

**CONSECUENCIAS Y EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS CON
EIDADES DE 7 A 12 AÑOS**

DIANA MARCELA UBAQUE BELTRÁN



**UNIVERSIDAD DE BOGOTÀ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICÁS – ADMINISTRATIVAS
ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE MERCADEO
BOGOTÁ D.C.
2010**

**CONSECUENCIAS Y EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS CON
EIDADES DE 7 A 12 AÑOS**

DIANA MARCELA UBAQUE BELTRÁN

**Trabajo de grado para optar al título de
Especialista en Gerencia de Mercadeo**

**Directora:
MARIA EMMA LOMBANA GÓNZALEZ**



**UNIVERSIDAD DE BOGOTÀ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICÁS – ADMINISTRATIVAS
ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE MERCADEO
BOGOTÁ D.C.
2010**

AGRADECIMIENTOS

Presento agradecimientos a:

Al Doctor Salomón Kalmanovitz Krauter, Decano de la Facultad de Ciencias Económicas Administrativas, sede Bogotá.

A la Doctora Carolina Ochoa, Coordinadora de la Especialización en Gerencia de Mercadeo, sede Bogotá.

A la Docente María Emma Lombana G., por sus asesorías durante todo el proyecto.

A la rectora, docentes y alumnos del Colegio Mayor Campestre de Inglaterra de la ciudad de Bogotá.

A la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

A todas las demás personas que colaboraron en la realización del presente trabajo, les doy mis sinceros agradecimientos ya que sin sus aportes de información, este trabajo no se hubiera realizado.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	10
1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	11
2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
3 JUSTIFICACIÓN	13
4 OBJETIVOS	14
4.1 OBJETIVO GENERAL	14
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
5 ASPECTOS METODOLÓGICOS	15
5.1 FUENTES SECUNDARIAS	15
5.2 FUENTES PRIMARIAS	15
5.3 DEFINICIÓN	15
5.4 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	15
6 DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	16
6.1 ANTECEDENTES LOS TALLERES DE PADRES DE FAMILIA	16
6.2 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES DE LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES	17
6.2.1 Implicaciones para la educación	18
6.2.2 Efectos de los videojuegos	18
6.3 RESULTADOS	19
6.4 ANÁLISIS	30
6.5 LOS VIDEOJUEGOS COMO ALIADOS EN LA EDUCACIÓN DE LOS HIJOS	33
7 ESTRATEGIA DE MARKETING	35
7.1 OBJETIVOS DE MARKETING	35
7.1.1 Corto plazo	35
7.1.2 Largo plazo	35
7.2 MARKETING MIX	35
7.2.1 Producto	35
7.2.2 Marca	36
7.2.3 Precio	36
7.2.4 Distribución	36

7.2.5	Estrategias de comunicación	37
8	BOCETO DE LA CARTILLA	39
9	PRESUPUESTO	43
	BIBLIOGRAFÍA	44
	ANEXOS	45

LISTA TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Efectos de los videojuegos	18
Tabla 2. Cualidades y defectos de los videojuegos	32
Tabla 3. Los videojuegos como aliados en la educación de los hijos	34
Tabla 4. Presupuesto	43

LISTA FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Portada	40
Figura 2. Contraportada	41
Figura 3. Página interior	42

RESUMEN

El propósito central de esta investigación fue obtener información para el desarrollo de una cartilla donde el tema central es la de concientización a los padres de los posibles problemas y consecuencias que pueden generar los videojuegos en los niños de 7 a 12 años que están expuestos a prolongados tiempos a los mismos, y a su vez mostrarlos como una herramienta útil para su educación y su uso adecuado. Para el desarrollo del estudio se realizó la investigación en dos etapas una exploratoria a través de la realización de una entrevista a profundidad y una investigación concluyente por medio de la aplicación de una encuesta. A partir de estas técnicas se encontró las tendencias, actitudes y preferencias de los niños frente a los videojuegos, así como también se identificó problemas generados por el uso inadecuado de los videojuegos.

ABSTRACT

The main purpose of this investigation was to obtain information for development of a primer where the central issue is the awareness to parents of potential problems and consequences that can create video games for children from 7 to 12 years who are exposed to prolonged time to use them, and in turn show alternatives to use video games as a useful tool for education and its proper use. To develop the research study was conducted in two stages through an exploratory conducting a personal interview and an inconclusive investigation by the implementation of a survey. From these techniques are found trends, attitudes and preferences of children from video games, and also identified problems caused by improper use of video games.

INTRODUCCIÓN

Actualmente la velocidad es el punto principal donde corre el día a día, la sociedad nos obliga a movernos más rápido, la tecnología crece y avanza a pasos agigantados, y las exigencias laborales no se quedan atrás, así mismo dentro de los hogares modernos los dos padres salen a cumplir con sus responsabilidades laborales y los niños están creciendo con las niñeras, centros educativos, medios de comunicación y videojuegos, cada vez sale una consola nueva, juegos novedosos y con nuevos retos, lo que envuelve en este mundo para poder pasar al siguiente nivel y descubrir poderes que los amigos no conocen y ser el pionero y poderlos derrotar más fácil, por esto mismo es importante determinar que aporte tienen los videojuegos en los niños con base a esta investigación poder aportar recomendaciones de comunicación para concientizar a los padres de la adicción que los mismo pueden producir

Teniendo en cuenta que se pueden evaluar los videojuegos por el contenido de los mismos y saber si es adecuado para la edad del niño y adolescente, para que sirva como un aporte y ayude a explotar las habilidades con las que cuenta y desarrollar otras que no tiene.

También hay que resaltar que en muchos casos los videojuegos se convierten en sustitutos de la educación familiar, o que el niño o adolescente llene con ellos vacíos afectivos y familiares, dado a que nuestra sociedad lleva a que los dos padres deban salir a trabajar y cumplir con sus responsabilidades diarias y no puedan tener el tiempo suficiente para compartir y estar pendiente de sus hijos, es necesario mostrar a los padres cuales serian los puntos importantes con los que debe evaluar en los videojuegos al comprarlos para sus hijo y que aporten beneficios en su desarrollo integral.

1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

La velocidad es eje central del día a día, la sociedad nos obliga a movernos más rápido, la tecnología crece y avanza a pasos agigantados, y las exigencias laborales no se quedan atrás, así mismo dentro de los hogares modernos los dos padres salen a cumplir con sus responsabilidades laborales y los niños están creciendo con las niñeras, centros educativos, medios de comunicación y videojuegos, cada vez sale una consola nueva, juegos novedosos y con nuevos retos, lo que envuelve en este mundo para poder pasar al siguiente nivel y descubrir poderes que los amigos no conocen y ser el pionero y poderlos derrotar más fácil, ser el más rápido en llegar a lo máximo del juego o poder derrotar a sus contrincantes en un torneo deportivo, por esto mismo es importante determinar que aporte tienen los videojuegos en los niños con base a esta investigación poder aportar recomendaciones de comunicación para concientizar a los padres de la adicción que los mismo pueden producir y como usarlos de una forma favorable en la educación y desarrollo de sus habilidades.

2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Qué estrategias se pueden desarrollar para concientizar a los padres de la adicción que pueden generar los videojuegos en los niños de 7 a 12 años?

3 JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es desarrollada con el ánimo de obtener información para elaborar estrategias de concientización para los padres de la adicción que generan los videojuegos en los niños y así proceder en el desarrollo de una guía útil que aporte a los padres el uso adecuado de los videojuegos, ya que en este periodo de la vida se aportan gran parte de los rasgos de la personalidad de un ser humano, teniendo en cuenta que también está en un proceso de educación intelectual por eso es necesario crear unos parámetros para el uso adecuado de estos juegos para que sean vistos como un objeto de esparcimiento y no como algo indispensable en la vida de los niños.

Teniendo en cuenta que se pueden evaluar los videojuegos por el contenido de los mismos y saber si es adecuado para la edad del niño y adolescente, para que sirva como un aporte y ayude a explotar las habilidades con las que cuenta y desarrollar otras que no tiene.

También hay que resaltar que en muchos casos los videojuegos se convierten en sustitutos de la educación familiar, o que el niño o adolescente llene con ellos vacíos afectivos y familiares, dado a que nuestra sociedad lleva a que los dos padres deban salir a trabajar y cumplir con sus responsabilidades diarias y no puedan tener el tiempo suficiente para compartir y estar pendiente de sus hijos, es necesario mostrar a los padres cuales serian los puntos importantes con los que debe evaluar en los videojuegos al comprarlos para sus hijo y que aporten beneficios en su desarrollo integral.

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una cartilla que aporte a los padres consejos útiles para el buen uso de los videojuegos en los niños de 7 a 12 años de la ciudad de Bogotá

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reunir información para desarrollar una comunicación apropiada a los padres haciéndolos consientes de esta problemática.
- Mostrar soluciones para prevenir o combatir este tipo de adicción.
- Dar a conocer ventajas y desventajas de los videojuegos en la educación de los niños.

5 ASPECTOS METODOLÓGICOS

5.1 FUENTES SECUNDARIAS

Estudios realizados anteriormente con temas similares que apoyaran esta investigación. “Efectos de los videojuegos y de la realidad virtual en los valores” María Isabel Vera Muñoz y Dina Espinosa Brilla. “Videojuegos, Conducta y personalidad” Juan Alberto Estallo Martí. 1994.

5.2 FUENTES PRIMARIAS

Se realizó una investigación de focus group a niños entre los 7 y 12 años de edad en la ciudad de Bogotá a quienes se les hizo una entrevista.

Una encuesta para desarrollar las estrategias de comunicación.

5.3 DEFINICIÓN

La entrevista se realizará a 5 niños de 8 a 12 años de edad en la ciudad de Bogotá que sean usuarios de los videojuegos.

La encuesta se realizará en el Colegio Campestres Mayor de Inglaterra de la ciudad de Bogotá, este colegio es mixto y se realizará a niños comprendidos entre la de edad de 7 a 12 años que cursan de segundo de primaria a séptimo de bachillerato.

5.4 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para la recopilación de la información se desarrollara una entrevista (ver anexo 1) que nos dará la pauta para corroborar los datos a través de las encuestas. Esta encuesta (ver anexo 2) se hará personalmente en el colegio reuniendo a los niños que están dentro de la muestra, se les dará las instrucciones, ellos leerán la encuesta y la responderán.

6 DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación es desarrollada como una oportunidad de negocio y también un aporte a la sociedad del cómo utilizar adecuadamente los videojuegos para desarrollar habilidades adicionales a los niños y que exista un mayor involucramiento de los padres desde la decisión de los videojuegos que les compran a sus hijos y el uso de los mismos, viendo que por la evolución que tiene la tecnología y la continua novedad que presenta esto hace que se vaya involucrando más a los niños y así se convierta en una problemática social como se presenta en países más desarrollados en este tema donde la adicción es evidente.

A continuación se desarrollará la investigación:

6.1 ANTECEDENTES LOS TALLERES DE PADRES DE FAMILIA

Para el ser humanos es importante la capacitación, ya que en este proceso es donde adquiere y desarrolla habilidades para enfrentar la vida y los obstáculos que se le presentan, teniendo en cuenta que cada día es más difícil crear en los niños valores y principios que no se los arrebató la sociedad que los rodea, es allí donde los colegios han visto la importancia de ser un apoyo para los padres ya que dichas instituciones cuentan con profesionales que pueden ser aliados con los padres desarrollando estrategias de educación integral para sus hijos sin llegar a transgredir sus derechos.

Reseña histórica de la educación de los padres. La educación de los padres de familia, ha sido una preocupación social a lo largo de la historia, por cuanto de ella depende el desarrollo social y formación de sus hijos, porque son ellos los que forman una nueva sociedad. Los padres son los primeros en brindar educación y son ellos quienes motivan a sus hijos ofreciéndoles, amor, seguridad, disciplina y ejemplo. Así, ellos adquieren su propia identidad y desarrollo integral de su personalidad. (Arteaga, A. 1986).

Con referencia a lo anterior es porque se ha querido a través de la educación de los padres hacer que el núcleo familiar sea más agradable lleno de afecto, educación y disciplina, siendo esto herramientas importantes para desarrollar en ellos seguridad y la capacidad de enfrentarse a la sociedad.

A mediados del siglo XIX, Estados Unidos siendo el precursor, luego siguiendo el modelo Alemania, Francia y Reino unido, se desarrollaron las primeras labores hacia la orientación de los padres. En EU se creó una sociedad de padres

alrededor de 1868 psicólogos y otros especialistas los cuales enfocaban a los padres de cómo estimular a sus hijos en el aprendizaje y comportamiento ante la sociedad.

El Psicólogo Tomas Gordon en 1962 en el estado de California diseño un curso para padres de familia el cual se llamo “Entrenamiento efectivo para padres de familia” que luego se expandió por otros estados.

Estos fueron los pilares para la educación de los padres para la orientación de sus hijos los cuales son ahora una base primordial en la mayoría de los colegios como herramienta útil y generar así una mejor relación en la familia y poder sobrellevar los obstáculos que se presentan en la educación y desarrollos de la personalidad de los niños.

6.2 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES DE LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES

Con los videojuegos dan la posibilidad de quien está jugando de recrear situaciones que le permiten adelantarse a la realidad virtual.

Según los estudios anteriores confirman que los videojuegos tienen efectos nocivos en la salud mental de los niños, según Loftus y Lostus (1983) y Lin y Lepper (1987) argumentan que tiene efectos los cuales producen cambios de carácter y reacciones violentas y antisociales.

C. Everett Koop, señala que los videojuegos alteran la conducta de los niños, mencionan igualmente la adicción de cuerpo (TIME, 1982. Citado por Provenzo. 1991)

Los niños que sufren de epilepsia pueden ser afectados con convulsiones, dado a los destellos y cambios de fuerza en los colores produciendo estímulos cerebrales (Juan Carlos Díaz M., M.D, Posgrado de Medicina Interna; Fundación Valle de Lili 2005).

La mayor exposición a los videojuegos puede producir irritación en los ojos, por consecuencia del menor parpadeo que esto hace que no se lubrique bien el ojo, esto hace también que se presenten dolores de cabeza y musculares dados a la tensión que producen los videojuegos y las posturas para jugarlos, (Jaime Orrego Gaviria., M.D, Pediatra y Puericultor, Unidad Matenoinfantil; Fundación Valle de Lili 2005).

La academia Americana de pediatría reporta que utilizar videojuegos violentos aumenta el comportamiento violento de los niños. Los adolescentes que han

realizado matanzas en escuelas de Estados Unidos han sido adictos a los videojuegos de violencia extrema.

6.2.1 Implicaciones para la educación

La tecnología e innovación de los videojuegos ha tenido y seguirá teniendo el impacto de profunda sobre la educación de la niñez. Una reclamación común nivelada en videojuegos es esto podría ser gastado leyendo o persiguiendo otras actividades educativas porque los videojuegos proporcionan la competencia a la atención de niños y adolescentes, algunos padres preocupan que la posesión de los juegos de vídeo casero hará daño los hábitos de estudio de su niño. (Steve M Dorman 1997)

6.2.2 Efectos de los videojuegos

Tabla 1. Efectos de los videojuegos

Convulsiones en niños y adolescentes susceptibles	Favorecen el contacto social cuando se juegan en grupos.
Aislamiento, depresión y ansiedad	Estimulan la perseverancia y concentración
Disminución de actividades físicas e intelectuales	Aumentan la tolerancia al fracaso.
Bajo rendimiento académico y escolar	Mejora la rapidez de tomar decisiones.
Limitación de la creatividad	Mejora la coordinación visual y manual.
Comportamiento patológico: Compulsividad, agresividad y violencia	Estimula la memoria.
Síntomas de abstinencia, comportamiento impulsivo y violento	Utilizado para actividades educativas en grupos especiales.
Sedentarismo	
Molestias físicas: irritación ocular, dolores de cabeza, dolores musculares, tendinitis	
Alto costo económico	

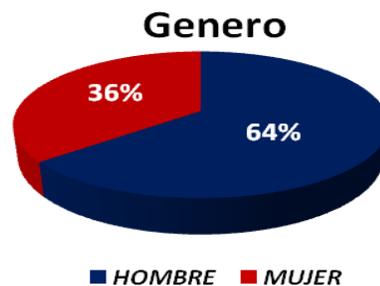
Fuente: Jaime Orrego Gaviria., M.D, Pediatra y Puericultor, Unidad Materno infantil; Fundación Valle de Lili 2005.

En países asiáticos como Vietnam existe una problemática entre los jóvenes y adolescentes dado por el crecimiento de la tecnología e innovación que realizan para los videojuegos y esto hace que sea más propensa la adicción a los videojuegos por internet, de la cual algunos están en proceso de rehabilitación, aunque existen regulaciones de las edades en las que pueden jugar existen niños desde los 6 años que se involucran con ellos, por eso es necesario generar conciencia de esta problemática que puede llegar a afectarnos a los niños de nuestro país¹.

Los que defienden a los videojuegos dicen que la violencia que se presenta en ellos no es igual a la que se ve en la vida real ya que la que vemos ahí es para hacer que los jugadores saquen toda su agresividad en el juego y puedan desahogarse. Pero los que están en oposición afirman que los valores presentados en los videojuegos hacen que tenga menos validez cuando se habla con los niños y se inculca tolerancia, respeto por los demás y el no a la agresividad, con estas dos posiciones queda entendido que es cada persona la que decide qué clase de valores son más importantes mantener en la vida y dejar a un lado el modelo de los héroes de los videojuegos y dar peso a los inculcados en el hogar “Efectos de los videojuegos y de la realidad virtual en los valores” María Isabel Vera Muñoz y Dina Espinosa Brilla 2007.

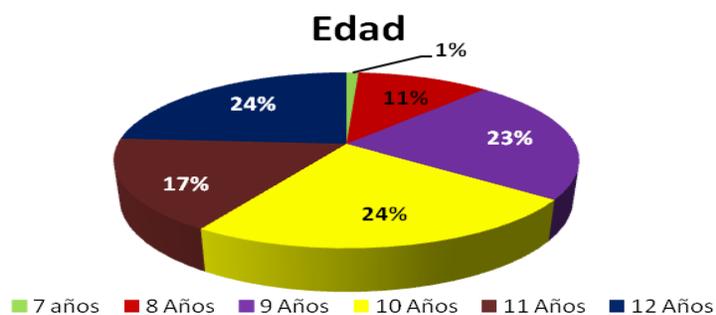
6.3 RESULTADOS

Esta encuesta se realizó en el colegio Mayor de Inglaterra en los grados de tercero a séptimo con niños de 7 a 12 años

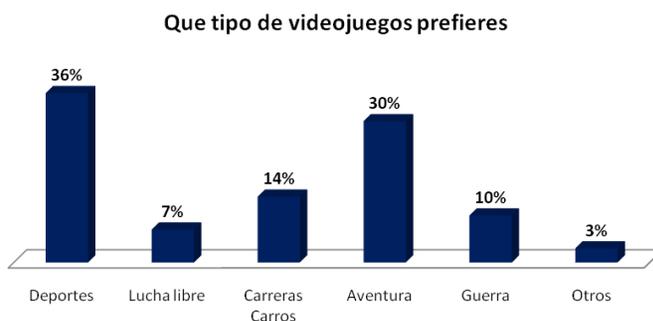


La mayoría de los encuestados fueron hombres con un 64%, y las mujeres con un 36%

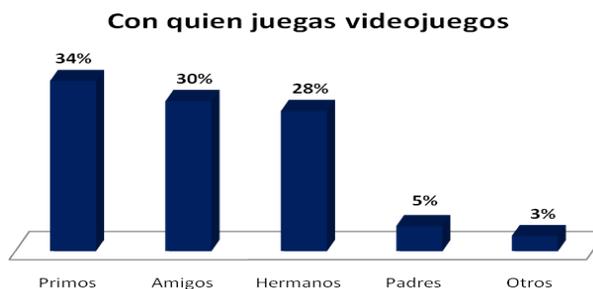
¹ <http://www.semana.com/noticias-salud/jovenes-adictos-videojuegos-internet/137015.aspx>



Las edades más frecuentes son de 12 y 10 cada una con un 24%, seguida de los 9 años de edad con un 23%, fue entrevistado un niño de 7 años.

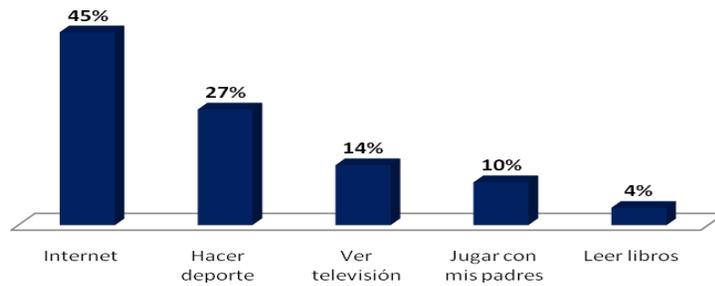


Los tipos de video juegos preferidos por los niños son los deportes (36%) y aventura (30%), los juegos que contienen más violencia tienen un menor porcentaje de preferencia como lucha libre que representa el 7%



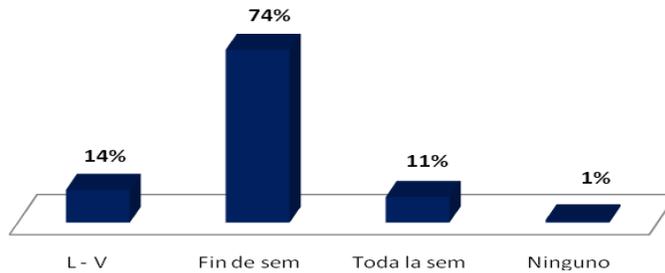
Los niños juegan más en compañía de sus primos (34%) y amigos (30%) y con una menor participación acompañados de sus padres (5%)

Tú actividad favorita después de los videojuegos



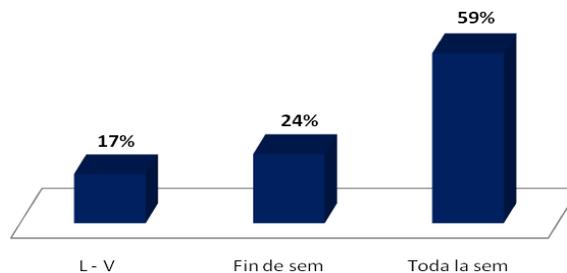
Los niños prefieren estar en internet como segunda actividad con un 45%, otra alternativa esta el hacer deporte con un 17%.

Que días de la semana juegas videojuegos cuando estas en el colegio



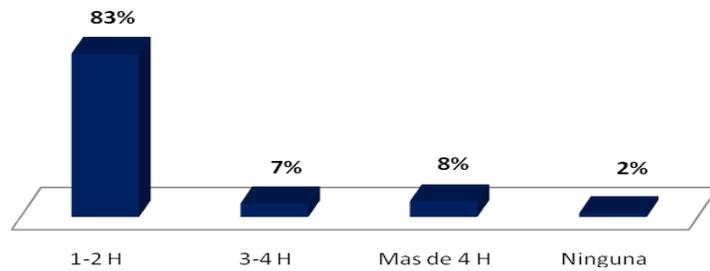
Cuando los niños están en el periodo escolar Juegan los fines de semana (74%), entre semana y toda la semana tiene una menor participación del 11%.

Que días de la semana juegas videojuegos cuando estas en vacaciones



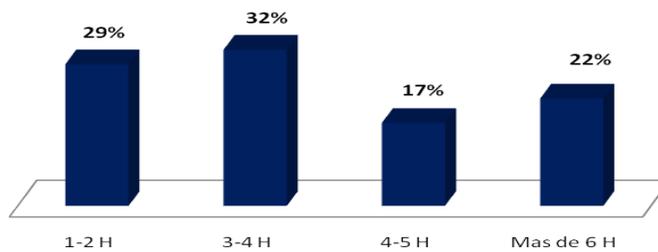
En vacaciones los niños juegan toda la semana representa un 59% de los encuestados.

Cuántas horas juegas en los video juegos cuando estas en el colegio



En época escolar los niños juegan entre 1-2 horas aproximadamente y esto representa en 83% de los encuestados.

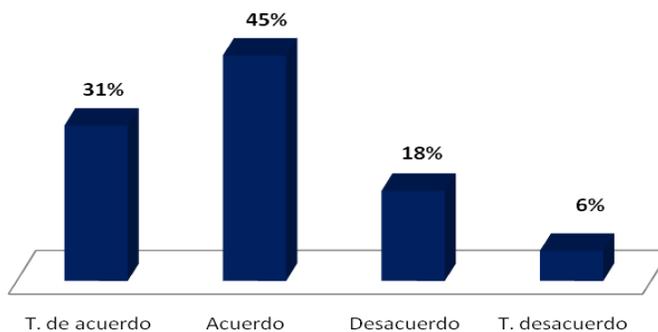
Cuántas horas juegas en los video juegos cuando estas en vacaciones



En vacaciones la intensidad de exposición aumenta considerablemente ya que el 61% juegan entre 1 a 4 horas.

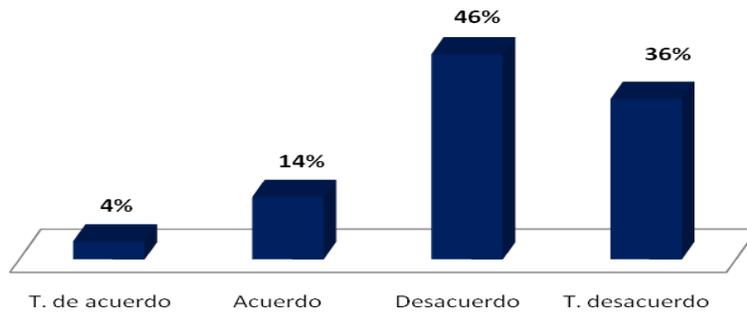
Estas frases muestran el grado de indentificación que sienten con las mismas.

Me gustan los videojuegos por que pueden parcer reales



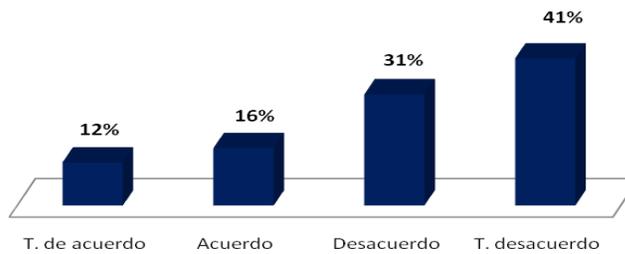
El 45% de los entrevistados están de acuerdo con la realidad que muestran los videojuegos que prefieren, lo cual les llama la atención.

Los videojuegos me vuelven más inteligente



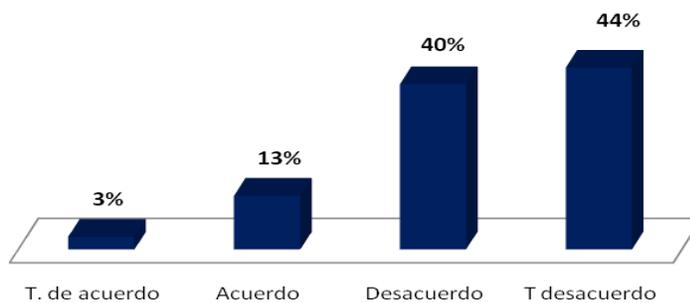
La mayoría de los niños piensan que los videojuegos no los hacen más inteligentes, ni les ayuda adquirir habilidades adicionales esto corresponde a un 46% en desacuerdo y el 36% en total desacuerdo.

Cuando me prohíben jugar con los videojuegos los juego a escondidas

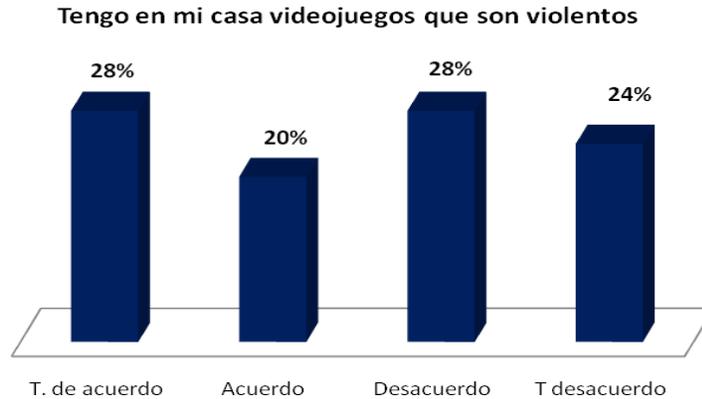


Un menor porcentaje de los niños juegan a escondidas cuando les es prohibido jugar, ya que a la mayoría los controlan sus padres un 12%.

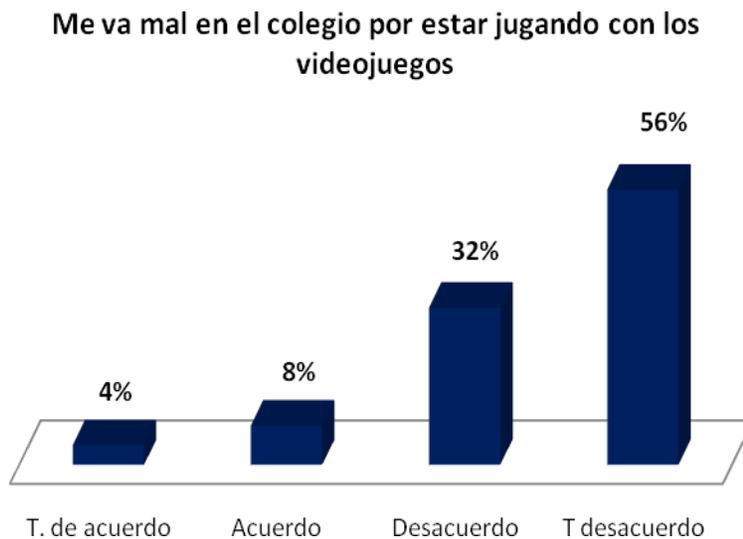
Dejo de hacer tareas por estar jugando con los videojuegos



La mayoría de los niños encuestados desarrolla sus responsabilidades escolares y después juegan con los videojuegos 40% desacuerdo con la afirmación y un 44% totalmente en desacuerdo.

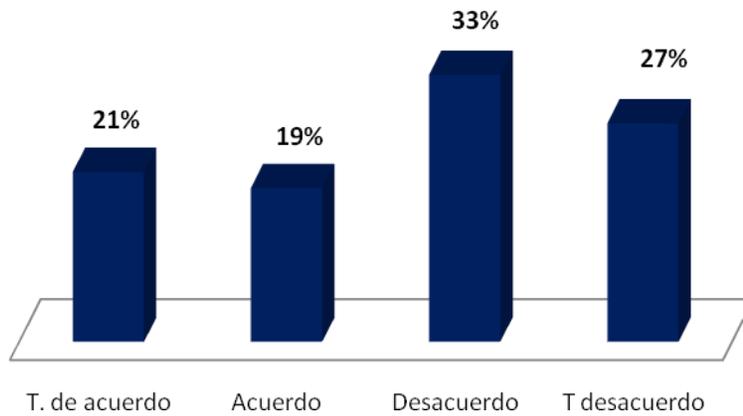


El 100% de la población entrevistada ante la expresión “Tengo en mi casa videojuegos violentos, el 52% de la población entrevistada manifestaron desacuerdo, mientras que el 48% manifestaron estar totalmente o de acuerdo con la afirmación.



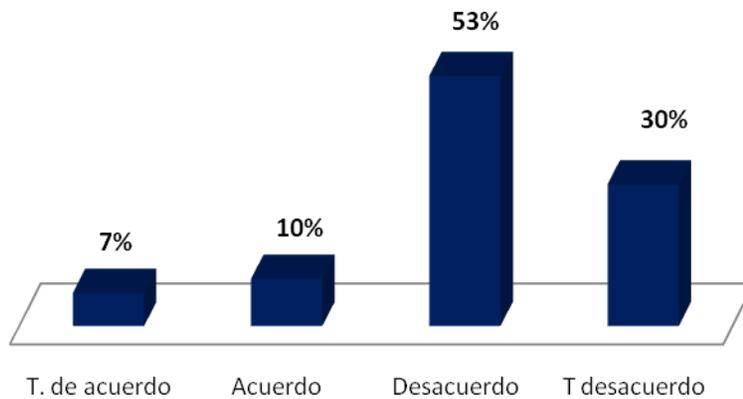
De la población entrevistada el 56% de la población manifestaron estar en desacuerdo de que jugar con los videojuegos sea la razón por las que les va mal en el colegio.

Me gusta jugar videojuegos en donde adquiera poderes y pueda matar



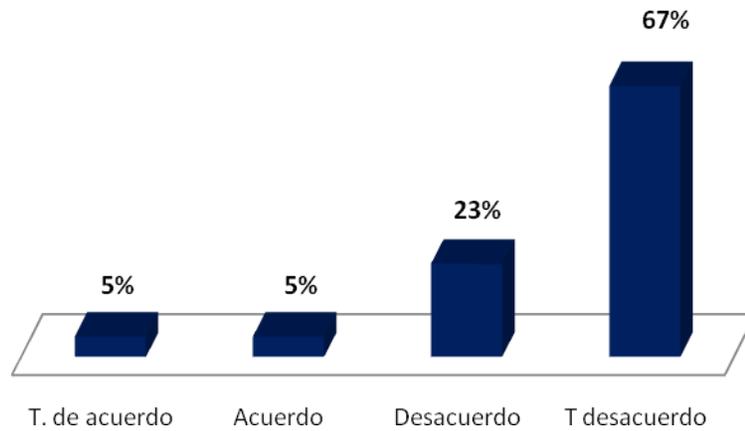
El adquirir poderes no es la mayor atracción para los niños en los videojuegos, son más los retos, de la población encuestada en 33% este desacuerdo y con un 27 % en total desacuerdo.

No me gusta hacer caso cuando estoy jugando con los videojuegos



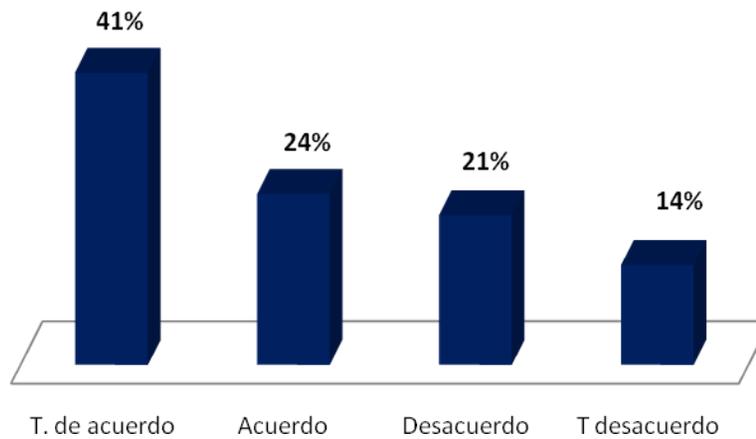
El 73% de los encuestados dicen hacer caso así estén jugando con los videojuegos.

No como y no duermo por estar jugando con los videojuegos



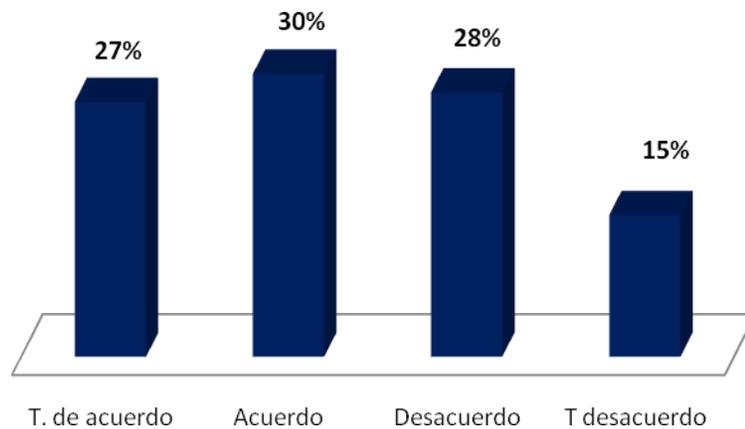
El 67% dice estar totalmente en desacuerdo al decir que dejan de dormir y comer por estar jugando con los videojuegos.

Mis papás controlan lo que juego



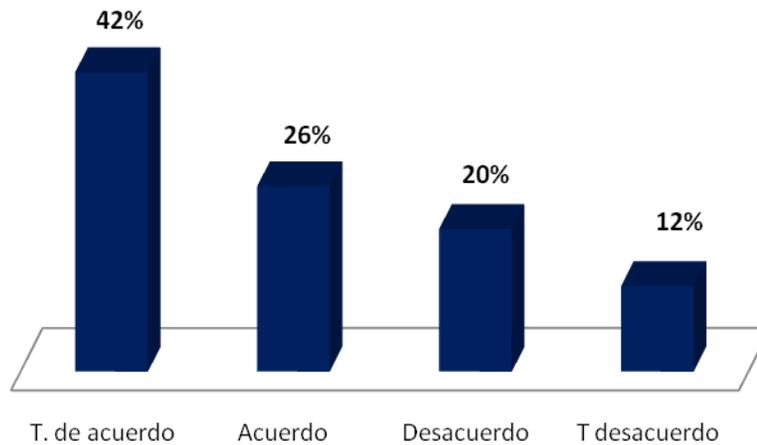
En la mayoría de los casos con un 41% los padres son los que deciden qué tipo de juegos pueden tener sus hijos.

En algunos videojuegos yo aprendo a respetar a las personas



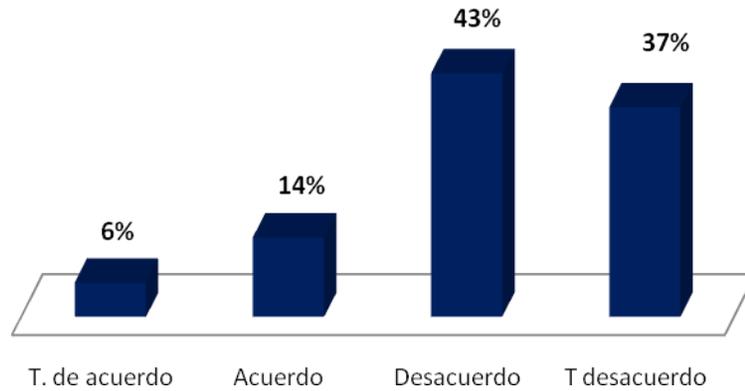
Esta respuesta se ve condicionada al tipo de videojuegos que juegan los niños por eso se ve tanta polaridad en la respuesta un 30% está de acuerdo y un 28% en desacuerdo.

Mis papás controlan el tiempo que yo juego



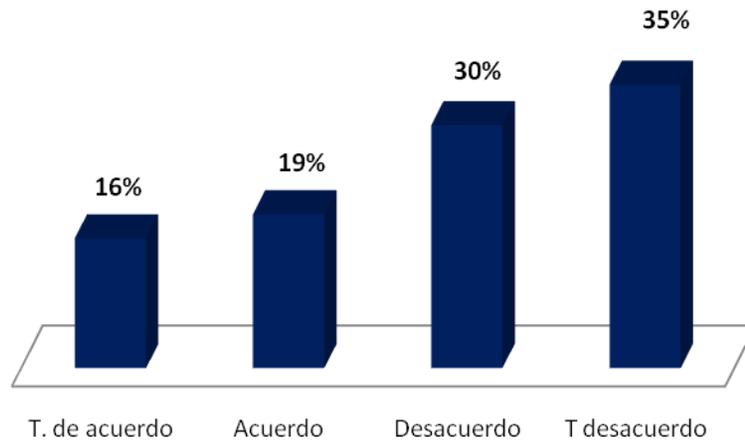
En la mayoría de los casos los padres son los que toman la decisión de cuanto tiempo pueden jugar sus hijos el 42% está totalmente de acuerdo.

Tengo problemas de salud cuando juego bastante con los videojuegos



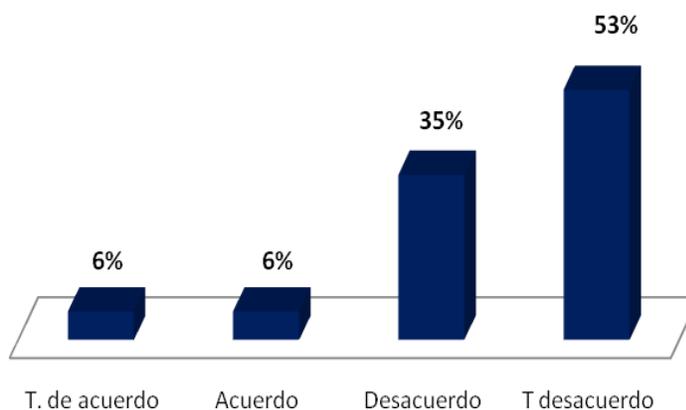
Muy poco niños tienen problemas de salud cuando están expuestos a mayor tiempo en los videojuegos el 43% este desacuerdo en esta afirmación, o si los tienen no los asocian con esta actividad.

Me pongo de mal genio cuando no puedo jugar con los videojuegos



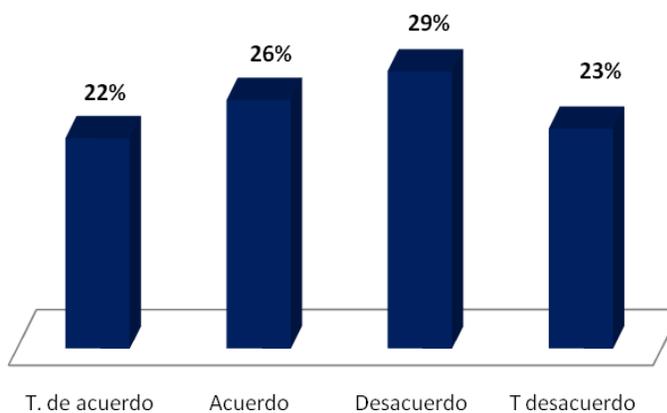
De la población encuestada el 35% está totalmente desacuerdo, algunos niños al no poder jugar con los videojuegos se ponen de mal genio.

Tengo que jugar todos los días, para estar tranquilo y no ponerme de mal genio



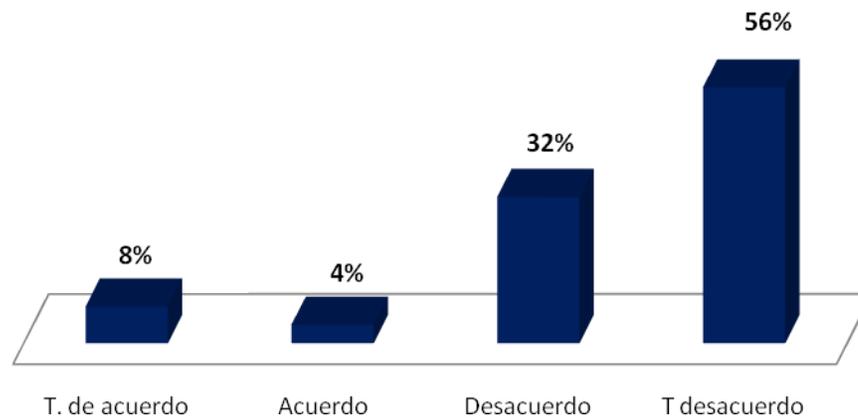
Los videojuegos no son un condicionante para el estado de ánimo de los niños, el 88% dijo estar desacuerdo con la afirmación.

Me gusta imitar los juegos que prefiero



El 48% imita lo que ve en sus juegos preferidos.

Cuando termino de jugar videojuegos me gusta jugar y violentamente



En la mayoría los videojuegos no es un estimulante para jugar violentamente.

6.4 ANÁLISIS

El juego preferido por encuestados y entrevistados es fútbol, ya que les da la opción de formar sus equipos como ellos quieran, jugar campeonatos de la vida real como la Liga de campeones, la UEFA entre otros, con los jugadores actuales y puede ser ellos mismos sus directores técnicos aplicar estrategias y jugadas para la vida real. Podemos ver como los niños desarrollan habilidades de dirección y elaboración de estrategias las cuales son un beneficio en cuanto a su formación, esto nos da a entender que todo depende el tipo de videojuegos que ellos juegan esto hace así que se desarrollen de una forma positiva o negativa.

Quienes acompañan sus juegos son los más cercanos si viven con sus primos, hermanos o se reúnen con sus amigos a jugar. Otra de las ventajas que nos presentan es que los videojuegos los ayudan a ser más sociables teniendo en cuenta que ellos comparten con otras personas al momento de jugar. Se intercambian experiencias trucos que han adquirido a través de sus experiencias. Esto depende el manejo que se le dé, si se le permite a los niños compartir con otras personas esto ayudara a su integración con la sociedad de lo contrario lo hace sólo hace que sea una persona tienda a ser aislada y no quiera compartir mucho esto suele pasar mucho con los hijos únicos o que tienen mucha diferencia de edad con respecto a las personas con quien convive.

Gracias al control de los padres los niños juega fines de semana o una vez entre semana cuando estudian al salir a vacaciones aumenta la continuidad en la semana para el uso de los mismos.

Al igual que la anterior el comportamiento de la intensidad de tiempo de juego es menos cuando están estudiando en vacaciones aumenta el tiempo de exposición.

Se presentan dos apreciaciones de los niños una para ellos es claro que los personajes de los videos juegos no hacen parte de la vida real (esto excluye los deportes que representan campeonatos reales), y otra es que al momento de escoger los jugadores que los representan el los equipos del videojuego lo hacen con los que sienten grado de admiración por su forma de jugar en la vida real o la forma en que llevan su vida que se convierten en cierto ejemplo (por que este tipo de videojuegos se actualiza cada año con los jugadores que participaron en dichos campeonatos).

Los entrevistados resaltan que aplican a la vida real jugadas que aprenden en los videojuegos como futbol y pueden aplicar las estrategias adquiridas en el juego. Esto es importante tenerlo en cuenta en el momento de desarrollar nuevos videojuegos que les permitan a los niños aplicar lo vivido en él, para que sean estratégicos, rápidos, desarrollen las habilidades que tal vez no son muy fuertes en ellos y afirmen las que tienen más desarrolladas. Reconocen que dedican más tiempo cuando necesitan pasar nuevos obstáculos o tienen nuevos retos, por ejemplo terminar un torneo, pasar siguiente nivel o llegar a lo máximo del juego. Es importante tener en cuenta que esto puede ser un arma de doble filo ya que los hace persistentes hasta conseguir sus metas, pero esto también puede ser un factor que influye y pueda generar adicción hasta no cumplir el reto y genere la necesidad de nuevos retos.

Al considerar la opción de que dejaran de existir los videojuegos, tienen en cuenta en dedicarse a otra actividad en este resultado se ve la intensidad de involucramiento con los videojuegos ya que los que están más involucrados no consideran esta opción y no creen que llegue a pasar, porque creen que siempre va a ser parte de sus vidas. Los videojuegos si son una razón de problemas entre padres e hijos por qué hacen o no caso, no cumplen con sus responsabilidades o tienen actitudes incorrectas por estar involucrados con los juegos.

Jugar con los videojuegos no es la razón principal para que les vaya mal en el colegio, ya que a la mayoría es un premio si les va bien o terminan con sus obligaciones escolares, y poden jugar con los videojuegos.

Los padres ejercen en la mayoría de los casos el control del tiempo y lo que juegan sus hijos. Los niños prefieren estar en internet cuando no están jugando con los videojuegos, lo que también representa estar expuestos a los mismos ya que en internet también pueden seleccionar juegos. La influencia de la tecnología en los estilos de vida de los niños es inevitable, pero es ahí donde los padres cumplen la tarea de informarse y estar al lado de sus hijos mostrando las ventajas y desventajas de los mismos y que ellos puedan ser más críticos en el uso de los

mismos, por qué ya tienen conocimiento de causa, además que al padre estar más cercano de sus hijos hace que se afirme más la relación y confianza.

En las casas de los entrevistados un poco más de la mitad dicen no tener juegos violentos y el resto de la población encuestada dice si tenerlos eso hace que llegue a influenciar sus actitudes ya que están en la etapa de retener lo que ven y aprenden.

Una de las características que los niños valoran de los videojuegos es la realidad de sus imágenes y en especial los deportes que tienen jugadores famosos de la actualidad o que participaron en campeonatos recientes.

Los padres tienen que recurrir a segundas opciones para que los niños hagan caso cuando se les prohíbe jugar con ellos como escondérselos bajo llave los juegos o demás para que no jueguen a escondidas.

Por la corta edad de los encuestados no dejan de comer o dormir, ya que sus padres ejercen control y hacen que cumplan estas cosas que son necesidades básicas. 48 de los niños encuestados imitan lo que ven en los videojuegos, luego cuando se involucran con otros niños.

Al analizar la edad de la muestra de la investigación los padres aún pueden ejercer un tipo de control sobre los niños, esto no es mal visto porque ayuda a su educación y formación.

Estas son unas de las cualidades o defectos que le ven a los videojuegos los niños.

Tabla 2. Cualidades y defectos de los videojuegos

<ul style="list-style-type: none"> Nos ayuda a aprender 	<ul style="list-style-type: none"> Afecta la visión cuando se dedica mucho tiempo
<ul style="list-style-type: none"> Coordinación entre lo que veo y el movimiento de las manos. 	<ul style="list-style-type: none"> Evitar responsabilidades
<ul style="list-style-type: none"> Divertirme cuando no tengo nada más que hacer 	<ul style="list-style-type: none"> Que me puede ir mal en el colegio
<ul style="list-style-type: none"> Distracción 	<ul style="list-style-type: none"> No poner atención en lo que me dicen
<ul style="list-style-type: none"> Me enseña a competir 	<ul style="list-style-type: none"> Juegos muy violentos
<ul style="list-style-type: none"> Ser más inteligente 	<ul style="list-style-type: none"> La música es muy pesada para mi gusto.

Elaboración: la autora.

6.5 LOS VIDEOJUEGOS COMO ALIADOS EN LA EDUCACIÓN DE LOS HIJOS

- Es importante hacer una buena selección de los videojuegos, evaluar para la edad que van dirigidos y su contenido, si este es un buen apoyo, existen muchos videojuegos que enseñan de una forma didáctica y otros que pueden ser de competencia pero que no implican violencia.
- El tiempo de juego los padres pueden tener control sobre esto, no permitir que se exceda, desde el momento que se le permite al niño jugar ahí se colocan las reglas del tiempo de uso del mismo.
- Aumentar en la colección de juegos, los que permiten involucrar a otros y que permitan mayor movilidad y que no se queden tan sedentarios y que permitan mayor actividad física.
- Análisis si los niños tienen cambio de comportamiento cuando están frente a los videojuegos. Y tomar medidas frente a esto, tener en cuenta si es por su contenido o cual es la razón del cambio visto en ellos.
- Mantener una comunicación directa con los niños y adolescentes, que tengan claro que es la vida real y lo que se presenta en los videojuegos y que estos no afecten lo que han aprendido en casa.
- Los videojuegos pueden ser una recompensa por haber cumplido con sus responsabilidades. Puede ser usado como incentivo.
- Los videojuegos pueden estimular la creatividad y desarrollo de estrategias, es importante llevar al niño siempre a pensar que haría él en una situación similar y encaminar al niño bajo los valores y principios que los padres han inculcado en él.

Tabla 3. Los videojuegos como aliados en la educación de los hijos

<ul style="list-style-type: none"> • Que el apoyo económico venga de entidades externas. • Recursos muy limitados para invertir en una investigación más a fondo. • Falta de apoyo creativo para desarrollar una mejor imagen. 	<ul style="list-style-type: none"> • La versatilidad en la impresión nuevas tecnologías y agilidad. • Talleres de padres en los colegios. • Conseguir alianzas estratégicas de entidades como colegios que quieran apoyar, el ministerio de protección social y de educación.
<ul style="list-style-type: none"> • Los videojuegos esta en furor y en continua mejora e innovación. • La preocupación de los padres en cuanto a la influencia que ejercen sobre sus hijos 	<ul style="list-style-type: none"> • Los sicólogos de los colegios que pueden tratar el tema de una forma más cercana con los padres y estudiantes. • El porcentaje de inversión para el apoyo de responsabilidad social de las entidades anteriormente mencionadas.

7 ESTRATEGIA DE MARKETING

7.1 OBJETIVOS DE MARKETING

7.1.1 Corto plazo

- Conseguir el apoyo de las entidades involucradas directamente con esta problemática social.
- Dar a conocer que los videojuegos pueden ser usados para apoyo en la educación y desarrollo de los niños.
- Concientizar a los padres de que si no se da un buen uso pueden influenciar negativamente a sus hijos.
- Buscar el apoyo de entidades particulares que les interese involucrarse en el proyecto de forma económica, intelectual o aportes en su especialidad.

7.1.2 Largo plazo

- Aprovechar las reuniones de los colegios como talleres de padres y entrega de notas para posicionar la publicación con apoyo del colegio.
- Crear nuevas cartillas que aporten al desarrollo de los estudiantes, resolviendo dudas en diversos temas de nivel social.

7.2 MARKETING MIX

7.2.1 Producto

Dummies Con Niños de 7 a 12 Años se encuentra en la etapa de introducción, la razón por la cual las estrategias de marketing se enfocaran en dar a conocer la publicación y lograr un posicionamiento dentro de la categoría y el grupo objetivo, con una propuesta que sea útil para los padres y que puedan tomar los videojuegos como una herramienta útil para el desarrollo y educación de sus hijos.

Selección de tema de aporte social, el cual trata de la prevención para una problemática social y buen uso de los videojuegos.

Es una guía corta pero con consejos muy prácticos para los padres, que ayude a sus hijos y también en su relación con ellos.

La realización del producto está muy ligada a patrocinios que se consigan tanto para la producción y elaboración de la cartilla como nivel de difusión y

posicionamiento, para lo cual se buscara gente que quiera el proyecto como editoriales que ayudes con la impresión de cartillas.

Y para futuras ediciones se buscara involucrar profesionales que ayuden de forma gratuita contenido, diseño, elaboración y distribución de la misma.

7.2.2 Marca

El nombre de la publicación está enfocado a principiantes en cuanto al tema de manejo de los videojuegos VS educación integral de los mismos, se ve como una herramienta útil para los padres donde encontraran los resultados de la investigación que se realizó con niños de las edades de sus hijos que interactúan con este tipo de juegos y les puede dar una luz en su educación sin privarlos de los videojuegos pero que tampoco los influncien de una forma negativa.

El posicionamiento que se quiere lograr es que sea una guía para los padres de cómo sacar provecho de los videojuegos para hacerlos parte de la educación de ellos y una prevención de que no sea una problemática social dado por la evolución en la tecnología de los videojuegos e innovación de contenidos y desarrollos.

7.2.3 Precio

Esta cartilla no tendrá un precio comercial por que para el consumidor final será gratuita, el retorno de inversión se obtendrá a partir de las alianzas estratégicas con el ministerio de protección social ya que al no darle una solución o en este caso una prevención se podría convertir en una problemática social, con el ministerio de educación por qué esto afecta directamente la educación y puede ser usado como una herramienta de la misma.

Y de los colegios que tienen destinados presupuestos para apoyo de responsabilidad social, con este apoyo tendrían un certificado y ellos pueden demostrar en la parte financiera que han participaron en este bien.

Se buscará patrocinio de editoriales para que suministren la impresión de algunas cartillas que servirán de muestra para las instituciones a las que se les dará a conocer el proyecto.

7.2.4 Distribución

La distribución se realizara a través de ONGS, Secretaría de educación Nacional, Ministerio de la Protección Social, quienes serán las entidades encargas de llevar las cartillas a colegios de Bogotá donde según el target los videojuegos comprometen las actividades de los niños, debemos tener en cuenta que si se va a manejar el nivel publico es como una señal de alerta pues sabemos que en

algunos casos no los padres de los estudiantes de colegios públicos no cuentan con la capacidad de adquirir este tipo de elementos de diversión para sus hijos.

La distribución se puede hacer en camiones de empresas de distribución y logística contratadas directamente por las entidades o empresas que quieran realizar a portes propios de nivel social y gratuito.

Una parte de la distribución se hará de forma directa en los colegios que nos apoyan en el proyecto y los otros por alianzas estratégicas de comunicación.

Al poder conseguir el patrocinio de las editoriales inicialmente se haría la distribución de 10 por institución para que conozcan el producto y decidan vincularse, luego según la necesidad dentro del patrocinio se cobran los costos de producción y se harán llegar las unidades solicitadas.

7.2.5 Estrategias de comunicación

Free press. Se maneja a través de medios de comunicación impresos, prensa, revistas especializadas en tecnología y en comunicación familiar, pequeños informes donde se advertirá en acerca de los efectos que causan los videojuegos en los niños y las soluciones más efectivas para contra restar el problema. Esto se hará con los medios que se quieran vincular y nos den soporte en contenido editorial de una forma gratuita, que se vea un tema de responsabilidad social, la idea principal es la expectativa que puede generar en las entidades y padres de familia.

Marketing viral Web. Este se desarrollará con el objetivo de llegar a diferentes usuarios ofreciendo consejos prácticos y así contactar públicos que no están dentro del target principal pero que son de igual importancia, ya que encontrarán respuestas positivas a sus necesidades, y da la oportunidad de generar pequeños spot (televisión) para montar gratuitamente en Youtube en los que muestren las consecuencias y comportamientos de los niños cuando usan de manera desenfrenada los videojuegos, además de generar respuestas claves en espacios cortos e impactantes(10seg) el aporte que esto genera es involucrar a la comunidad en cuanto a la problemática, generar conciencia y posiblemente dar soluciones y hacerlo parte suya que se sienta identificado.

Por otro lado se buscara crear espacios de opinión a través de Twitter, Facebook, crear un blogs especializado en temas de la niñez con espacios para que los padres puedan preguntar y encontrar respuestas en sus modos de actuar, esto genera comunidad porque son personas que se sienten identificados con el tema o se ven afectados, así mismo poden invitar a los amigos a participar del grupo y generar más visitas, comentarios y material importante que ayude con un futuro material o complementar esta con una segunda edición del mismo, viendo las diferentes necesidades que tiene la comunidad.

El marketing viral nos aporta un voz a voz que a su vez se convierte en una fuerte herramienta que dará resultados cuando las personas conozcan la información que tiene la cartilla y todo el proyecto en general y que se está desarrollando nuevas propuestas de orientación para que los padres puedan mantener una mejor comunicación con sus hijos en cortos espacios de tiempo.

Patrocinios y alianzas. Otra forma de patrocinio que se busque del sector privado empresas que se quieran involucrar con el proyecto porque les genera marca y además están contribuyendo a la responsabilidad social como ejemplo coordinadora, Dell, HP, impresores, agencias de publicidad, de diseño gráfico, los cuales puedan aportar económicamente o hacer aportes según su especialidad, teniendo participación de la marca dentro de la revista, de esta forma se podrá conseguir recursos adicionales.

Radio. Apariciones con menciones cortas que den consejos directos a los padres. Free press.

Televisión. Teniendo apoyo de entidades públicas podríamos llegar a un acuerdo con los canales para que se involucren con el proyecto para aparecer en programas para niños en franjas, day, early y prime ya que es una franja más familiar que se mencione dentro del contenido del programa en forma de consejos prácticos o que mencionen el proyecto.

Marketing de guerrilla. Para generar expectativa en los colegios se podría llegar a hacer una alianza con Sony, Microsoft y Nintendo, para que den a conocer juegos educativos desarrollar concursos para generar interés en los niños y que muestren los beneficios que pueden adquirir es decir el desarrollo de habilidades y demás, acompañado de una pequeña charla de sacar provecho de los videojuegos y darle buen uso para que no intervenga con sus responsabilidades.

Relaciones Públicas. Las RRPP cumplen un papel importante pues la parte de Lobbying se convertirá en la principal fuerza para atraer colaboradores.

La promoción se realizará con los medios de comunicación que tengan espacios de información para colegios y padres ejemplo (City Tv programa el cuaderno, Revista Prom) o que los mismos tienen eventos con los colegios como los 40 principales que desarrollan actividades de en las entidades educativas, los cuales nos ayudaran a promocionar la cartilla se dará en canje ejemplares y ellos podrán repartir en los lugares que visitan o en otras instituciones. Con esto podemos llegar al público objetivos que son estudiantes, docentes y directivas de las instituciones visitadas.

Para los padres se hará en junto con los colegios en los talleres de padres que se realizan en cada institución educativa.

8 BOCETO DE LA CARTILLA

Racional Gráfico

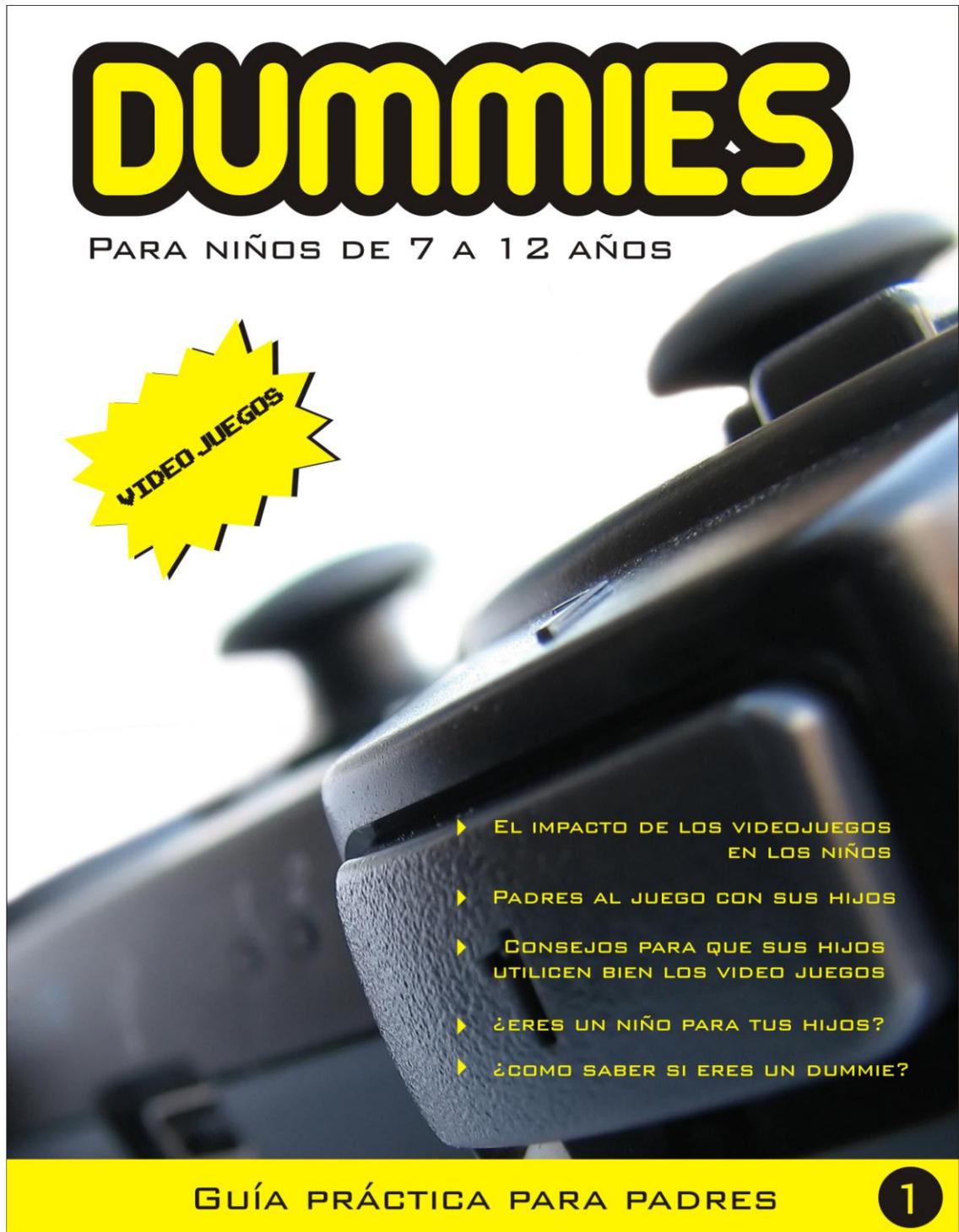
La idea principal de la cartilla es informativa nace en un formato estándar tamaño carta para facilitar el uso, el trafico y la lectura del documento.

En cuanto al diseño grafico se maneja el impacto a través de imágenes que llamen la atención en su portada dándole un sentido publicitario con fotografías conceptuales que dirijan la imaginación y fomenten la creatividad. Los textos utilizan tipografías de alto movimiento en el titular principal de la marca, la idea es que genere recordación de marca ya que nos apoyamos en la palabra Dummies que es un texto de guerrilla y ha sido utilizado en diversas aplicaciones y se encuentra posicionado en el Top Of Mind del consumidor en este caso los padres.

Por otro lado se considera apropiado manejar dos colores fundamentales dependiendo el tema que se va a tratar en el caso de video juegos se utiliza el color amarillo que es un color de precaución de alarma de atención que es percibido en el inconsciente y que atrae las miradas de forma efectiva.

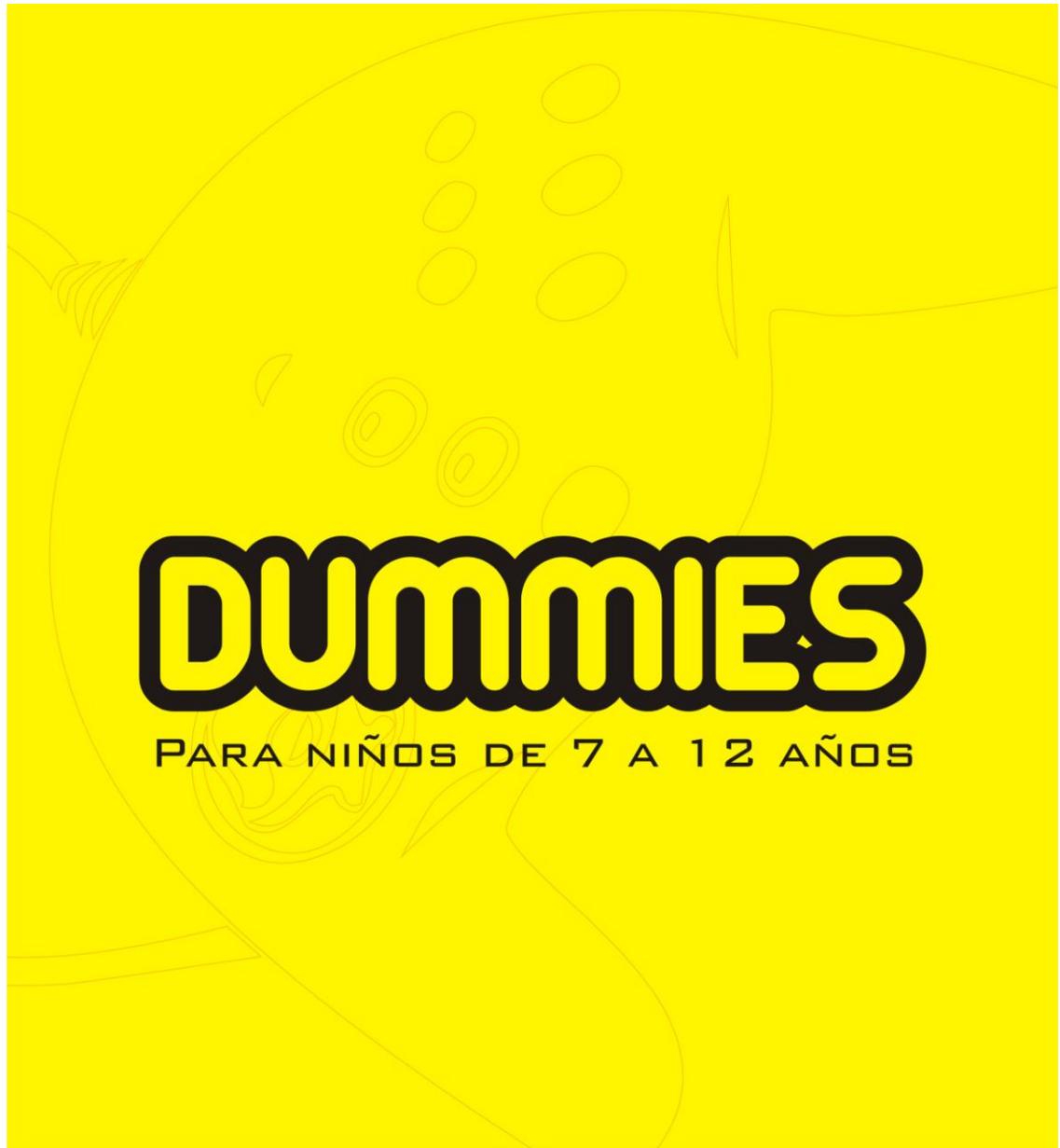
En conclusión el diseño radica en manejar el color rojo y amarillo en las diferentes ediciones complementándolos con el color negro que es neutro y de fácil lecturabilidad en los textos, dándole sentido a la colección.

Figura 1. Portada



Elaboración: la autora

Figura 2. Contraportada



PATROCINIOS

GUÍA PRÁCTICA PARA PADRES

Elaboración: la autora

Figura 3. Página interior

INTRODUCCIÓN

Actualmente jugamos con la velocidad, la sociedad nos obliga a movernos más rápido, la tecnología crece y avanza a pasos agigantados, y las exigencias laborales no se quedan atrás, así mismo dentro de los hogares modernos los dos padres salen a cumplir con sus responsabilidades laborales y los niños están creciendo con las niñeras, centros educativos, medios de comunicación y videojuegos, cada vez sale una consola nueva, juegos novedosos y con nuevos retos, lo que envuelve en este mundo para poder pasar al siguiente nivel y descubrir poderes que los amigos no conocen y ser el pionero y poderlos derrotar más fácil, por esto mismo es importante determinar que aporte tienen los videojuegos en los niños con base a esta investigación poder aportar recomendaciones de comunicación para concientizar a los padres de la adicción que los mismo pueden producir

Teniendo en cuenta que se pueden evaluar los videojuegos por el contenido de los mismos y saber si es adecuado para la edad del niño y adolescente, para que sirva como un aporte y ayude a explotar las habilidades con las que cuenta y desarrollar otras que no tiene.

También hay que resaltar que en muchos casos los videojuegos se convierten en sustitutos de la educación familiar, o que el niño o adolescente llene con ellos vacíos afectivos y familiares, dado a que nuestra sociedad lleva a que los dos padres deban salir a trabajar y cumplir con sus

responsabilidades diarias y no puedan tener el tiempo suficiente para compartir y estar pendiente de sus hijos, es necesario mostrar a los padres cuales serían los puntos importantes con los que debe evaluar en los videojuegos al comprarlos para sus hijo y que aporten beneficios en su desarrollo integral.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una cartilla que aporte a los padres consejos útiles para el buen uso de los videojuegos en los niños de 7 a 12 años de la ciudad de Bogotá

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Reunir información para desarrollar una comunicación apropiada a los padres haciéndolos conscientes de esta problemática.
2. Mostrar soluciones para prevenir o combatir este tipo de adicción.
3. Dar a conocer ventajas y desventajas de los videojuegos en la educación de los niños.



DUMMIES
PARA NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS

9 PRESUPUESTO

Tabla 4. Presupuesto

Costos de producción Cartilla (3.000 unidades)	4.500.000
Diseño de la cartilla	800.000
Desarrollo de investigación (selección muestra, encuestas y entrevistas, tabulación, análisis de información)	2.500.000
Administración del proyecto (6 meses)	4.483.520
Otros	120.000
Total	12.403.520

Cálculos: la autora

BIBLIOGRAFÍA

VERA MUÑOZ, María Isabel y ESPINOSA BRILLA, Dina. Efectos de los videojuegos y de la realidad virtual en los valores.

ESTALLO MARTÍ, Juan Alberto. Videojuegos, Conducta y personalidad. 1994

ORREGO GAVIRIA, Jaime, MD, Pediatra y Puericultor, Los niños y los videojuegos. Unidad Materno infantil, Fundación Valle del Lili.

GARCÍA ROCHA, Obed Javier. La realidad de los videojuegos. Universidad Autónoma de Tamaulipas. 2007.

Webgrafía

<http://www.semana.com/noticias-salud/jovenes-adictos-videojuegos-internet/137015.aspx>

ANEXOS

Entrevista

Sexo: H___ M___

Edad___

1. ¿Qué tipo de videojuegos juegas?
2. ¿Cuáles te gustan? ¿Por qué?
3. ¿Con quién juegas los videojuegos?
4. ¿Qué días de la semana juegas? ¿cuánto tiempo juegas?
5. ¿A qué juegas cuando no estás con los videojuegos?
6. ¿Qué personaje de los videojuegos te gustaría ser? ¿Por qué?
7. ¿Hay algunas cosas de los videojuegos que tú crees que puedas vivir en la vida real?
¿Cuáles y Por qué?
8. ¿Qué cosas has aprendido de los videojuegos?
9. ¿Cuándo estas en época de exámenes juegas con los videojuegos? ¿Cuánto tiempo?
10. ¿Cuánto es el tiempo máximo que has jugado videojuegos? (menciónalo con horas)
11. ¿Qué crees que sucedería si algo le pasara a tus videojuegos y se dañaran y dejaran de existir?
12. ¿Te has metido en problemas con tus padres por estar jugando con los videojuegos?
¿Qué tipo de problemas?
13. ¿Tus papás te controlan cuando juegas y lo que juegas en los videojuegos?
14. Los videojuegos tienen cosas buenas y malas, ¿cuales consideras que son esas cosas?

Encuesta

Sexo: H___ M___

Edad_____

1. Qué tipo de videojuegos prefieres, (ordénalos de mayor preferencia a menor) preferencia.
 - Deporte – Futbol
 - Lucha libre
 - Carreras de carro
 - Aventura – Misiones (San Andreas, Fausto)
 - Guerra

2. Con quienes juegas los videojuegos
 - Primos
 - Amigos
 - Hermanos
 - Padres

3. Tú preferida después de los videos juegos son: (organiza las de mayor preferencia a menor preferencia)
 - Internet
 - Hacer deporte
 - Ver Televisión
 - Jugar con mis padres
 - Leer libros

4. Que días de la semana juegas en los videojuegos cuando estás en el colegio
 - Lunes-Martes –Miércoles –jueves- Viernes
 - Sábado – Domingo –Festivo
 - Toda la semana

5. Que días de la semana juegas en los videojuegos cuando estás en vacaciones:
 - Lunes-Martes –Miércoles –jueves- Viernes
 - Sábado – Domingo –Festivo
 - Toda la semana

6. Cuantas horas juegas en los videojuegos cuando estás en el colegio:

- 1 – 2 horas
- 3 – 4 horas
- Más de 4 horas

7. Cuando estás en vacaciones cuantas horas juegas en los videojuegos:

- 1 – 2 horas
- 3 – 4 horas
- 4 - 5 horas
- Más de 6 horas

8. Marca una X las frases con las que te identifiques

Me gusta los videojuegos porque pueden parecer reales				
Los videojuegos me vuelven más inteligente.				
Cuando me prohíben jugar con los video juegos a escondidas				
Dejo de hacer tareas por estar jugando con los videojuegos.				
Tengo en mi casa videojuegos que son violentos.				
Me va mal en el colegio por estar jugando con los videojuegos.				
Me gusta jugar videojuegos en donde adquiera poderes y pueda matar				
No me gusta hacer caso cuando estoy jugando con los videojuegos.				
No como y no duermo por estar jugando con los videojuegos.				
Mis papas controlan lo que yo juego.				
Mis papas controlan el tiempo que yo juego				

En algunos videojuegos yo aprendo a respetar a las personas				
Tengo problemas de salud cuando juego bastantes con los videojuegos.				
Me pongo de mal genio cuando no puedo jugar con los videojuegos				
Tengo que jugar todos los días, para estar tranquilo y no ponerme de mal genio.				
Me gusta imitar los juegos que prefiero				
Cuando termino de jugar videos me gusta jugar y jugar violentamente.				