



Universidad
Monteávila

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

PÍXELES Y PERSPECTIVAS

**Podcast sobre el aspecto positivo de los videojuegos en la salud mental, su
fomento del aprendizaje lúdico, y su impacto en Venezuela**

Autor: Carosone Martínez, Camillo Antonio

Asesor: Bonadies, Juan

Caracas, 13 de junio de 2025

Derecho de autor

Quien suscribe, en condición de autor del trabajo titulado **Podcast Píxeles y Perspectivas para Destacar el Aspecto Positivo de los Videojuegos en la Salud Mental, de la Mano del Aprendizaje Lúdico, y el Impacto a Nivel Nacional**, declara que cedo a título gratuito, y en forma pura y simple, ilimitada e irrevocable a la Universidad Monteávila, los derechos de autor de contenido patrimonial que me corresponden sobre el presente trabajo. Conforme a lo anterior, esta cesión patrimonial sólo comprenderá el derecho para la Universidad de comunicar públicamente la obra, divulgar, publicar o reproducirla en la oportunidad que ella así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar mis intereses y derechos que me corresponden como autor de la obra antes señalada. La Universidad en todo momento deberá indicar que la autoría o creación del trabajo corresponde a mi persona, salvo los créditos que se deban hacer al tutor o cualquier tercero que haya colaborado o fuere hecho posible la realización de la presente obra.

Autor: **Camillo Carosone**

C.I. **29678577**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Camillo Carosone', with a stylized flourish at the end.

En la ciudad de Caracas a los 26 días del mes de mayo de 2025

Dedicatoria

A Franco, Eurídice, Francesco (Checho), Betty, Luis, por su amor y apoyo incondicional.

A Kitt, Jules y Mechas por su cariño y compañía durante mis horas de estudio.

A la memoria de mis abuelos:

Mi nonno Francesco, por aventurarse en un país desconocido que lo recibió con los brazos abiertos, y le permitió hacer una vida.

Mi nonna Nilda, por ser perseverante ante la adversidad.

Mi abuelo Sixto, por ser quien me dio el impulso inicial para estudiar esta carrera.

Agradecimientos

A mi familia, a mi hermanito Francesco (Checho), por compartir conmigo la pasión por los videojuegos. A mis abuelos, Luis (Tata) y Betty (Lala), y mis padres, Eurídice Martínez y Franco Carosone, quienes me han apoyado desde el día uno en todo lo que he hecho.

A Los Originales, Stefano, Vizcaíno y Meza, mi segunda familia.

También a Angie, Esther y Yeli, por su compañía y su amistad desde que empezamos la carrera.

Quiero agradecer a Juan Bonadies, mi asesor de PFC, por guiarme a lo largo de este proyecto para que pudiera salir adelante, así como a todos los profesores que me han dado clases desde el primer semestre, por enseñarme y prepararme para ser un buen profesional.

Al equipo de Xtreme eSports Arena, Merly Mata y Leonard Mojica, por su apoyo de alto nivel, y a los invitados, Mariana Ponce y Ander Rivas, por su aporte y conocimiento sobre el mundo de los videojuegos.

Por último, pero no menos importante, quiero agradecer a mi abuelo, Sixto Martínez, El Macho, por ser la persona que me dio el empujón inicial para estudiar comunicación social, por ser la persona que me enseñó que siempre es importante confirmar y revisar la fuente, y que “El Tiempo de Dios es Perfecto”; a mi nonna, Nilda Di Giovanni, y mi nonno, Francesco Carosone, por ser ejemplo de tenacidad y perseverancia, gracias a su enseñanza, aprendí a siempre buscar la manera de salir adelante.

Gracias totales.

Los quiero mucho.

- Camillo Carosone

Indice

Derecho de autor	1
Dedicatoria	2
Agradecimientos	3
Indice	4
Resumen	6
Presentación del proyecto	7
Introducción	7
Podcast	7
Youtube como plataforma	11
Planteamiento del problema	12
Los videojuegos	12
Los videojuegos en Venezuela	16
Motivación	17
Justificación	17
Objetivos	18
Objetivo general	18
Objetivos específicos	18
Manual de producción	19
Preproducción	19
Antecedentes	20
Público objetivo	23
Modalidad	23
Elemento diferenciador	24
Ficha técnica	24
Planificación de cada capítulo	24
Estructura	25
Introducción.	25
Desarrollo.	26
Despedida y cierre.	26
Propuesta de audio	26
Propuesta de identidad visual	26
Producción	27
Desglose de producción	27
Plan de grabación	28
Informe de equipos	28
Permisos	28

Hoja de llamado	29
Postproducción	29
Pieza audiovisual	30
Conclusiones	31
Recomendaciones	32
Referencias	33
Anexos	38
Identidad gráfica	38
Miniaturas de los episodios	40
Episodio 1	40
Episodio 2	40
Episodio 3	41
Episodio 4	41
Página principal de Youtube	42
Guion literario	43
Guion técnico	46



Universidad
Monteávila

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

**Podcast Píxeles y Perspectivas Para Destacar el Aspecto Positivo de los
Videojuegos en la Salud Mental, de la Mano del Aprendizaje Lúdico, y el impacto
a nivel nacional**

Autor: Camillo Carosone

Asesor: Juan Bonadies

13 de julio de 2025

Resumen

Píxeles y Perspectivas es un proyecto motivado por la necesidad de demostrar que los videojuegos dejaron de ser algo de nicho y ahora forman parte de la cultura global. El objetivo es mostrarles a los oyentes cómo los videojuegos han tenido un impacto importante en la sociedad y en la salud mental de las personas, así como en el aprendizaje lúdico, y cómo esta industria ha crecido en Venezuela en los últimos años. El factor diferenciador de este podcast en comparación con otros es que, más allá de entretener, busca informar y enseñar cómo los videojuegos pueden ser beneficiosos para la salud de las personas. La modalidad escogida permitió abarcar estos temas con facilidad y poder presentarlos a una mayor audiencia ya que, de acuerdo con Roa (2023), “se estima que unos 410 millones de personas escuchan podcasts en el mundo”. El tema propuesto abrió la posibilidad de realizar un podcast informativo y de entretenimiento, debido a que se puede presentar de manera fácil y atractiva al oyente. En conclusión, este proyecto dio a conocer sobre el impacto y el crecimiento de los videojuegos en nuestra sociedad.

Palabras claves: videojuegos, sociedad, aprendizaje lúdico, salud mental, impacto global, Venezuela, píxeles, perspectivas, podcast, producción multimedia, audiovisual.

Presentación del proyecto

Introducción

Podcast

Un podcast es, según explica Montaña (2019), citando a Felix Riaño, 2016:

“un audio o vídeo que se graba y edita digitalmente, se descarga automáticamente y de forma periódica por suscripción, donde el usuario tiene pleno control para elegir los detalles de la escucha o visualización (...) se caracteriza por ser directo y atemporal, normalmente tiene un público objetivo definido por gustos y cuenta con un formato multiplataforma”.

A su vez, Daicz (2023) los define como “una publicación de audio digital que ha ganado mucha audiencia en los últimos años. Es similar a la radio, pero tiene características distintivas”. Estas características de las que habla Daicz son:

- Es un archivo digital pregrabado
- Se aloja y se transmite a través de la web
- Puede escucharse en cualquier momento
- Tiene un propósito, por ejemplo, informar, educar o entretener
- Posee temáticas variadas.
- Su duración no tiene un límite establecido, puede durar de 5 minutos a dos horas.

Existen distintas plataformas para la publicación y distribución de podcasts. Como destaca el portal HookSounds (2022), Apple Podcast, Spotify, YouTube (y por extensión YouTube Music), TuneIn, Podchaser, Amazon Music y Audible. Al mismo tiempo, existen plataformas como Anchor, ahora conocida como Spotify for Podcasters, que tiene como objetivo, como escribe Goldrick (2024) para la web oficial de Spotify, Spotify for the Record, “facilitar herramientas para los creadores de contenido para que

puedan crecer, monetizar y administrar un programa, contenga audio, video o ambos formatos” (traducción propia del inglés).

La Agencia Comma (2023) describe al podcast como:

“un contenido en audio que podemos consumir a través de un archivo o streaming. Además, podemos escucharlo cuando queramos, lo que nos proporciona flexibilidad y libertad. Esto, además de poder escucharse a través de distintos dispositivos, es lo que ha ayudado a aumentar su popularidad”.

Este término lo acuñó el periódico inglés The Guardian en 2004 para poder describir este nuevo formato: una especie de emisión de radio (broadcasting) que se escuchaba en el iPod. Desde entonces, el podcast se ha convertido en uno de los formatos más utilizados a nivel mundial, donde se pueden compartir una gran variedad de temas, ya que, de acuerdo con Roa (2023), “se estima que unos 410 millones de personas escuchan podcasts en el mundo”.

Ahora bien, como todo, los podcasts tienen sus ventajas y desventajas. Menéndez (2024) destaca entre las ventajas del podcast la capacidad de alcanzar con facilidad audiencias a nivel mundial, la flexibilidad del formato y contenido, lo que permite a los creadores adaptar lo que publican a sus audiencias y explorar varios temas de forma sencilla. Una de las desventajas mencionadas por Menéndez es la competencia y la cantidad de podcasts que existen en el mercado, lo que obliga al creador del contenido a esforzarse para poder diferenciarse y captar la atención de nuevos oyentes.

Sin embargo, un podcast es el medio ideal para la elaboración del presente proyecto, porque es un formato que permite llegar a una audiencia mayor, que incluso puede ser ajena al mundo de los videojuegos, y así divulgar de manera entretenida la información, que se presentará de forma fácil y atractiva para el oyente, facilitando la manera de compartir la información, siendo más directa y llamativa que una investigación escrita.

La estructura de un podcast varía según el estilo o temática que se maneje, pero la estructura básica de un podcast, según De Miguel (2024), es la siguiente:

- Introducción: se presenta el ancla del podcast, el tema del episodio y a los invitados.
- Presentación del tema: se profundiza en la temática con una breve descripción o gancho para llamar la atención del oyente
- Cuerpo o desarrollo: se desarrolla todo el contenido principal. Está dividido en secciones o puntos clave para mantener la fluidez y dinamismo. En este apartado se debe mantener una estructura con preguntas previamente planificadas, en caso de ser un podcast de entrevistas, pero con un espacio para que la conversación sea espontánea.
- Cierre: una reflexión breve pero memorable y con energía, invitando a los oyentes a sintonizar el próximo episodio.

Tomando esto en cuenta, el proyecto es un podcast audiovisual llamado Píxeles y Perspectivas, el cual busca entretener, educar e informar, de manera amena y cercana, sobre el uso responsable y los beneficios que tienen los videojuegos en la salud mental de las personas, cómo pueden aportar en el aprendizaje lúdico y cómo en los últimos años han tenido un crecimiento importante en Venezuela.

El podcast consta de cuatro episodios, con una duración mínima de 15 minutos y una duración máxima de 30 minutos, donde, con el apoyo de profesionales en el área de educación, salud, psicología y videojuegos, se explicaron los beneficios que tienen en la salud de las personas. Es un podcast de entretenimiento de tipo conversacional con audio y video.

Cada capítulo tendrá una temática distinta. El primer episodio, además de introducir el concepto de los videojuegos, aborda el impacto que han tenido en la sociedad mundial y cómo han crecido en los últimos años. El segundo episodio se centra en la salud mental y cómo este medio interactivo puede aportar positivamente

en este aspecto. El tercer episodio se enfoca en cómo los videojuegos son una buena herramienta de aprendizaje lúdico, especialmente en niños entre los 5 y 10 años. El cuarto episodio se centra en el crecimiento que los videojuegos han tenido en Venezuela y cómo, en los últimos años, han dejado de ser algo de nicho y se han convertido en una industria que crece rápidamente en el país.

Píxeles y Perspectivas, como se mencionó anteriormente, es un podcast audiovisual, por lo que contó con distintos elementos visuales además de los miembros e invitados del podcast. Estos elementos audiovisuales van desde *gameplays* de distintos juegos, como *Mario Kart* o *The Legend of Zelda*, así como música y efectos de sonido de videojuegos. Estos elementos permitieron que el podcast sea más dinámico y visualmente atractivo para los oyentes ya que, a diferencia de otros podcasts, no solamente se ven a los ponentes, sino que se alterna entre la cámara que los graba y el *gameplay* de varios videojuegos.

El podcast está dirigido a personas de la clase media del Área Metropolitana de Caracas, entre los 18 y 30 años de edad, ya que, como indica una encuesta realizada por Melo (2024), personas entre los 18 y 64 años de edad son los que más consumen podcast. Al mismo tiempo, un estudio de Moreno (2016) para 'Digital Market Outlook' de Statista, revela que las personas entre 16 y 44 años son las que más videojuegos consumen. Vargas (2024), escribe que “en menos de tres años, la audiencia mundial de podcasts ha crecido un 70%”. Es decir, el *target* del podcast a este rango de edades, así como a personas que tienen hijos, permitirá que más personas estén interesadas y lo escuchen.

Realizar un podcast es la forma más efectiva para hacer este proyecto, porque se pueden abarcar con facilidad muchos temas importantes y se pueden presentar a una mayor audiencia. Tomando esto en cuenta, en el proyecto se presenta de manera fácil y entretenida cómo las personas pueden aprender y desarrollar habilidades gracias a los videojuegos; además, se demuestra el impacto positivo que han tenido los videojuegos en la salud de las personas. El podcast contribuye a la creación de material relacionado con este tema, el cual está en auge en Venezuela, permitiendo así el desarrollo de competencias como la entrevista, la narración, el análisis de la

información, la investigación y la edición, elementos claves para un futuro comunicador social.

Los videojuegos son un medio digital interactivo que ha crecido exponencialmente en los últimos años, convirtiéndose en una industria global con ingresos previstos de 250.000 millones de dólares para finales de 2025 (Beattie, 2021).

Apareciendo por primera vez en los años cincuenta, con una versión computarizada del juego “Tres en Línea” desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952 (Belli y López, 2008), los videojuegos han evolucionado y se han complejizado con el paso del tiempo, dejando de ser un mercado de nicho a globalizarse.

Youtube como plataforma

YouTube, como lo define Morales (2024), es un servicio en línea que permite a todas las personas del mundo compartir, consultar y conversar alrededor de historias audiovisuales. Además, según Alphabet, Inc., empresa propietaria de YouTube, la plataforma busca "dar voz a todas las personas". Es decir, YouTube apuesta por un servicio libre, abierto y democrático.

Además, Morales (2024) explica que, como red social —que según la Real Academia de la Lengua Española (s.f) son espacios electrónicos que permiten la comunicación multimedia entre los usuarios—, YouTube permite crear una comunidad con facilidad, una comunicación sencilla e instantánea, compartir contenidos multimedia (video, imagen y texto), publicar contenidos de forma inmediata y descentralizada, y también ser un centro de entretenimiento, fuente de inspiración para potenciar la creatividad y la innovación, siendo una plataforma para la gestión del conocimiento, asistente para el mejoramiento del estilo de vida y un espacio para el debate y la reflexión.

Al ser la única plataforma que se va a utilizar para la publicación del podcast, permitirá que una gran audiencia pueda acceder al proyecto sin necesidad de pagar una suscripción. También facilita la interacción directa con la audiencia a través de comentarios, encuestas, YouTube Shorts, por donde se pueden compartir clips o

momentos específicos de los capítulos, y publicaciones, lo que permite recibir retroalimentación, generar conversación y fidelizar a la audiencia.

Estas cualidades hacen de YouTube la plataforma ideal para la publicación de este proyecto, ya que al ser versátil, eficaz, de fácil acceso y popular, va a permitir la fácil difusión de los cuatros episodios del podcast Píxeles y Perspectivas.

Planteamiento del problema

Los videojuegos

La Real Academia de la Lengua Española (s.f) define a los videojuegos como “un juego electrónico interactivo, contenido en un disco u otro soporte informático, y que se practica con una videoconsola o sobre la pantalla de un televisor o un ordenador”.

Porto y Gardey (2021) explican que para jugar un videojuego es necesario utilizar un mando (también conocido como gamepad o joystick), mediante el cual se envían órdenes al dispositivo principal (un ordenador o una consola especializada) y estas se ven reflejadas en una pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes.

Es importante detallar que los videojuegos no son siempre los mismos. Como el cine, la música, los libros o las series de televisión, tienen distintos géneros o estilos. Como escribe la Institución Ferial de Madrid - IFEMA (2020), en su portal luego del Japan Weekend Madrid 2020, existen 7 géneros básicos de videojuegos:

- **Acción:** son juegos caracterizados por el frenetismo y una gran inmersión. Suelen exigir una alta concentración a la hora de realizar una combinación exacta para poder avanzar, siendo a veces muy difíciles, lo que supone un reto para los jugadores. Ejemplo: *Elden Ring*.
- **Aventura:** este tipo de videojuego se caracteriza por la investigación, exploración, la solución de rompecabezas, la interacción con personajes del

videojuego, y un enfoque en el relato en vez de desafíos basados en reflejos.

Ejemplo: *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*.

- Arcade: son juegos sencillos que manejan elementos de poca complejidad como una aventura, laberintos o plataformas. Suelen estar diseñados para ser jugados muchas veces. Ejemplo: *Pac-Man*.
- Deportes: se trata de juegos basados en deportes reales como fútbol, boxeo, golf, tenis, baloncesto, entre otros. Suelen exigir habilidad y precisión. Al exigir habilidad, se puede mejorar en ellos a través de la práctica. Suelen ser multijugador, lo que los hace ideales para jugar con amigos de forma local o en línea. Ejemplo: *FC25*.
- RPG: incluye una amplia variedad de sistemas y estilos de juego. Algunos elementos fuertemente asociados a los juegos de rol, como el desarrollo estadístico de personajes, han sido adaptados ampliamente a otros géneros de videojuegos. Implican, en muchos casos, concentración, manejo de recursos e inteligencia a la hora de accionar. Ejemplo: *Final Fantasy 7*.
- Simulación: se basan en replicar o imitar algún elemento de la vida real como la conducción de un auto, un avión, un tren, el trabajo de un cirujano o incluso la vida de un animal. Ejemplo: *Los Sims*.
- Juegos de mesa: suelen ser una recreación de los juegos tradicionales, como ajedrez o solitario, pero en una versión digital que se puede jugar en una consola o PC.

Un estudio realizado por Gupta et al. (2021), publicado en la revista PubMed, sugiere que los videojuegos pueden tener un papel importante en la formación de cirujanos. Los investigadores, luego de analizar a 575 participantes, encontraron que los estudiantes de medicina que juegan videojuegos regularmente tienden a tener mejores resultados en simulaciones quirúrgicas. Entre los beneficios que Gupta et al. (2021) determinaron en la formación quirúrgica con videojuegos incluyen:

- Mejor coordinación ojo-mano: Los videojuegos requieren una gran coordinación entre los ojos y las manos, lo que es esencial en la cirugía.
- Tiempos de reacción más rápidos: Los videojuegos pueden ayudar a mejorar los tiempos de reacción, lo que es crucial en situaciones de emergencia quirúrgicas.
- Mayor precisión: Los videojuegos pueden ayudar a desarrollar la precisión necesaria para realizar procedimientos quirúrgicos delicados.

Desde su popularización, los videojuegos han sido vistos como un medio de expresión y arte contemporáneo y un medio didáctico por muchos, pero también, como explica López (2013) son vistos “como promotores de violencia, de aislamiento, fracaso y adicción por otros”.

Este es el aspecto que más suele destacarse cuando se habla de los videojuegos, así como se hizo en su momento con el cine, la televisión o con los libros, se habla del impacto negativo que suelen tener en las personas y cómo les afecta, dejando de lado todos los beneficios que pueden tener en los individuos.

Este medio, si no se establecen reglas claras y sin la existencia de un entorno saludable, como escribe Solís (2023), puede llevar a la adicción, afectar negativamente el rendimiento escolar y aislar a la persona de actividades ajenas a él.

La Organización Mundial de la Salud en 2022 reconoció oficialmente la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental, estableciendo que es un “trastorno de juego por internet, la cual se caracteriza por un patrón persistente y recurrente de juego que genera un deterioro o malestar clínicamente significativo durante al menos un año” (Solís, 2023). Sin embargo, Solís destaca que “esta adicción no se determina por la cantidad de horas dedicadas a los videojuegos diaria o semanalmente, se define por las consecuencias y el impacto que tiene en diferentes áreas de funcionamiento de la persona”.

Según la Organización Mundial de la Salud, citado por la web oficial de la Comunidad de Madrid (2025), “una adicción es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación”.

El exceso de muchas cosas, en general, es malo para la salud de las personas, pero esto no debe ser impedimento o la única excusa para calificar a los videojuegos de malos para la salud, ya que, como se mencionó anteriormente, tienen muchos beneficios.

Como explica Carvajal (s.f), el jugar videojuegos favorece el desarrollo cognitivo porque “resultan ser una herramienta de aprendizaje eficaz por su alto grado de motivación e interacción directa con los conceptos a impartir”, lo que ha permitido dinamizar la educación y que los estudiantes aprendan mientras se divierten, consiguiendo completar niveles u objetivos en los juegos utilizando su creatividad mientras aplican los conocimientos adquiridos sin estar en situaciones de peligro (Iberdrola, 2021).

Un estudio de la Universidad de Rochester ha demostrado que los videojuegos mejoran la capacidad de respuesta, así como la toma de decisiones en situaciones que necesitan respuestas rápidas y la capacidad de procesamiento de la información y decisión se incrementa favorablemente (Ulloa, 2010).

Desde la pandemia, este medio ha sido visto y estudiado desde otra perspectiva. Un estudio publicado por Hiroyuki Egami en la revista *Natural Human Behaviour*, citado por Alpañés (2024), concluye que “jugar a videojuegos puede tener un efecto positivo en el bienestar mental, reduciendo la angustia psicológica y mejorando la satisfacción con la vida”.

A su vez, citando un estudio realizado por la Universidad de Oxford en 2021, Alpañés (2024) destaca cómo “las personas que juegan durante más tiempo, especialmente juegos como *Animal Crossing* o *Plantas vs Zombies* se sienten mejor, por término medio, que las que apenas jugaban”. Otro estudio, realizado por la Universidad de Limerick, citado por Alpañés (2024), explica cómo “jugar a videojuegos puede ayudar a reducir los principales síntomas de la ansiedad y la depresión, los dos desórdenes de salud mental más prevalentes”.

Los videojuegos en Venezuela

Este medio interactivo, en tiempos de crisis, ha demostrado ser más que un simple entretenimiento. Como escribe Núñez (2021), los videojuegos son un gran negocio del que cada vez se benefician más personas y, en Venezuela, ser video-jugador se ha convertido en una alternativa muy atractiva para generar ingresos, donde los usuarios más destacados pueden generar, al menos, 200 dólares mensuales.

Sin embargo, la información y conocimientos que existen en Venezuela es muy básica, centrándose únicamente en la creencia de que los videojuegos, como escribió López (2013) “hacen violentas a las personas”. Esta idea llevó a la Asamblea Nacional de Venezuela a aprobar por unanimidad la *Ley para la prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos*, que entró en vigor en 2009 y, como escribe Wong (2018) para el New York Times, “penaliza la creación, comercialización, distribución y uso de videojuegos violentos”, haciendo ilegal cualquier actividad relacionada con su creación, volviendo a una industria local en crecimiento en un asunto político y riesgoso.

Esta ley, a pesar de solo enfocarse en juegos “bélicos o violentos”, obligó a los desarrolladores a volverse activistas o a exiliarse del país, ya que cualquier elemento que se considerara “violento” en un videojuego lo volvería ilegal (Ibid.). Los videojuegos, bélicos o no, son un medio de expresión artística donde muchos reflejan sus ideas, creencias e incluso historias personales, con el fin de entretener a quien lo juega, permitiéndoles explorar y vivir historias que en la vida real no podrían experimentar.

Con el paso de los años, la industria de los videojuegos en el país se enfocó en otros aspectos y va en crecimiento, con academias para gamers como el Xtreme e-Sports Arena en Las Mercedes, exposiciones como Expo Games o la Academia de eSports en la Universidad Católica Andrés Bello, donde distintos desarrolladores y aficionados a los videojuegos se reúnen para disfrutar de este mundo.

Los videojuegos son una herramienta útil para el aprendizaje lúdico, beneficiosos para la salud mental, y han tenido un impacto en nuestra sociedad y en la salud mental de las personas. El objetivo de este proyecto es abordar de manera entretenida la información, presentar y explicar, de forma fácil y atractiva para el oyente, cómo ha sido el impacto de dichos juegos en la vida de las personas.

Motivación

Una de las razones para la elaboración de este proyecto, más allá de la pasión y gusto por los videojuegos, es la necesidad de demostrar que pueden ser beneficiosos para la salud de las personas. Los argumentos de que los videojuegos hacen a las personas violentas y los aíslan de la sociedad están basados, en un principio, en la falta de conocimiento e información, especialmente de los padres a la hora de comprar un juego no apto para menores a sus hijos, como por ejemplo Call of Duty o Grand Theft Auto, o por permitirles jugar sin supervisión cuando aún son pequeños.

Justificación

Como explica Mariana Ponce, psicóloga y CEO del programa La Burbuja, en una entrevista realizada por el autor de este proyecto el 21 de octubre de 2024 a través de Google Meet, la información que hay en Venezuela relacionada con los videojuegos es muy básica. Esa falta de conocimiento ha llevado a que las personas responsables de menores de edad compren videojuegos que no son aptos para ellos, y luego culpan a los juegos del comportamiento de sus hijos. El no establecer límites claros, no educar sobre el uso responsable de los juegos de video y no ofrecer un entorno saludable, hace que las personas jóvenes, especialmente los niños, prefieran estar pegados a la pantalla jugando videojuegos y aislarse de la realidad que no quieren vivir.

El simple hecho de no conocer ha creado un movimiento en contra de algo que es beneficioso para las personas. Por lo que el objetivo de este podcast es enseñar que los videojuegos son más que simple entretenimiento y, al ser usados de forma responsable, pueden ser beneficiosos para la salud de las personas, disminuyendo la ansiedad y favoreciendo el desarrollo cognitivo de aquellos que juegan, permitiéndoles mejorar su capacidad de reacción y toma de decisiones en momentos importantes.

Objetivos

Objetivo general

Producir un podcast para destacar el aspecto positivo de los videojuegos en la salud mental, su fomento del aprendizaje lúdico, y su impacto en Venezuela

Objetivos específicos

- Documentar el impacto positivo de los videojuegos en la salud mental.
- Desarrollar recomendaciones para el uso responsable de los videojuegos.
- Crear narrativas para un podcast dinámico y entretenido para captar la atención del público.

Manual de producción

Se siguieron los siguientes pasos para poder materializar de forma efectiva el Proyecto Final de Carrera:

Preproducción

Considerando esta una de las fases más importantes a la hora de la realización del proyecto, en primer lugar se contactó y confirmó la participación de especialistas sobre los temas a tratar, así como el lugar de grabación. Y luego se procedió con las siguientes actividades:

- Realizar una investigación profunda sobre el impacto positivo de los videojuegos en áreas clave: salud mental, aprendizaje lúdico e influencia en Venezuela.
- Reconfirmar la participación de los especialistas en el podcast.
- Establecer temáticas de los episodios y redactar las preguntas para los invitados del podcast. Escribir los guiones para cada uno de los episodios, donde se vean reflejadas las preguntas a los entrevistados, el hilo conversacional del podcast, la bienvenida y el cierre, así como las dinámicas que se van a realizar durante los episodios.
- Crear una identidad visual que sea atractiva y refleje el tono y los valores del podcast. Esto incluirá el diseño de un logotipo, plantillas para redes sociales y el uso de una paleta de colores y un conjunto de tipografías que generen coherencia visual.
- Establecer la estructura del podcast, definir la cantidad de capítulos y su duración, considerando tiempos para introducciones, discusiones y cierre, y definir el lugar ideal para la grabación (en estudio, remoto o en locación).
- Definir el público objetivo.
- Definir la plataforma de publicación principal del podcast y explorar opciones de distribución automática a otras plataformas.

- Coordinar las pautas con Xtreme e-Sports Arena.
- Realizar un inventario de los recursos necesarios para la grabación: cámaras, trípodes y micrófonos.
- Coordinar con el operador técnico para contar con su apoyo en las grabaciones.

Antecedentes

Para este proyecto se consultaron diversos trabajos de grado de la Universidad Monteávila, así como de autores que resultaron útiles para la creación y edición del podcast. Este material también servirá como una base teórica y práctica para apoyar a estudiantes de la universidad en el desarrollo de futuros proyectos. Entre los trabajos utilizados como referencia se encuentran:

- **Los videojuegos como medios de comunicación en el contexto venezolano - Sifontes, Daniel; Surt, Bryan, 2022. Universidad Monteávila.**

Analiza cómo los videojuegos funcionan como medios de comunicación en el contexto venezolano, explorando su papel en la transmisión de valores, narrativas y dinámicas culturales. Su investigación destaca cómo los videojuegos no sólo son herramientas de entretenimiento, sino también plataformas para el diálogo social y la educación en un entorno marcado por desafíos políticos, económicos y culturales.

Este trabajo beneficiará al proyecto al ofrecer una perspectiva local sobre el impacto de los videojuegos en la sociedad venezolana. Proporciona ejemplos y análisis que pueden ser integrados en episodios enfocados en temas culturales y educativos, ayudando a conectar con la audiencia.

- **Más allá del periodismo: creación de un podcast para entrevistar a los representantes del periodismo en Venezuela - Vásquez Torrealba, Keidyman Carolina, 2022. Universidad Monteávila.**

Explora la creación de un podcast enfocado en entrevistas con representantes del periodismo en Venezuela, detallando el proceso de conceptualización, producción y difusión de un programa que busca destacar las historias, desafíos y aportes de los

periodistas en un contexto nacional marcado por retos políticos y sociales. Además, enfatiza la importancia del podcast como una herramienta para la comunicación efectiva y la preservación de la memoria histórica en Venezuela, utilizando entrevistas como un medio dinámico para conectar con la audiencia.

Este proyecto beneficiará al podcast Píxeles y Perspectivas al aportar estrategias prácticas para diseñar y estructurar entrevistas, así como consejos sobre cómo abordar temas relevantes de manera atractiva para el público.

- **Creación del podcast FundaTalk para visibilizar las actividades de las fundaciones y organizaciones no gubernamentales en áreas sociales ubicadas en Caracas - Arias Rincón, Carlos Eduardo; Brandt Martínez, Matthew; Catapano Arteaga, Fabiana Victoria, 2024. Universidad Monteávila.**

Este proyecto detalla el proceso de planificación, producción y promoción de un podcast con un enfoque en la comunicación social, destacando las historias de impacto y los esfuerzos de las ONGs. Además, los autores exploran cómo los podcasts pueden funcionar como una plataforma accesible y efectiva para amplificar voces y conectar con diferentes audiencias interesadas en el ámbito social.

El trabajo puede beneficiar al proyecto al proporcionar ejemplos prácticos sobre cómo estructurar episodios enfocados en temas específicos y cómo generar impacto en una audiencia comprometida. Su énfasis en la promoción y visibilización de actores sociales ofrece estrategias útiles para destacar el papel positivo de los videojuegos en áreas como la salud mental y el aprendizaje lúdico. Además, las técnicas de narración y storytelling utilizadas en FundaTalk inspiran a crear un enfoque cercano y empático en las entrevistas y el contenido del podcast.

- **Impacto de los Videojuegos en la Salud Mental y el Aprendizaje Lúdico: Un Estudio Exploratorio - Andrea González, 2020. Universidad Complutense de Madrid.**

Explora el impacto positivo de los videojuegos en la salud mental y el aprendizaje lúdico mediante un enfoque académico. Su investigación destaca cómo los videojuegos pueden fomentar habilidades como la resolución de problemas, el manejo del estrés y el trabajo en equipo, proporcionando datos y casos prácticos que desmitifican ideas negativas sobre este medio.

Este proyecto proporciona una base teórica sólida sobre los beneficios psicológicos y educativos de los videojuegos. Asimismo, las estrategias de comunicación utilizadas en dicho trabajo ofrecen ideas para traducir conceptos complejos en contenido accesible, fortaleciendo el objetivo del podcast de informar y generar empatía con su audiencia.

- **El Efecto de los Videojuegos en el Desarrollo Cognitivo: Una Revisión Narrativa Utilizando el Formato de Podcast para la Divulgación - Laura Prieto, 2018. Pontificia Universidad Javeriana.**

Analiza el efecto de los videojuegos en el desarrollo cognitivo a través de una revisión narrativa, utilizando el formato de podcast como herramienta para la divulgación. Este trabajo aborda temas como la memoria, la atención y la creatividad, ofreciendo estrategias de comunicación claras y accesibles para presentar conceptos complejos al público.

Al ofrecer ejemplos prácticos, este trabajo aporta cómo estructurar y diseñar episodios que combinan datos científicos con un enfoque narrativo dinámico, lo cual es de mucha ayuda.

- **Podcast como herramienta de comunicación y su aplicabilidad en el análisis de la industria de videojuegos - Fernando López, 2022. Universidad de Chile.**

Ofrece una visión del podcast como una plataforma comunicacional para la industria de videojuegos. La investigación de este trabajo permite realizar un podcast que sirva como medio para conversar abiertamente del tema, siendo el podcast una herramienta de comunicación aplicable en el análisis de la industria de videojuegos. Su

investigación aporta ideas sobre cómo estructurar episodios, generar *engagement* y utilizar el *storytelling* para conectar con la audiencia.

Aborda estrategias para estructurar episodios, diseñar contenido relevante y promover la interacción con la audiencia, asegurando que el podcast sea una plataforma accesible y persuasiva para divulgar conocimiento y contenido. Además, proporciona estrategias para optimizar la producción y la narrativa del contenido, desde la elección de temas hasta la interacción con la audiencia.

Público objetivo

El proyecto estará dirigido a las personas que viven en el Área Metropolitana de Caracas, que forman parte de la clase media, entre los 18 y 30 años de edad, que disfrutan de los videojuegos y sus bondades, como también para aquellos que son escépticos y quieren conocer y aprender más sobre ellos.

Modalidad

Píxeles y Perspectivas es un podcast audiovisual con el objetivo de entretener, educar e informar, de manera amena y cercana a sus oyentes, sobre el uso responsable y los beneficios que tienen los videojuegos en la salud mental de las personas, cómo pueden aportar en el aprendizaje lúdico y cómo en los últimos años han tenido un crecimiento importante en Venezuela.

El podcast cuenta con las siguientes características:

- Host individual con invitados.
- Formato de audio y video.
- Consta de cuatro episodios, con una duración mínima de 15 minutos y una duración máxima de 30 minutos.
- Los capítulos están disponibles en YouTube a partir del mes de mayo de 2025.
- Se grabó en la sede de Xtreme eSports Arena, ubicado en Las Mercedes.

- Guiones modelos (guion literario y técnico en los anexos)

Elemento diferenciador

El elemento que diferencia a este proyecto de otros es que trata el tema de los videojuegos como algo más que un medio de entretenimiento, mostrando las bondades de los mismos para la salud de las personas.

Ficha técnica

Título	Píxeles y Perspectivas
Director, productor, guionista, ancla y editor	Camillo Carosone
Locación	Xtreme eSports Arena
Canal de difusión	YouTube
Musicalización	Canciones de videojuegos varios
Tipo de narrativa	Análisis

Planificación de cada capítulo

Los temas y subtemas que se trataron a lo largo de los episodios fueron:

- **Episodio uno (1):** Los videojuegos, el crecimiento de los eSports y Venezuela
 - **Subtemas:** crecimiento de los videojuegos en el país, espacios para promover esta actividad, los eSports
 - **Invitado:** Merly Mata
- **Episodio dos (2):** Los videojuegos y sus efectos en la salud mental
 - **Subtemas:** cómo influyen en la vida de las personas, cómo pueden ser usados para ayudar a las personas.
 - **Invitado:** Mariana Ponce

- **Episodio tres (3):** Los videojuegos como una herramienta de aprendizaje
 - **Subtemas:** cómo pueden ser usados para enseñar, aspectos positivos y negativos, un aprendizaje dinámico.
 - **Invitado:** Mariana Ponce
- **Episodio cuatro (4):** Los videojuegos y su crecimiento a nivel mundial
 - **Subtemas:** qué son y su crecimiento a nivel mundial
 - **Invitado:** Ander Rivas

Estructura

Antes de definir cuáles serían los invitados del podcast, se hizo una investigación sobre la situación actual de los videojuegos en Venezuela y se revisaron estudios e investigaciones relevantes sobre sus efectos para la salud. Luego se analizó por tema quiénes podrían ser los invitados, se les contactó para informarles del proyecto y se confirmó su interés en participar en el mismo.

Los expertos que confirmaron y se invitaron finalmente a participar son: la Licenciada Mariana Ponce, psicóloga y fundadora de La Burbuja, Merly Mata, gerente de Xtreme eSports Arena, y Ander Rivas, CEO de Totalsoftware y ex presidente de CAVEDATOS.

El podcast estará dividido en tres secciones: introducción, desarrollo, despedida y cierre, donde se pondrán en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, especialmente los aprendidos en Radio UMA, UMA TV y Géneros Periodísticos para la realización de entrevistas:

Introducción.

Se realizó la presentación general del podcast con una frase o dato curioso relacionado a un videojuego, junto con la bienvenida al capítulo, un resumen sobre el tema que se va a hablar y sobre el especialista que estará en el episodio. Duración: 1 minuto aproximadamente.

- El saludo de bienvenida en todos los episodios fue: *“Bienvenidos a Píxeles y Perspectivas, un programa donde vemos y entendemos a los videojuegos desde otro punto de vista”*.

Desarrollo.

En esta sección se habló del tema general del episodio, así como subtemas y anécdotas relacionadas del invitado, con el objetivo de explorar a profundidad los beneficios en la salud y la evolución de los videojuegos en la sociedad. Duración: 18 minutos aproximadamente.

- La presentación del invitado de cada episodio fue: “estoy acompañado de (nombre del invitado y su profesión) para hablar de (tema del episodio). ¡Bienvenido! ¿Cómo estás?”

Despedida y cierre.

Se hizo una reflexión final junto con el invitado y se despidió el episodio, invitando a que sintonicen el siguiente capítulo. Duración: 1 minuto aproximadamente.

- Cada episodio terminó con la frase de Champ Casillas del canal Plano de Juego: *“Trabajen duro, pero nunca dejen de jugar”*.

Propuesta de audio

Cortinas, música y efectos de sonido de distintos videojuegos.

- Como se mencionó antes, la música de juegos como *The Legend of Zelda*, *Super Mario Galaxy* y similares.

Propuesta de identidad visual

Se tomó inspiración del logo de la Nintendo 64, utilizando una P en vez de una N. Asimismo, los inserts para cada episodio están tematizados con juegos icónicos, como *Pac-Man*, *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* y *Metroid*. (identidad visual en los anexos)

De material de apoyo, se utilizaron fotos y videos relacionados con lo discutido en el podcast.

- *Gameplays* de juegos varios relacionados con lo que se conversó en el capítulo.

Producción

Durante esta etapa se seguirán los siguientes pasos:

- Grabar los episodios del podcast.
- Elegir la música, cortinas y efectos de sonido del podcast.
 - La música de fondo de cada episodio será elegida acorde al tema, usando el repertorio musical de videojuegos como: *The Legend of Zelda*, *Pikmin*, *Super Mario Galaxy*, entre otros.
 - La canción que sonará en el cierre de cada episodio será *Sheik's Theme* de *The Legend of Zelda Ocarina of Time* y *Fi's Farewell* de *The Legend of Zelda Skyward Sword*, soundtrack ideal en el momento de realizar una reflexión al final de cada capítulo.
- Seleccionar el material de apoyo, imágenes y videos, para el podcast.
 - Estas imágenes son de momentos específicos de distintos videojuegos que sean acordes con el tema del que se está hablando.

Esta etapa del proyecto se realizó en la cabina de control de Xtreme e-Sports Arena en Las Mercedes, con una duración máxima de 30 minutos en cada capítulo del podcast.

Desglose de producción

Proyecto	Píxeles y Perspectivas
Fechas de rodaje	Jueves, 24 de abril de 2025
	Sábado, 26 de abril de 2025

	Sábado, 3 de mayo de 2025
Locación	Xtreme eSports Arena, Las Mercedes
Equipo de apoyo	Leonard Mojica - Operador de Estudio de Grabación

Plan de grabación

	Fecha	Lugar	Hora	Episodio
Día 1	Jueves, 24 de abril	Xtreme eSports Arena	12pm - 2pm	Ep. 1
Día 2	Sábado, 26 de abril	Xtreme eSports Arena	10am - 12pm	Ep. 2 y 3
Día 3	Sábado, 3 de mayo	Xtreme eSports Arena	10am - 12pm	Ep. 4

Informe de equipos

Los equipos utilizados, proporcionados por Xtreme eSports Arena para la grabación del proyecto, fueron:

- Micrófonos inalámbricos marca Comica.
- Interfaz de audio Behringer.
- Tres trípodes.
- Dos cámaras ElGato FaceCam Pro y una cámara Logitech C925E.
- Una PC Alienware R15.
- Consola de OBS Stream Deck XL.
- Una Laptop Acer Gamer.

Permisos

Xtreme eSports Arena, una academia de *gaming* ubicada en Las Mercedes, cedió sus espacios para la realización de este proyecto.

Hoja de llamado

Producción: Píxeles y Perspectivas			
Director, productor, guionista, ancla y editor	Camillo Carosone		
Locación	Xtreme eSports Arena		
Días de grabación (fecha y hora)	Día 1	Jueves, 24 de abril	12pm - 2pm
	Día 2	Sábado, 26 de abril	10am - 12pm
	Día 3	Sábado, 3 de mayo	10am - 12pm
Episodios	Ep. 1	Los videojuegos, el crecimiento de los eSports y Venezuela	
	Ep. 2	Los videojuegos y sus efectos en la salud mental	
	Ep. 3	Los videojuegos como una herramienta de aprendizaje	
	Ep. 4	Los videojuegos y su crecimiento a nivel mundial	
Entrevistados	Merly Mata		
	Mariana Ponce		
	Ander Rivas		

Postproducción

Durante la postproducción, se afinaron los últimos detalles de cada episodio:

- Se revisó el material grabado.
- Comenzó la edición del podcast.
- Incorporación de la música y efectos de sonido.
- Se definió el diseño final del logo del programa así como sus colores.
- Publicación de los episodios del podcast en YouTube.

Para la edición del proyecto se utilizó Wondershare Filmora, versión 13.6.13, y el diseño del logo y los inserts se realizó en Canva. Además, el podcast fue publicado en YouTube a lo largo de dos semanas. También se utilizó OBS Studio para el cambio de cámara entre el entrevistado y el entrevistador.

Pieza audiovisual

Link del canal: <https://www.youtube.com/channel/UCbFiSZ4QZVnSmxMUvxe-zFA>

- Episodio 1: <https://youtu.be/bdJ0Iklh5VQ>
- Episodio 2: <https://youtu.be/R7wzqcBCRdE>
- Episodio 3: https://youtu.be/Q_XhHW5l21U
- Episodio 4: <https://youtu.be/0wpJ0XrupTQ>
- Bonus: https://youtu.be/Rz_eBYANyle

Conclusiones

Luego de terminar la edición y publicación de los episodios de Píxeles y Perspectivas en YouTube, se puede concluir que el podcast es una de las herramientas más efectivas para promover e informar los beneficios que tienen los videojuegos en la salud de las personas, permitiendo tener un programa más dinámico, entretenido y ameno para los oyentes.

Durante el proceso de preproducción, producción y postproducción, se pusieron en práctica los conocimientos aprendidos durante la carrera de Comunicación Social, como la edición de video, la entrevista, el contacto con el entrevistado, así como otras habilidades periodísticas que permitieron la realización del proyecto. Además, el podcast abrió la oportunidad al público venezolano de acercarse al mundo de los videojuegos, un mundo aparte que ha crecido exponencialmente en los últimos años y forma parte de la vida cotidiana de muchas personas.

El proyecto además permitió demostrar que los videojuegos pueden ser beneficiosos para las personas, útiles para su aprendizaje, buenos para la salud mental, sólo si se utilizan responsablemente; también se evidenció cómo han crecido en Venezuela, donde se han creado espacios, o arenas, en los últimos años, en los cuales las personas pueden jugar o competir sanamente, siendo Xtreme eSports Arena o la Academia de eSports en la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB) muestra de ello.

Como reflexión final, los videojuegos en Venezuela tienen un futuro prometedor. Este medio interactivo ha tomado un rol sumamente importante en la vida de las personas, logrando unir a las familias con juegos casuales para compartir, que los videojugadores más expertos creen comunidades para compartir anécdotas sobre sus juegos favoritos, o vivir experiencias únicas como el Venezuela Game Show o torneos donde pueden divertirse y conocer personas nuevas con sus mismos gustos. Píxeles y Perspectivas es un podcast que suma un granito de arena al crecimiento de los videojuegos en Venezuela.

Recomendaciones

Para los estudiantes de la Universidad Monteávila que quieran realizar su Proyecto Final de Carrera con la Modalidad de Producción Audiovisual (Podcast), se les recomienda trabajar en un tema que les apasione, del cual tengan un conocimiento previo o de algún tópico que les llame la atención, para así aprender más. También se les recomienda confirmar los espacios en donde se llevarán a cabo las grabaciones, que estos espacios sean temáticos o tengan algún tipo de relación con el tema del que se está hablando y que estén bien acondicionados.

Además, como parte de la pre-producción, se recomienda adelantar lo antes posible el guion literario y técnico, las preguntas y la parte gráfica del programa, de esa manera, al llegar a la postproducción, la edición será mucho más sencilla y rápida. Estructurar adecuadamente el proyecto es clave para poder terminarlo con antelación.

Como recomendación a la Facultad de Ciencias de Comunicación e Información de la Universidad Monteávila, es importante que sigan acompañando al estudiante durante el proceso de creación de su proyecto, guiando y explicando cómo estructurar el podcast. Esto va a permitir que el estudiante se sienta motivado a seguir adelante con un producto de calidad.

Referencias

- Agencia Comma (2023). *5 ventajas del podcast en la comunicación corporativa*. Recuperado de: <https://agenciacomma.com/comunicacion-corporativa/podcast/>
- Alpañés, E. (2024). *Jugar a videojuegos tiene un efecto positivo en la salud mental y la satisfacción vital*. El País. Recuperado de: <https://elpais.com/salud-y-bienestar/2024-08-20/jugar-a-videojuegos-tiene-un-efecto-positivo-en-la-salud-mental-y-la-satisfaccion-vital.html>
- Arias, C., Brandt, M., & Catapano, F. (2024). *Creación del podcast FundaTalk para visibilizar las actividades de las fundaciones y organizaciones no gubernamentales en áreas sociales ubicadas en Caracas*. Universidad Monteávila, Caracas, Venezuela.
- Beattie, A. (2021). *How the Video Game Industry Is Changing*. Investopedia. Recuperado de: <https://www.investopedia.com/articles/investing/053115/how-video-game-industry-changing.asp>
- Belli, Simone y López, Cristian (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Athenea Digital, 14, 159179. Recuperado de: <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/570>
- Carvajal, D. (s.f): *Los videojuegos favorecen el desarrollo del cerebro y son una herramienta de aprendizaje efectiva*. E-Politécnica. Recuperado de: <https://www.upm.es/e-politecnica/david-carvajal-los-videojuegos-favorecen-el-desarrollo-del-cerebro-y-son-una-herramienta-de-aprendizaje-efectiva/>
- Comunidad de Madrid (2025, 14 marzo). *Prevención de adicciones*. <https://www.comunidad.madrid/servicios/salud/prevencion-adicciones>
- De Miguel, J. (2024, 29 octubre). *Cómo hacer un podcast: pasos, estructura y ejemplos*. Doofinder. <https://www.doofinder.com/es/blog/como-hacer-un-podcast>

- Goldrick, S. (2024, 13 noviembre). *Biggest. Change. Ever. Go Inside Spotify for Creators, the New Home of Podcasting on Spotify — Spotify*. Spotify.
Recuperado de:
<https://newsroom.spotify.com/2024-11-13/biggest-change-ever-go-inside-spotify-for-creators-the-new-home-of-podcasting-on-spotify/>
- González, A. (2020). *Impacto de los Videojuegos en la Salud Mental y el Aprendizaje Lúdico: Un Estudio Exploratorio*. Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Gupta, A., Lawendy, B., Goldenberg, M. G., Grober, E., Lee, J. Y., & Perlis, N. (2021). *Can video games enhance surgical skills acquisition for medical students? A systematic review*. *Surgery*, 169(4), 821-829.
<https://doi.org/10.1016/j.surg.2020.11.034>
- HookSounds (s.f). *Una Guía para la Publicación de tu Podcast*. Recuperado de:
<https://www.hooksounds.com/es/blog/cargar-un-podcast/>
- Iberdrola. (2021). *Beneficios de los Videojuegos en el Aprendizaje*. Iberdrola.
Recuperado de:
<https://www.iberdrola.com/talento/beneficios-videojuegos-aprendizaje>
- IFEMA MADRID (2022, 20 julio) *¿Cuántos tipos de videojuegos hay?*. Recuperado de:
<https://www.ifema.es/noticias/videojuegos/tipos-videojuegos>
- López, C. (2013). *El videojuego como práctica discursiva contemporánea. Pokémon y la naturalización de la realidad social neoliberal*. Tesis doctoral. Barcelona, Departamento de Psicología Social, Universitat Autònoma de Barcelona.
Recuperado de:
https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2014/hdl_10803_130793/clr1de1.pdf
- López, F. (2022). *Podcast como herramienta de comunicación y su aplicabilidad en el análisis de la industria de videojuegos*. Universidad de Chile, Santiago, Chile.

- Melo, M. F. (2024). *Podcasts: ¿cuán frecuente es su escucha?* Statista Daily Data.
Recuperado de:
<https://es.statista.com/grafico/28373/encuestados-que-escuchan-podcasts-por-tiempo-semanal-de-escucha/>
- Menéndez, L. (2024, 11 marzo). *Ventajas y desventajas de hacer un podcast*. mumbler.
Recuperado de:
https://mumbler.io/es/blog/ventajas-y-desventajas-de-hacer-un-podcast/#%C2%BFCuales_son_las_ventajas_y_desventajas_de_hacer_un_podcast
- Montaña, C. (2023). *¿Qué es un podcast?* BBVA NOTICIAS. Recuperado de:
<https://www.bbva.com/es/co/que-es-un-podcast/>
- Morales, J. (2024, 4 junio). *¿Qué es YouTube?, primera pregunta hacia el éxito* - Comunidad de YouTube.
<https://support.google.com/youtube/community-guide/278093747/%C2%BFqu%C3%A9-es-youtube-primera-pregunta-hacia-el-%C3%A9xito?hl=es>
- Moreno, G. (2016). *¿Quién juega más a los videojuegos?* Statista Daily Data.
Recuperado de:
<https://es.statista.com/grafico/5529/quien-juega-mas-a-los-videojuegos/>
- Porto, J. P., & Gardey, A. (2021, 17 junio). *Videojuego - Qué es, tipos, definición y concepto*. Definición.de. <https://definicion.de/videojuego/>
- Prieto, L. (2018). *El Efecto de los Videojuegos en el Desarrollo Cognitivo: Una Revisión Narrativa Utilizando el Formato de Podcast para la Divulgación*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Núñez, A. (2021, 10 septiembre). *Furor por los videojuegos como fuente de ingresos ante los precarios salarios venezolanos*. Voz de América.
<https://www.vozdeamerica.com/a/furor-por-los-videojuegos-como-fuente-ingresos-ante-precarios-salarios/6221830.html>

Real Academia de la Lengua Española (s.f). *Red social*. Recuperado de:
<https://dpej.rae.es/lema/red-social>

Real Academia de la Lengua Española (s.f). *Videojuego*. Recuperado de:
<https://www.rae.es/diccionario-estudiante/videojuego>

Roa, M. M. (2023). *Los podcasts siguen ganando adeptos*. Statista Daily Data.
Recuperado de:
<https://es.statista.com/grafico/26394/numero-de-oyentes-de-podcast-a-nivel-mundial/>

Sifontes, D., & Surt, B. (2022). *Los videojuegos como medios de comunicación en el contexto venezolano*. Universidad Monteávila, Caracas, Venezuela.

Solís, P. (2023). *Día Mundial del Videojuego: beneficios y perjuicios en los niños y adolescentes*. UNIR. Recuperado de:
<https://www.unir.net/revista/educacion/dia-mundial-videojuego-beneficios-y-perjuicios-ninos-y-adolescentes/>

Ulloa, G. (2010). *U. de Rochester identifica 5 beneficios de los videojuegos de acción para la vida cotidiana*. BioBioChile - La Red De Prensa Más Grande De Chile.
Recuperado de:
<https://www.biobiochile.cl/noticias/2010/09/14/u-de-rochester-identifica-5-beneficios-que-otorgan-los-videojuegos-de-accion-para-la-vida-cotidiana.shtml>

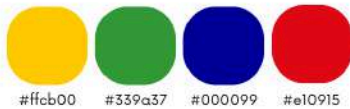
Vargas, G. (2024). *El auge del podcast: tendencias y proyecciones - Digital | Revista P&M*. Revista PYM. Recuperado de:
<https://www.revistapym.com.co/articulos/digital/74929/el-auge-del-podcast-tendencias-y-proyecciones>

Vázquez, K. (2022). *Más allá del periodismo: creación de un podcast para entrevistar a los representantes del periodismo en Venezuela*. Universidad Monteávila, Caracas, Venezuela.

Wong, L. (2018). *Venezuela contra los videojuegos*. The New York Times. Recuperado de:
<https://www.nytimes.com/es/2018/01/25/espanol/america-latina/venezuela-videojuegos-maduro-crisis-entretenimiento.html>

Anexos

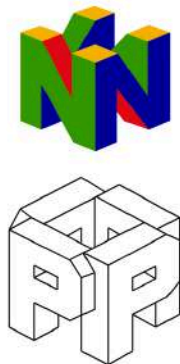
Identidad gráfica



#ffc000 #339933 #000099 #e10915

Tipografía logo:

- SCR-N Seven
- Barlow Condensed



Tipografía inserts:

- Poppins
- Arcade Gamer



Nombre de la persona

CARGO/PROFESIÓN



Nombre de la persona

CARGO/PROFESIÓN

Tipografía inserts:

- Poppins
- Arcade Gamer



Nombre de la persona

CARGO/PROFESIÓN



Nombre de la persona

CARGO/PROFESIÓN

Miniaturas de los episodios

Episodio 1



Episodio 2



Episodio 3



Episodio 4



Página principal de Youtube

The screenshot shows the YouTube channel page for 'Píxeles y Perspectivas'. The channel has 12 subscribers and 4 videos. The banner image features a colorful pixelated cube with the text 'PÍXELES PERSPECTIVAS'. Below the banner, there are two buttons: 'Customize channel' and 'Manage videos'. The 'Videos' section displays five video thumbnails with their titles, durations, and view counts.

Video Title	Duration	Views	Time Ago
Los videojuegos y su crecimiento a nivel mundial - Podcast	33:21	21	18 hours ago
Los videojuegos como una herramienta de aprendizaje - Podcast	19:56	11	18 hours ago
Los videojuegos y sus efectos en la salud mental - Podcast	20:37	13	18 hours ago
Los videojuegos, el crecimiento de los eSports y Venezuela - Podcast	16:16	15	18 hours ago
Hyrule, un Escape de la Realidad	15:53	41	1 year ago

The screenshot shows the YouTube Studio interface. The 'Videos' tab is selected, displaying a list of videos with their details. The table includes columns for video status, title, visibility, restrictions, date, views, comments, and likes.

Video	Visibility	Restrictions	Date	Views	Comments	Likes (vs. dislikes)
Los videojuegos y su crecimiento a nivel mundial - Podcast	Public	None	May 22, 2025 Published	21	1	100.0% 6 likes
Los videojuegos como una herramienta de aprendizaje - Podcast	Public	None	May 22, 2025 Published	11	0	100.0% 3 likes
Los videojuegos y sus efectos en la salud mental - Podcast	Public	None	May 22, 2025 Published	13	0	100.0% 4 likes
Los videojuegos, el crecimiento de los eSports y Venezuela - Podcast	Public	None	May 22, 2025 Published	15	0	100.0% 5 likes
Hyrule, un Escape de la Realidad	Public	None	Jan 7, 2024 Published	41	0	100.0% 6 likes

Guion literario

Guion Podcast Píxeles y Perspectivas

Sala de control de Xtreme eSports Arena. Int.

Introducción del podcast – Camillo Carosone

Bienvenidos a Píxeles y Perspectivas, un programa donde vemos y entendemos a los videojuegos desde otro punto de vista

Presentación del invitado – Camillo Carosone

Estoy acompañado de (nombre del invitado y su profesión) para hablar de (tema del episodio). Bienvenido! ¿Cómo estás?

El invitado se presenta e inicia la conversación relacionada con el tema del episodio.

El invitado responde las preguntas correspondientes al episodio

Preguntas del primer episodio

- ¿Por qué los videojuegos han crecido tanto en los últimos años?
- ¿Cómo han influenciado en la vida de las personas?
- ¿Cómo describirías la evolución de la industria de los videojuegos en las últimas décadas?
- ¿Qué factores crees que impulsaron su expansión global?
- ¿Cómo han cambiado los videojuegos en cuanto a narrativa, gráficos y mecánicas?
- ¿Qué papel han jugado las redes sociales y los streamers en este boom?
- ¿Por qué crees que los videojuegos conectan tanto con las nuevas generaciones?
- ¿Qué opinas sobre el estigma que todavía existe en algunos sectores hacia quienes juegan videojuegos?

Preguntas del segundo episodio

- ¿Cuáles son los aspectos positivos de los videojuegos? ¿Y los negativos?
- ¿Qué beneficios tienen los videojuegos para la salud mental de las personas?
- ¿Qué beneficios psicológicos pueden aportar los videojuegos?
- ¿Existen estudios que respalden el uso de videojuegos como herramienta terapéutica?
- ¿Crees que los videojuegos pueden ayudar a reducir el estrés o la ansiedad? ¿Por qué?
- ¿Qué diferencias has visto entre tipos de videojuegos (casuales, de estrategia, cooperativos) y sus efectos emocionales?
- ¿Hay un límite saludable en el tiempo de juego diario?
- ¿Qué señales podrían indicar una relación no saludable con los videojuegos?

Preguntas del tercer episodio

- ¿Cómo los videojuegos pueden ser herramientas de aprendizaje?
- ¿Es una alternativa viable para que los niños aprendan cosas?
- ¿Los videojuegos aportan al pensamiento crítico?
- ¿Cómo defines el aprendizaje lúdico en el contexto de los videojuegos?
- ¿Qué habilidades cognitivas o sociales se pueden desarrollar jugando?
- ¿Qué tipo de videojuegos son los más efectivos en este sentido?
- ¿Cómo pueden usarse los videojuegos dentro del aula o en procesos educativos informales?
- ¿Conoces casos donde se hayan usado videojuegos como herramientas de inclusión educativa?
- ¿Qué opinas de plataformas como Minecraft Education o juegos como Portal para enseñar lógica y física?

Preguntas del cuarto episodio

- ¿Qué cambios se han visto en Venezuela con respecto al mercado de los videojuegos?
- ¿Este nuevo mercado llegó para quedarse?
- ¿Cómo ves la evolución de la industria de los videojuegos en Venezuela?
- ¿Qué retos enfrentan los gamers y desarrolladores venezolanos?
- ¿Hay comunidades activas de desarrollo o e-sports en el país?
- ¿Conoces casos de éxito de venezolanos en el mundo gamer (streamers, diseñadores, jugadores profesionales)?
- ¿Crees que los videojuegos están siendo una válvula de escape o una oportunidad económica para jóvenes en Venezuela?
- ¿Qué papel podrían jugar los videojuegos en la educación o salud mental de los jóvenes venezolanos?

Cierre del podcast – Camillo Carosone

(Conclusión junto con el invitado sobre el tema hablado). Gracias a todos por acompañarnos en el episodio de hoy. No lo olviden, trabajen duro, pero nunca dejen de jugar. Hasta la próxima.

Guion técnico

Podcast	Píxeles y Perspectivas	Duración	15 a 30 minutos
Objetivo	Destacar el aspecto positivo de los videojuegos en la salud mental, de la mano del aprendizaje lúdico, y el impacto a nivel nacional.		
	#		
Control	1	Video con el logo del podcast como introducción	
	2		
Locutor	3	(Bienvenida del micro) Bienvenidos a Píxeles y Perspectivas, un programa donde vemos y entendemos a los videojuegos desde otro punto de vista Estoy acompañado de (nombre del invitado y su profesión) para hablar de (tema del episodio). Bienvenido! ¿Cómo estás?	
	4	El invitado se presenta e inicia conversación sobre los videojuegos	
Locutor	5	(Cuerpo del micro) Preguntas del primer episodio • ¿Por qué los videojuegos han crecido tanto en los últimos años?	

		• ¿Cómo han influenciado en la vida de las personas? • ¿Cómo describirías la evolución de la industria de los videojuegos en las últimas décadas? • ¿Qué factores crees que impulsaron su expansión global? • ¿Cómo han cambiado los videojuegos en cuanto a narrativa, gráficos y mecánicas? • ¿Qué papel han jugado las redes sociales y los streamers en este boom? • ¿Por qué crees que los videojuegos conectan tanto con las nuevas generaciones? • ¿Qué opinas sobre el estigma que todavía existe en algunos sectores hacia quienes juegan videojuegos? <i>Preguntas del segundo episodio</i> • ¿Cuáles son los aspectos positivos de los videojuegos? ¿y los negativos?
--	--	--

		• ¿Qué beneficios tienen los videojuegos para la salud mental de las personas? • ¿Qué beneficios psicológicos pueden aportar los videojuegos? • ¿Existen estudios que respalden el uso de videojuegos como herramienta terapéutica? • ¿Crees que los videojuegos pueden ayudar a reducir el estrés o la ansiedad? ¿Por qué? • ¿Qué diferencias has visto entre tipos de videojuegos (casuales, de estrategia, cooperativos) y sus efectos emocionales? • ¿Hay un límite saludable en el tiempo de juego diario? • ¿Qué señales podrían indicar una relación no saludable con los videojuegos? <i>Preguntas del tercer episodio</i> • ¿Cómo los videojuegos pueden ser herramientas de aprendizaje?
--	--	--

		• ¿Es una alternativa viable para que los niños aprendan cosas? • ¿Los videojuegos aportan al pensamiento crítico? • ¿Cómo defines el aprendizaje lúdico en el contexto de los videojuegos? • ¿Qué habilidades cognitivas o sociales se pueden desarrollar jugando? • ¿Qué tipo de videojuegos son los más efectivos en este sentido? • ¿Cómo pueden usarse los videojuegos dentro del aula o en procesos educativos informales? • ¿Conoces casos donde se hayan usado videojuegos como herramientas de inclusión educativa? • ¿Qué opinas de plataformas como Minecraft Education o juegos como Portal para enseñar lógica y física? <i>Preguntas del cuarto episodio</i>
--	--	---

		• ¿Qué cambios se han visto en Venezuela con respecto al mercado de los videojuegos? • ¿Este nuevo mercado llegó para quedarse? • ¿Cómo ves la evolución de la industria de los videojuegos en Venezuela? • ¿Qué retos enfrentan los gamers y desarrolladores venezolanos? • ¿Hay comunidades activas de desarrollo o e-sports en el país? • ¿Conoces casos de éxito de venezolanos en el mundo gamer (streamers, diseñadores, jugadores profesionales)? • ¿Crees que los videojuegos están siendo una válvula de escape o una oportunidad económica para jóvenes en Venezuela? • ¿Qué papel podrían jugar los videojuegos en la educación o salud mental de los jóvenes venezolanos?
--	--	--

Control	6	Música, cortinas y efectos de sonido de videojuegos
Locutor	7	(Despedida del micro) (Conclusión junto con el invitado sobre el tema hablado). Gracias a todos por acompañarnos en el episodio de hoy. No lo olviden, trabajen duro, pero nunca dejen de jugar. Hasta la próxima.
Control	8	Entra el outro del canal
	9	