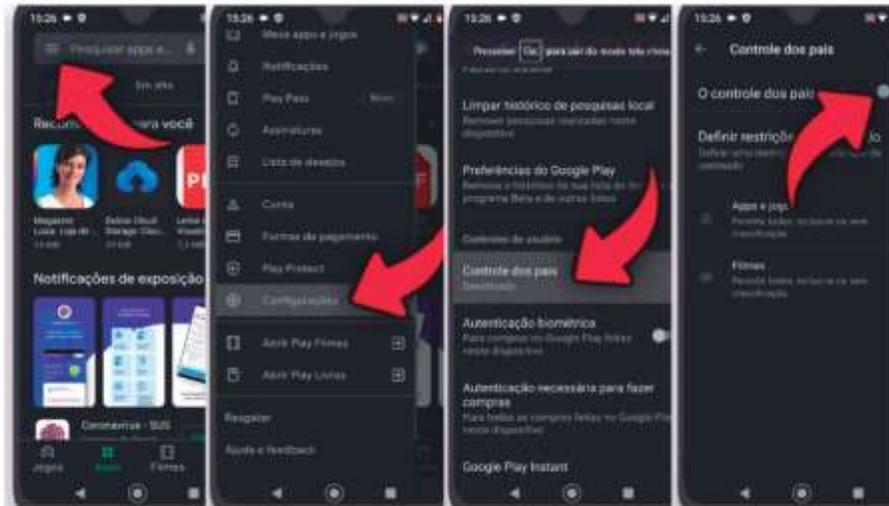
▶ ¿POR QUÉ LOS VIDEOJUEGOS ENGANCHAN?

La disponibilidad absoluta que presentan estos juegos no ha hecho sino potenciar un componente adictivo que ya traían de base este tipo de actividades electrónicas. Además, los desarrolladores cada vez se esfuerzan más por dotar de atractivo a sus videojuegos con interfaces más realistas, colores vibrantes y multitud de posibilidades en cada partida.

Los ensayos neurocientíficos indican que los dispositivos tecnológicos nos hacen segregarse cortisol y dopamina, hormona y neurotransmisor relacionados con la felicidad. No es de extrañar, por tanto, que el cerebro adolescente se sienta enormemente atraído por los juegos electrónicos y pueda llegar a desarrollar un alto nivel de adicción.

5

➤ ¿CÓMO EVITAR QUE TUS HIJOS JUEGUEN FREE FIRE?



¿Cómo evitar que tus hijos jueguen Free Fire? 6

➤ JUEGOS RECOMENDADOS PARA ADOLESCENTES

➤ Entrena Tu Cerebro



➤ Duolingo



➤ Subway Surfers



➤ Trivia Crack



➤ Acertijo Mental



7

¿Cómo evitar que tus hijos jueguen Free Fire? 7



JUEGA RESPONSABLE

**SI JUEGAS
FREE FIRE
QUE SEA PARA
DIVERTIRTE**



JUEGA RESPONSABLE

**CELULAR Y VIDEOJUEGOS
DISFRUTAR SIN ABUSAR**



Boceto de talleres y charlas

Fecha	Hora	Actividad	Objetivo	Observaciones
12 de junio de 2023	08:00	Bienvenida a estudiantes, docentes y padres.	Crear perspectiva en nuestros invitados.	
	08:15	Presentación del videojuego Free Fire.	Conocer a profundidad el videojuego.	
	08:30	Exposición de las causas del videojuego para los adolescentes.	Emitir información sobre las consecuencias de Free Fire	
	08:40	Preguntas	Aclarar dudas en cuanto al tema	
	08:50	Taller del día	Fomentar el uso de otros juegos que permitan aprendizaje. Instruir a los padres a bloquear juegos violentos de los dispositivos.	
	09:30	Experiencias	Crear un	

			ambiente que todos puedan comunicar sus experiencias en cuanto el videojuego	
	09:50	Agradecimiento y despedida		
Lugar	Unidad Educativa San Lorenzo			
Duración	2 horas aproximadamente			

Mensajes de difusión en grupos

Medio	Mensaje
Medio Radio	<p>Cuña radial - Guión:</p> <p>Los adolescentes están creciendo en un entorno digital y es importante que les ayuden a utilizar de manera “saludable” las nuevas tecnologías. La mejor manera de entretenerse y educar a un tiempo es haciendo un uso responsable de los videojuegos. Por ello te recomendamos:</p> <p>Juega con tus hijos: entiende su mundo.</p> <p>Tú mandas en el videojuego: utiliza el control parental.</p> <p>Las reglas las pones tú: qué, cuándo, cuánto y cómo se juega.</p> <p>Primero sus responsabilidades, como sus tareas y obligaciones.</p> <p>Conoce a los amigos de tus hijos, también a los virtuales.</p> <p>La fantasía estimula su creatividad, pero evita que confundan realidad y ficción.</p> <p>¡Recuerda juega que sea de forma responsable!</p>
Mensaje	Buen día, te damos la bienvenida a nuestro grupo denominado

WhatsApp	¡JUEGA RESPONSABLE! En el cual se estará emitiendo información sobre el videojuego Free Fire, Temas a tratar: Comunicación en el videojuego Consecuencias de pasar mucho tiempo en el celular Alternativas de juegos educativos Manejo responsable de los videojuegos.
-----------------	---

CONCLUSIONES

Después de realizar la investigación y el análisis pertinente de la investigación, se ha obtenido información necesaria, por consiguiente, se llegó a las siguientes conclusiones:

- Este proyecto aporta a conocer los procesos de interacción comunicacional de los adolescentes al momento de jugar Free Fire y así entender su ambiente comunicativo. Los resultados visibilizan las interacciones presentes en los jugadores haciendo énfasis en las experiencias y perspectivas, además de las relaciones y aspectos sociales a los que están expuestos en estas nuevas formas de comunicación virtual.
- Se identificó las herramientas interactivas del videojuego online FreeFire, como el chat y audio dentro del juego. Asimismo, pueden socializar a través de clanes y comunidades en donde comparten cosas en común y conocen diversas culturas; todo esto genera una interculturalidad.
- A través de las encuestas planteadas a los estudiantes, se llega a la conclusión de que existen altos niveles de afectación emocional en los adolescentes consultados, limitando sus actividades en donde pueda socializar con otras personas
- El nivel de impacto que tienen los mensajes en el juego determina el comportamiento de adolescentes; causando depresión y falta de relaciones comunicativas en estos, como se había mencionado antes, Free Fire es un juego que contiene violencia y no es apto a para adolescentes.
- La implementación de productos comunicacionales aportará positivamente para que los docentes, padres y estudiantes conozcan el uso adecuado del videojuego y entiendan la responsabilidad al momento de entrar a plataformas digitales.

RECOMENDACIONES

Posterior a establecer a las conclusiones de la investigación y propuesta es pertinente recomendar lo siguiente:

- La empresa Garena, necesita analizar las nuevas tendencias y tecnologías sobre videojuegos top en el mundo, que les permita mejorar y controlar la comunicación e interacción el videojuego FreeFire.
- Es importante que se determinen horarios de juegos a los estudiantes, es decir, que ellos pueden acceder a jugar luego de haber terminado con sus responsabilidades académicas y sea controlado por sus padres.
- Es necesario monitorear todas las actividades que realizan los jóvenes en la casa con el fin, de conocer si el videojuego está afectando a la personalidad de cada adolescente.
- Además, se recomienda que los docentes y padres sean capacitados sobre el uso adecuado de la comunicación dentro de los videojuegos, ya que esto permitirá una mejor experiencia en el juego.

REFERENCIAS

- Alloza, S., & Costal, M. (s.f.). *Asociación de estudiantes de videojuegos*. Obtenido de Asociación de estudiantes de videojuegos: <https://aev.org.es/author/psycogaming/>
- Andrea, Y. (s.f.). *Patrones de conducta*. Obtenido de Patrones de conducta: <https://es.slideshare.net/yuranyandrezabalacespedes/patrones-de-conducta>
- Arturo, S. (s.f.). *Criminología y conducta antisocial*. Obtenido de Criminología y conducta antisocial: <https://books.google.com.ec/books?id=RGVo1T1lzj8C&dq=tipos+de+conducta+human>
- Bapka. (2017). *Repositorio de la Universidad del Rosario*. Obtenido de Repositorio de la Universidad del Rosario: <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/1565/EL%20VIDEOJUEGO%2>
- Borja, G. (2018). Obtenido de <https://blogthinkbig.com/fortnite>
- BORJA, L. M. (Repositorio de la Universidad de Babahoyo). *Repositorio de la Universidad de Babahoyo*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/10937/E-UTB-FCJSE-PSCLIN-000520.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro, M., Linares, M., Sanromán, S., & Pérez, A. (2017). *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and*. Obtenido de Análisis de los comportamientos sedentarios, práctica de: <https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2017.3.2.1746>
- Carlos, G. J. (19 de 01 de 2018). *Escuelas, Corrientes, y Sistemas de la Psicología Contemporánea*. Obtenido de Escuelas, Corrientes, y Sistemas de la Psicología Contemporánea: <https://sites.google.com/site/escuelaspsicounc/word-of-the-week/unadefiniciondeconductabfskinner>
- Carrero y Pernia. (2012). *SlideShare*. Obtenido de SlideShare:

https://es.slideshare.net/abdicar_kir/presentacin-comprensionlectora-final

Chasipanta, C. (2019). La influencia del video juego Free Fire en la conducta de los adolescentes. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, 5.

Chitupanta, J., Quijije, I., Vargas, H., & Escobar, R. (08 de 2019). *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*. Obtenido de Revista Caribeña de Ciencias Sociales: <https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>

Código Orgánico de la niñez y adolescencia . (2014). Obtenido de Código Orgánico de la niñez y adolescencia : <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>

Código Orgánico de la niñez y adolescencia . (07 de 07 de 2014). Obtenido de Código Orgánico de la niñez y adolescencia : https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf

COMUNICARE. (31 de 03 de 2023). *DEFINICIÓN DE HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN*. Obtenido de DEFINICIÓN DE HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN: <https://www.comunicare.es/definicion-de-herramientas-de-comunicacion/>

Constitución de la República del Ecuador. (2021). Obtenido de Constitución de la República del Ecuador: https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Constitución de la República del Ecuador. (25 de 01 de 2021). Obtenido de Constitución de la República del Ecuador: https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Ecuador Escucha . (21 de 09 de 2020). Obtenido de Ecuador Escucha : <https://www.ecuadorescucha.com/archivos/789>

Epitech Spain . (16 de 09 de 2021). Obtenido de Epitech Spain : <https://www.epitech-it.es/comunicacion-digital/>

- Estudiante, D. d. (08 de 12 de 2022). *Concepto de Definición* . Obtenido de Concepto de Definición : <https://conceptodefinicion.de/estudiante/>
- Etecé, E. (05 de 08 de 2021). *Conceptos* . Obtenido de Conceptos : <https://concepto.de/percepcion/>
- Etecé, E. e. (16 de 07 de 2021). *Concepto* . Obtenido de Concepto : <https://concepto.de/redes-sociales/>
- Flores, R. (26 de 07 de 2018). *El médico interactivo*. Obtenido de La adicción a los videojuegos ya se considera un trastorno mental: <https://elmedicointeractivo.com/la-adiccion-los-videojuegos-ya-se-considera-un-trastorno-mental/>
- García. (01 de 06 de 2017). *Meristation*. Obtenido de Meristation: https://as.com/meristation/2009/06/24/noticias/1245832200_079699.html
- García, S. (2018). VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA: UNA REVISIÓN DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE LOS EFECTOS. 2. Recuperado el 18 de 07 de 2022, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2362-33492018000100008
- Gomez, L. (07 de 2022). *Definición de escala de valores*. Obtenido de Definición de escala de valores: <https://www.definicionabc.com/social/escala-de-valores.php>
- Grajales M, Niño T, Paez R, Sanchez S. (2019). *EL VIDEOJUEGO FREE FIRE Y CONDUCTAS VIOLENTAS*. Obtenido de <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/1565/EL%20VIDEOJUEGO%20FREE%20FIRE%20Y%20CONDUCTAS%20VIOLENTAS%20PERCEPCION%20EN%20ESTUDIANTES%20DEL%20GRADO%205.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guillermo, W. (01 de 07 de 2021). *Economipedia*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/comunicacion-masiva.html>
- Influencia, D. d. (08 de 03 de 2021). *Concepto Definición* . Obtenido de Concepto Definición : <https://conceptodefinicion.de/influencia/>
- Instituto Europeo de Periodismo y Comunicación* . (24 de 11 de 2020). Obtenido de

- nstituto Europeo de Periodismo y Comunicación :
<https://ieperiodismo.com/comunicacion-digital-que-es/>
- J, P. P. (22 de 03 de 2022). *Definición* . Obtenido de Definición :
<https://definicion.de/entretenimiento/>
- Kotalu. (25 de 07 de 2016). Obtenido de Kotalu: <https://kotaku.com/achievement-spam-games-are-causing-controversy-on-steam-1796528445>
- Laura, R. (13 de 03 de 2020). *Psicología y mente*. Obtenido de Psicología y mente:
<https://psicologiaymente.com/social/comunicacion-grupal>
- Ley Orgánica de Comunicación* . (20 de 02 de 2019). Obtenido de Ley Orgánica de Comunicación :
<https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2020/01/Ley-Organica-de-Comunicaci%C3%B3n.pdf>
- Maceda. (2019). *Tribunal noticias*. Obtenido de e La realidad virtual en los videojuegos ¿Una inmersión aún limitada?: <https://tribunanoticias.mx/2019/02/27/la-realidad-virtual-en-los-videojuegos-una-inmersion-aun-limitada/>
- MACIAS, J. F. (2021). *Chiqaq News*. Obtenido de Chiqaq News:
<https://medialab.unmsm.edu.pe/chiqaqnews/la-importancia-de-la-comunicacion-audiovisual-para-generar-conciencia/>
- Malena, A. P. (2017). *UTMACH*. Obtenido de UTMACH:
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/10418/1/ECUACS%20DE00009.pdf>
- María, R. (12 de 08 de 2022). *Factores que influyen en la comunicación interpersonal*. Obtenido de Factores que influyen en la comunicación interpersonal:
<https://mariarobles.es/factores-que-influyen-en-la-comunicacion-interpersonal/>
- Mariana, P. (03 de 07 de 2022). *Definición* . Obtenido de Definición :
<https://conceptodefinicion.de/interaccion/>
- Martín, A. (23 de 04 de 2015). *Hipertextua*. Obtenido de Hipertextua:
<https://hipertextual.com/2015/04/videojuegos-caja-skinner>
- Martínez, A. (2017). *Cuadernos de Información y Comunicación*. Obtenido de

Inmersión, Interfaz y Objetos Liminares :
file:///C:/Users/PREDATOR/Downloads/ecob,+127-156%20(1).pdf

Martínez, C. (2022). Juegos tipo Battle Royale: sobrevive como puedas. Recuperado el 18 de 07 de 2022, de <https://eloutput.com/videojuegos/guias/battle-royale-que-es/>

Mónica, R. (18 de 06 de 18). *Competencias Básicas II*. Obtenido de https://ceice.gva.es/documents/162880217/166968893/Castellano_unidad3_ElEmisoryleReceptor.pdf/f2d6d96a-1e5c-4b46-9ec9-b8c50f7e6b55#:~:text=Emisor%3A%20es%20quien%20emite%20el,puede%20ser%20individual%20o%20colectivo.

Mónica, R. (18 de 06 de 2018). *Competencias Básicas II*. Obtenido de *Competencias Básicas II*: https://ceice.gva.es/documents/162880217/166968893/Castellano_unidad3_ElEmisoryleReceptor.pdf/f2d6d96a-1e5c-4b46-9ec9-b8c50f7e6b55#:~:text=Emisor%3A%20es%20quien%20emite%20el,puede%20ser%20individual%20o%20colectivo.

Muñoz. (s.f.). *HYPERLINK*. Obtenido de *HYPERLINK*: https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/Impacto_television_MU%C3%91OZ_GA

OMS. (21 de 07 de 2021). *Unicef*. Obtenido de Unicef: <https://www.unicef.org/uruguay/que-es-la-adolescencia#:~:text=La%20Organizaci%C3%B3n%20Mundial%20de%20la,los%2010%20y%2019%20a%C3%B1os.>

Organización Mundial de la Salud. (04 de 2019). Obtenido de *Organización Mundial de la Salud*: <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>

Peralta, R. (27 de Abril de 2012). *Pwebcast*. Obtenido de <https://www.pwebcast.com/marketing-digital/imagen-corporativa-tu-imagen-o-marca-comunican/>

- Pérez Porto J, & Gardey A. (15 de 03 de 2022). *Definición* . Obtenido de Definición: <https://definicion.de/audiovisual/#:~:text=En%20la%20actualidad%2C%20se%20entiende,imagen%20se%20conoce%20como%20montaje.>
- Pérez Porto, J, & Gardey, A. (12 de 05 de 2021). *DEFINICIÓN*. Obtenido de DEFINICIÓN: <https://definicion.de/comunicacion/>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. . (01 de 04 de 2023). *Persuasión - Qué es, definición y concepto*. Obtenido de Persuasión - Qué es, definición y concepto: <https://definicion.de/persuasion/>
- Pérez, O. (S,f). Géneros de juegos y videojuegos. 10-20. Recuperado el 18 de 07 de 2022, de <http://revistes.iec.cat/index.php/TC/article/view/52300/52818>
- Pinto, M. (2019). *Alfin eees*. Obtenido de Alfin eees: <http://www.mariapinto.es/alfineees/comunicacion/que.htm#:~:text=DEFINICI%C3%93N,%2C%20en%20definitiva%2C%20de%20informaci%C3%B3n.>
- Psicología, W. (2020). *Wiki Psicología*. Obtenido de Wiki Psicología: <https://wikipsicologia.com/patron-de-conducta/>
- Pupo, G. A. (11 de 03 de 2021). *Gestiopolis* . Obtenido de Gestiopolis : <https://www.gestiopolis.com/un-concepto-de-estrategia/>
- Qué noticias!* (11 de 04 de 2022). Obtenido de Qué noticias! : <https://quenoticias.com/comunidad/joven-de-15-anos-adicto-al-free-fire-se-suicida-en-guayaquil/>
- Raffino. (2020). *Psicología*. Obtenido de Psicología: <https://concepto.de/conducta/>
- Rosario, P. (2020). *Economipedia*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/comunicacion.html>
- Rosario, P. (01 de 01 de 2021). *Economipedia*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/emisor-comunicacion.html>
- Sanarai, E. E. (12 de 09 de 2022). *Sanarai*. Obtenido de Sanarai: <https://www.sanarai.com/blog/emociones-que-son-como-gestionarlas-mejor#:~:text=Las%20emociones%20son%20el%20conjunto,%2C%20personas%2C%20lugares%20u%20objetos.>

Salovey, P., Brackett, M., & Mayer, J. (s.f.).

Silva, D. d. (05 de 08 de 2022). *Blog de Zendesk*. Obtenido de Blog de Zendesk:
<https://www.zendesk.com.mx/blog/comunicacion-organizacional/#:~:text=La%20comunicaci%C3%B3n%20organizacional%20tambi%C3%A9n%20llamada,las%20organizaciones%20con%20sus%20p%C3%ABlicos.>

Teorízate. (17 de 04 de 2016). Obtenido de Teorízate:
<https://teorizate.wordpress.com/2016/04/17/funcionalismo-teoria-funcionalista-de-la-comunicacion/>

Todo sobre Comunicación . (30 de 08 de 2020). Obtenido de Todo sobre Comunicación : <https://todosobrecomunicacion.com/teoria-de-la-aguja-hipodermica/>

Torres, J. (07 de 08 de 2020). *Definición de Comunicación según Autores*. Obtenido de Liferder: <https://www.liferder.com/definicion-comunicacion-autores/>

Unir. (16 de 01 de 2022). *UNIR REVISTA*. Obtenido de UNIR REVISTA:
<https://www.unir.net/salud/revista/diferencia-entre-conducta-y-comportamiento/>

Wolf, M. (S,f). INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DEL VIDEOJUEGO. 2-27.
Recuperado el 18 de 07 de 2022

Yirda, A. (22 de 07 de 2021). *Concepto Definición* . Obtenido de Concepto Definición : <https://conceptodefinicion.de/entretenimiento/>

ANEXOS

Anexo 1. Certificado de URKUND

PRUEBA

<https://secure.arkund.com/view/164378590-669945-589487M/overview>



Document Information

Analyzed document TESIS CORREGIDA BENER Y KAROLINA FINAL (2) (1) 25 de mayo (2).pdf (D172002149)
Submitted 2023-07-11 22:15:00
Submitted by
Submitter email kojeda@mailes.ueb.edu.ec
Similarity 6%
Analysis address mzambrano.ueb@analysis.arkund.com

Sources included in the report

Entire Document

Hit and source - focused comparison, Side by Side

- Submitted text
As student entered the text in the submitted document.
- Matching text
As the text appears in the source.



Anexo 2. Permiso de la institución

Guaranda - Bolívar, 11 de abril del 2023

Lic.
Byron Guashpa
**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA
SAN LORENZO**
Presente,

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo de **Correa Porras Benner Enrique** con C. I. **070607685** y **Ojeda Macanachi Karolina Laura** Con C.I. **1105364423** estudiantes de Carrera de Comunicación de la Facultad de **Ciencias Administrativas, Gestión Empresarial e Informática** de la Universidad Estatal de Bolívar, solicito de la manera más comedida, se me otorgue permiso para la obtención de datos mediante encuestas a los estudiantes de **Segundo de Bachillerato** y docentes tutores, que servirá para la realización de mi proyecto de investigación con el tema: **IMPACTO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, EN LA CONDUCTA DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN LORENZO DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, CASO VIDEO JUEGO FREE FIRE EN EL PRIMER TRIMESTRE DE 2023.**

Por la gentil atención que brinde a mi pedido, reitero mi agradecimiento.

Atentamente:


Correa Porras Benner Enrique
C I: 070607685
bcorrea@mailes.ueb.edu.ec


Ojeda Macanachi Karolina Laura
C.I 1105364523
kojeda@mailes.ueb.edu.ec

*Recibido
11-04-2023*

Anexo 3. Cronograma de Gantt

MESES	SEPTIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO											
ACTIVIDADES	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3					
Elaboración de anteproyecto	█	█																																										
Inscripción a la UT con el anteproyecto					█	█																																						
Revisión del anteproyecto									█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																								
Corrección del anteproyecto									█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																								
Revisión y asignación de tutores																					█	█	█																					
Aprobación del tema por Consejo Directivo; designación de tutor y par académico																					█	█	█																					

Anexo 3. Presupuesto ejecutado

CANTIDAD	MATERIALES	USO	UNIDAD	TOTAL
1	Computadora	Continuo	\$200	\$200
7 meses	Internet	Continuo	\$10	\$17
1	Celular	Continuo	\$40.80	\$40,80
2	Esferos	Continuo	\$0.35ctv	\$0.70ctv
1	Libreta	Continuo	\$1.50	\$1.50
Varias	Impresiones	Continuo	\$60	\$60
Varias	Transporte	Continuo	\$80	\$80
Varias	Alimentación	Continuo	\$50	\$50
			TOTAL	\$450

Anexo 4. Encuesta dirigida a estudiantes

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR FACULTAD DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN EMPRESARIAL E INFORMÁTICA**

Dirigido a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Lorenzo del cantón Guaranda, Provincia Bolívar en el primer trimestre de 2023

El objetivo de la presente encuesta es obtener información sobre el impacto audiovisual que genera el video juego Free Fire en los estudiantes.

Instrucciones para seguir:

1. Leer detenidamente cada pregunta
2. Marque con un visto la respuesta que crea conveniente

1. De los siguientes video juegos. ¿Ha jugado alguno de estos video juegos?

Call Of Duty

Free Fire

Fortnite

Ninguno

2. ¿Conoce usted en que consiste el juego Free Fire?

Si

No

3. ¿Cree usted que jugar Free Fire permite desarrollar destrezas comunicativas?

Si

No

4. ¿Considera al videojuego Free Fire como una herramienta de comunicación?

Si

No

5. ¿Con que frecuencia usted juega Free Fire?

30min a 2 horas

2 horas a 4 horas

Más de 4 horas

Nada

6. ¿Qué emociones usted experimenta al momento de jugar Free Fire?

Frustración

Decepción

Euforia

Alegría

Ninguno

7. ¿Usted ha observado a otra persona presentar conductas violentas al jugar Free Fire?

Si

No

8. ¿Usted se ha sentido afectado emocionalmente al momento de jugar Free Fire?

Si

No

9. ¿Considera que jugar Free Fire influye en dejar de realizar actividades académicas y de...? Si

No

10. ¿Se han implementado talleres donde se fomente el uso adecuado de la comunicación en el videojuego Free Fire?

Si

No

11. ¿Considera que es implementar productos comunicacionales para concientizar sobre el uso del videojuego?

Si

No

Anexo 5. Encuesta dirigida a psicólogo educativo

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN EMPRESARIAL E INFORMÁTICA
LA PRESENTE ENTREVISTA TIENE COMO FINALIDAD CONOCER EL IMPACTO AUDIOVISUAL QUE GENERA EL VIDEO JUEGO FREE FIRE EN LOS ADOLESCENTES DE SEGUNDO BACHILLERATO EN EL PRIMER TRIMESTRE DE 2023 DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN LORENZO DEL CANTÓN GUARANDA.

PREGUNTAS PSICOLOGO EDUCATIVO

- ¿Desde su punto de vista Qué aspectos considera positivos y negativos del uso de videojuegos?
- El uso excesivo del videojuego Free Fire en los adolescentes ¿Cómo cree usted que les afecta?
- ¿Cree usted que Free Fire pueda generar repercusiones en la vida diaria de los adolescentes jugadores?
- Según OMS el uso de videojuegos es considerado como un trastorno ¿Cómo se puede tratar una dependencia o adicción generada por jugar Free Fire?
- ¿En qué ámbitos considera usted que influye más el videojuego Free Fire?

Anexo 6. Encuesta dirigida a docentes

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN EMPRESARIAL E INFORMÁTICA
LA PRESENTE ENTREVISTA TIENE COMO FINALIDAD CONOCER EL IMPACTO AUDIOVISUAL QUE GENERA EL VIDEO JUEGO FREE FIRE EN LOS ADOLESCENTES DE SEGUNDO BACHILLERATO EN EL PRIMER TRIMESTRE DE 2023 DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN LORENZO DEL CANTÓN GUARANDA.

PREGUNTAS DOCENTE

- ¿Cree usted que el videojuego Free Fire influye en el rendimiento académico de los adolescentes?
- Desde su punto de vista, los usuarios del video juego Free Fire ¿Qué tipo de conductas presentan en el entorno educativo?
- ¿Considera usted que el videojuego Free Fire genera comportamientos inusuales en los adolescentes?
- Los videojuegos como Free Fire ¿Pueden ser utilizados de forma positiva en el campo educativo?
- ¿Usted ha recibido algún taller sobre el uso de los videojuegos en el campo educativo para su correcto aprovechamiento?

Anexo 7. Fotografías





