



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN

Análisis de la Terminología en español en el Videojuego Dota 2

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

AUTORES:

Ulfe Ramírez, Carlos Enrique (ORCID: 0000-0001-9391-2014)

Sec Brachowicz, Yasmín Cristina (ORCID: 0000-0002-0309-6218)

ASESOR:

Dr. Sagástegui Toribio, Edwin Eduardo (ORCID: 0000-0003-2230-9378)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Traducción y terminología

CHICLAYO – PERÚ

2021

Dedicatoria

Le dedico este proyecto de investigación a mis padres, por ser pacientes y apoyarme durante todos estos años. A mis amigos, Katherine y Luis, por animarme a continuar y no rendirme durante el arduo proceso de investigación.

Los autores

Agradecimiento

Queremos agradecer el apoyo, ayuda y los ánimos a todos aquellos que estuvieron junto a nosotros durante el proceso de elaboración de este proyecto de investigación.

En primer lugar, queremos expresar nuestro más profundo y sincero agradecimiento al profesor Edwin Eduardo Sagástegui Toribio, asesor de la presente investigación, por su dedicación y su tiempo ya que sin su orientación este proyecto no habría culminado.

Asimismo, queremos agradecer a todos los profesores de la carrera de traducción e interpretación que nos han ayudado a adquirir los conocimientos necesarios para llegar a ser profesionales en la carrera.

Y, por último, a aquellos amigos que nos dijeron que no nos rindamos, que nos brindaron su apoyo incondicional y nos alentaron a seguir.

Los autores

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
I . INTRODUCCIÓN	1
II . MARCO TEÓRICO	4
III . METODOLOGÍA	9
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	9
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización	9
3.3. Escenario de estudio.....	10
3.4. Participantes	10
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	11
3.6. Procedimiento.....	12
3.7. Rigor científico.....	12
3.8. Método de análisis de datos.....	13
3.9. Aspectos éticos.....	13
IV . RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	15
V . CONCLUSIONES.....	23
VI . RECOMENDACIONES.....	25
REFERENCIAS:.....	26
ANEXOS.....	30

Índice de tablas

Tabla 1: Terminología propuesta.....	15
--------------------------------------	----

Resumen

Este trabajo de investigación titulado “Análisis de la Terminología en español en el Videojuego Dota 2”, tuvo como objetivo general analizar la terminología usada en el videojuego DOTA 2, y a su vez como objetivos específicos determinar los componentes lingüísticos, determinar los componentes cognitivos y determinar los componentes sociales en la terminología usada dentro del video juego Dota 2 por usuarios que tienen como lengua materna el idioma español. El tipo de estudio de esta investigación fue aplicado, con un diseño de estudio de casos. Así mismo, como escenario de estudio se tuvo el videojuego DOTA 2, como participantes se tuvo los términos utilizados en el videojuego DOTA 2 los cuales son utilizados por jugadores de todas partes del mundo, en este caso la terminología que se analizó fue en el idioma español. Se analizó un total de 50 términos. Conjuntamente, se reclutaron 30 voluntarios de la región Lambayeque quienes fueron los entrevistados. Como instrumentos se utilizaron una guía de entrevista y una ficha de análisis. Finalmente, se obtuvo que la gran mayoría de los entrevistados emitieron conceptos (92.3%), manifestaron opiniones (94.2%) y demostraron beneficios (91.8%) sobre el uso de los términos. Posteriormente, se llegó a la conclusión de que aquellas palabras seleccionadas para el estudio pueden tomar finalmente la categoría de “terminología” debido a que cumplen con los componentes propuestos.

Palabras clave: Terminología, DOTA2, componentes.

Abstract

The general objective of this research entitled “Análisis de la Terminología en español en el Videojuego Dota 2” was to analyse the terminology used in the DOTA 2 video game, and the specific objectives were to determine the linguistic components, determine the cognitive components and determine the social components in the terminology used in the Dota 2 video game by users whose mother tongue is Spanish. The type of study of this research was applied, with a case study design. Likewise, the DOTA 2 video game was used as the study scenario, and the participants were the terms used in the DOTA 2 video game, which are used by players from all over the world, in this case the terminology analysed was in the Spanish language. A total of 50 terms were analysed. In addition, 30 volunteers from Lambayeque were recruited and interviewed. An interview guide and an analysis sheet were used as instruments. Finally, it was found that the vast majority of the interviewees gave concepts (92.3%), expressed opinions (94.2%) and demonstrated benefits (91.8%) on the use of the terms. Subsequently, it was concluded that those words selected for the study can finally take the category of “terminology” because they comply with the proposed components.

Keywords: Terminology, DOTA 2, components.

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día podemos ver y oír la gran cantidad de términos adoptados de otros idiomas en nuestra lengua, dichos términos son usados de una manera inconsciente y acarrea consigo problemas para la conservación de la lengua como tal. Teniendo como base el crecimiento exponencial de lo que hoy conocemos como juegos en red o lo que, por lo general, denominados en la lengua inglesa como online games, las personas de nuestra época han sido expuestas de una u otra forma a estos juegos; y, por lo tanto, a lo que muchos autores, tales como Kirriemur y Mcfarlane (2005) la psicología, la educación, la sociología son parte en su investigación dentro de los canales de comunicación y las investigaciones culturales; además, (López, 2013) demuestra la dificultad de entendimiento que existe en los sistemas comunicativos de los videojuegos en con respecto a los gráficos, interacción y narrativa que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo con su tipo; Sin embargo, (Mitchell y Savill-Smith, 2005); (Nussbaum, Rosas, Cumsille, Marianov, Correa, Flores y Salinas, 2003), llegan a un mismo punto, diciendo que existe placer en la acción lúdica, también señala un aumento por medio de la interacción, que se manifiesta en el aprendizaje de una lengua. Visto de un modo más simple, el desarrollo de las habilidades y procesos cognitivos dentro de un idioma tienen como una base esencial la actividad lúdica. En pocas palabras esta es una nueva variante del idioma, creada dentro de un campo totalmente nuevo y que en muchas ocasiones hace caso omiso a las reglas que rigen el uso de nuestro idioma.

Morales (2015) considera que los términos originados dentro de un videojuego pueden ser aplicados por el usuario en más de un campo dentro de su vida diaria, campos tales como medios de comunicación múltiples que tienen algún tipo de contacto con el videojuego. Entre ellos se puede tener en consideración las revistas y sitios web cuya función es promover y facilitar información acerca de los videojuegos; además, existen videojuegos fabricados por ciertas corporaciones que, por medio de publicaciones oficiales para los jugadores, de manera paulatina van adaptando los términos conforme hacen uso de ellos dotándolos con peculiaridades propias y que son de fácil

identificación para aquellos usuarios de los juegos. Es por eso que se puede dar por sentado el contexto social de esta “jerga gamer” la cual tiene, terminología propia y es de macro entendimiento.

Por otro lado, existe una mirada distinta sobre la nueva terminología adquirida a partir de la exposición a los video juegos como (Pereira, 2016) fundamenta en su estudio “Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos” en el cual menciona que la terminología nacida a partir de los videojuegos conlleva a una evolución de la lengua, que afecta positivamente el desarrollo de los usuarios y de aquellos expuestos indirectamente, al lograr un mayor interés por aquellas lenguas en las que se originan dichos términos.

Por esto, se planteó el siguiente problema de investigación: ¿Cómo se presenta la terminología en español del videojuego Dota 2?

Justificación teórica: La presente investigación se justificó teóricamente dando algunos aportes respecto al análisis de la terminología en videojuegos. Presentando así algunas teorías que servirán para otras investigaciones en el ámbito de la traducción de términos en los videojuegos. De manera que, la investigación se basó en la Teoría Comunicativa de la Terminología de (Cabré,1999). Quien propone una serie de reflexiones acerca del uso de la terminología como medio de comunicación efectivo, los cuales pueden ser usados para referirse a esta investigación.

Justificación metodológica: Desde el punto de vista metodológico, la presente investigación analizó la terminología dentro del videojuego DOTA 2, y se comprobó si realmente existe una terminología específica dentro del contexto comunicativo de aquellos que tienen como lengua materna el español según lo que Cabré propone. Además, a través de ello se pudo determinar los componentes lingüísticos, determinar los componentes cognitivos y determinar los componentes sociales en la terminología usada dentro del video juego Dota 2 por usuarios que tienen como lengua materna el idioma español

Justificación práctica: El trabajo de investigación se justificó de forma práctica ya que, gracias al análisis realizado, los futuros traductores harán uso de estos

aspectos importantes con los cuales llevarán a cabo la identificación de términos dentro de los videojuegos y facilitará el proceso de traducción.

La presente investigación tuvo como objetivo general analizar la terminología usada en el videojuego DOTA 2, y como objetivos específicos determinar los componentes lingüísticos, determinar los componentes cognitivos y determinar los componentes sociales en la terminología usada dentro del video juego Dota 2 por usuarios que tienen como lengua materna el idioma español. Es importante dejar claro que nos referimos a la terminología creada por y para aquellas personas expuestas directa (jugadores) e indirectamente (sociedad en general).

II . MARCO TEÓRICO

Morales (2015) en su artículo titulado “La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea” determinó como objetivo analizar y aclarar un fragmento sobre la visión actual en la lingüística perteneciente a un videojuego al tener en consideración este mismo como cierto uso del lenguaje con función estrictamente comunicativa empleada por los jugadores en ciertas situaciones. Finalmente se llegó a la conclusión de la existencia de un vocabulario mostrado en forma de palabras que poseen una especificidad de significado muy alta, que da como resultado una multitud de palabras cuyo significado solo se usa en ciertos momentos. Al mismo tiempo, que la terminología creada sustenta las necesidades del jugador mientras le ayudan a comunicarse con individuos de todo el mundo de un modo veloz y sin trabas.

Castañeda (2017) en su trabajo de fin de grado “Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG” tiene como objetivo el análisis del uso de los anglicismos de los videojuegos en red de tipo MOBA y MMOG, seleccionados de modo que, en su razonamiento, tienen mayor apertura al contacto de idiomas y, pues, la chance de que se presenten interrupciones entre el inglés y el español es muy alta. Esta investigación determinó que es necesario hacer mención de la cantidad exacta de términos seleccionados, esto es solo un fragmento del total de los términos extraídos del inglés con sus diversas variaciones presentes en estos videojuegos. Dicha cantidad es para tener en cuenta y abre la posibilidad a nuevas obras lexicográficas con especialización en este campo. Es así que, la aclaración de dudas terminológicas y de traducción propuestas en estos videojuegos resultaría mucho más sencilla.

Álvarez-Bolado (2013) en su tesis doctoral titulada “El léxico del videojuego: Análisis contextual en un género periodístico” tiene como objetivo el análisis de la terminología del videojuego en español en un corpus de reseñas periodísticas y supone que existe pertenencia a un campo lexicográfico propio que es el resultado del crecimiento constante de los videojuegos y como parte constituyente correspondiente a las nuevas tecnologías en internet. El presente trabajo determinó que el léxico en los videojuegos son parte de una cultura de entretenimiento

afianzada y que marca una aceptación que va en crecimiento social por lo cual es lógico pensar que los términos en relación con ellos no serán una realidad del momento y aunque hoy por hoy los diccionarios tomados en cuenta no añaden los términos seleccionados quizá próximamente sean incluidos.

Suryanto (2019) en su artículo titulado “ The Use of Slang Words by Gamers in the Game Online” tiene como objetivo describir la manera en que la jerga actúa y analizar los planos sociales de la jerga manejada por los usuarios en el videojuego "Clash of clans". De este modo intenta describir los mundos de la vida de modo de exponer la vida en un modo introvertido, teniendo en cuenta la opinión de los jugadores. Al hacerlo, contribuye a un mejor entendimiento de los contextos sociales y atrae la atención del proceso, es decir, patrones y peculiaridades estructurales. Concluye en que la jerga es un tipo de lenguaje que utilizan ciertos grupos y tiene su propio sistema de código para sus usuarios. El uso de la jerga se basa en la eficiencia de escribir la palabra resumidamente y con mayor rapidez en términos de escritura. Esto hace mención de la suma y la eficiencia del tiempo dedicado a la escritura.

Ruiz (2017) en su trabajo de grado “Estudio contrastivo alemán-español de la terminología del videojuego” tuvo como objetivo clasificar y analizar en contraste la terminología en los idiomas alemán y español desde un punto de vista lingüístico, terminológico y traductológico los MMORPG, los cuales se caracterizan por su gran narrativa oral y escrita. Concluyó que existe una cantidad ingente de préstamos terminológico, lo que conlleva a la creación de nuevos términos y al nacimiento de un nuevo idioma con reglas poco definidas que evoluciona progresivamente. Esto se debe a la escasez de diccionarios especializados en el ámbito de los videojuegos.

Torres (2018) en su trabajo de grado “El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en la terminología militar de tres videojuegos” tuvo como objetivo determinar la influencia del uso de préstamos y calcos en la traducción de la terminología militar de tres videojuegos teniendo en cuenta una teoría sobre relaciones de poder entre lenguas. Se llegó a la conclusión de que estrategias de traducción tales como el calco y el préstamo pueden ser

reemplazados por otra estrategia, conocida como adaptación, como respuesta a los problemas traductológicos que se encuentran al momento de traducir videojuegos, siendo el idioma inglés el idioma predominante en todo tipo de contenido, la localización hace evidente la presencia ideológica y política de los EE.UU.

Tejada (2019) en su trabajo de fin de grado “Análisis lexicográfico de la terminología traducida y adaptada al español del videojuego FIFA 19” propone un estudio comparativo y reflexivo que demuestre que existen marcas culturales diferenciadoras del idioma inglés y el español y que los patrones comunicativos en los que están basados son opuestos, y además se pone en claro que las características del lenguaje del deporte y el fútbol se han adaptado y variado por videojuegos de procedencia anglosajona, llegó a la conclusión de que el lenguaje futbolístico es uno de los más complejos y completos, ya que posee una gran variedad de jergas y terminología propias caracterizadas por ser innovadoras y creativas, lo que lo etiqueta como lenguaje especializado. Sus términos y expresiones son de uso popular, no elitista y a menudo los comentaristas son quienes los crean.

Una definición de este tema de estudio expone que un videojuego está compuesto por la interacción entre recursos visuales y auditivos y, además, necesita dispositivos de respuesta háptica, tales como joystick, teclados, guantes, mouse, trajes, entre otros. Estos contribuyen y posibilitan la interacción hombre-máquina (De Aguilera & Mañas, 2001 y Sánchez, Sáenz & Garrido, 2010).

Tal y como se plantean variados conceptos de videojuego, la información especializada en este campo propone que los enfoques de estudio sobre este rondan entre dos extremos (De Aguilera & Mendiz, 2003; Pérez, Postigo & Sedeño, 2003 y Mendiz, Pindado, Ruiz & Pulido 2003). Por un lado, se encuentran los investigadores que hacen un análisis de los efectos perjudiciales de los videojuegos al tiempo que, por otro, se encuentran aquellos que abogan por los efectos beneficiosos. De Aguilera y Mendiz (2003), apuntan que, a lo largo de los años ochenta, las investigaciones en torno a los videojuegos enfocaron su interés en el efecto adictivo de estos. Por consiguiente, por muchos años se dijo que los

videojuegos provocan adicción, promueven la vida sedentaria, limitan las actividades al aire libre, desalientan la práctica de deportes, reducen el horario de estudio e, inclusive, generan comportamiento violento en niños y adolescentes (Pérez et al., 2003; Mendiz et al.,2003).

Esther y Turci (2003) plantean una serie de investigaciones referentes al potenciamiento de las aptitudes cognoscitivas, la obtención de habilidades, la transmisión de nociones y valores y, finalmente, modelización de conductas. En este mismo enfoque, (Mendiz, 2003) sugiere que el consumo de videojuegos conlleva una ayuda para desarrollar el intelecto y favorece habilidades cognoscitivas, entre ellos tenemos: la atención, la percepción espacial y la memoria, al tiempo que, en el plano de las destrezas y habilidades, se reconoció que estos mejoran la agudeza visual, optimizan el desarrollo lógico inductivo y amplían las capacidades para gestionar recursos y manejar la información.

Bernat (2008), con este mismo punto de vista, presenta una serie de habilidades que al hacerse uso de los videojuegos se ven potenciadas. Entre las más importantes se encuentran las habilidades para resolver problemas, habilidades metacognitivas, habilidades creativas y habilidades para tomar de decisiones.

Pérez (2010) presenta diferentes líneas teóricas que han evaluado el fenómeno de los videojuegos. Según este autor, los estudios más prometedores son la ludología, los estudios narratológicos, la teoría de diseño de juegos y la semiótica del videojuego.

Según Cabré (2009) en su “Teoría Comunicativa de la Terminología, una aproximación lingüística a los términos” propone que el objeto de la terminología y las unidades terminológicas, son interdisciplinarios por naturaleza ya que se definen por composición de tres componentes:

Un componente cognitivo (la percepción y categorización de la realidad por parte de las especialidades: los términos vehiculan la representación de dicha categorización de las realidades.

Un componente lingüístico, habida cuenta de que las unidades terminológicas son signos lingüísticos, que pertenecen a las lenguas naturales, son parte de su gramática y son descritas por medio de las mismas propiedades, estructuras y condiciones que describen las unidades lingüísticas.

Un complemento social (los términos permiten la comunicación entre expertos, y para la formación de futuros expertos y también para difundir el conocimiento especializado), y además identifican grupos socio profesionales.

III . METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Esta investigación fue de tipo aplicada, ya que tuvo como finalidad resolver un problema determinado o planteamiento específico, con enfoque en la búsqueda y consolidación del conocimiento para ponerlo en práctica y, en consecuencia, enriquecer el desarrollo de la cultura y la ciencia. (Bibliotecas DuocUC, s.f). Por consiguiente, en este trabajo se analizó la terminología usada en el videojuego DOTA 2 y se determinaron los componentes lingüísticos, cognitivos y sociales de la terminología usada dentro del video juego Dota 2 en el idioma español y se buscó dar solución al problema de investigación de este proyecto.

El diseño de investigación fue el estudio de casos, el cual estudia un fenómeno actual en un contexto real, donde se encuentran muchos focos de interés y pocos antecedentes observacionales y, en consecuencia, está basado en fuentes fácticas variadas, además de beneficiarse de propuestas teóricas previamente desarrolladas las cuales facilitan la recolección de los datos y su posterior análisis. (Jimenez, V. y Comet, C., 2016)

3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización

La categorización de este proyecto provino del siguiente problema de investigación: ¿cómo se presenta la terminología en español del videojuego Dota 2?, y se basó en el objetivo principal que fue analizar la terminología usada en el videojuego DOTA 2; y en los objetivos específicos que fueron determinar los componentes cognitivos, lingüísticos y sociales de la terminología usada dentro del video juego Dota 2 en el idioma español. Véase Anexo 1.

3.3. Escenario de estudio

Según Munarriz (1992), el escenario es el lugar donde se desarrolla la investigación en un contexto natural, donde los hechos acontecen.

El escenario de estudio de este proyecto de investigación fue el videojuego DOTA 2.

La importancia para Castells (2000) sobre el estudio de los espacios virtuales del videojuego DOTA 2, es mostrar como las relaciones sociales se virtualizan en la internet, generando comunidades virtuales que “funcionan en un nivel diferente de realidad. Son redes sociales interpersonales, la mayoría de ellas basadas en vínculos débiles, muy diversificados y especializados con respecto al lenguaje, pero aun así capaces de generar reciprocidad y apoyo por la dinámica de la interacción sostenida” (p.428). Por ejemplo, para realizar esta investigación, se recurrió a amigos y conocidos jugadores de Dota 2 de forma personal y online. De la misma manera en una entrevista personal acerca del videojuego DOTA 2.

3.4. Participantes

Según Arias (citado en Gallardo, 2017) se define a los participantes como un conjunto definido o indefinido de elementos que se caracterizan por poseer rasgos en común los cuales serán determinados por el problema de investigación y los objetivos.

Los participantes de esta investigación fueron los términos utilizados en el videojuego DOTA 2 los cuales son utilizados por jugadores de todas partes del mundo, en este caso la terminología que se analizó fue en el idioma español. Se analizó un total de 50 términos. Conjuntamente, se reclutaron 30 voluntarios de la región Lambayeque. Jugadores seleccionados para participar de un focus group acerca de la terminología que aplican durante el juego. De los 30 voluntarios, todos fueron hombres, entre las edades de 16 – 44 años. Todos tenían experiencia del juego de Dota 2 y contaban con

perfiles de juego en línea a través de Steam (la plataforma de juegos en línea que alberga Dota 2), que permitió la verificación de su total tiempo de juego y clasificación para dar sustento.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó en este proyecto la técnica de la observación, la cual permitió recopilar información sobre el objeto de estudio que fue analizar la terminología usada en el videojuego DOTA 2.

En palabras de Hernández (2014), afirma que la técnica de observación implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones.

Los instrumentos fueron una ficha de análisis y una guía de entrevista. Estas herramientas de investigación tuvieron el fin de recopilar y analizar información con el objetivo de dar soporte a la investigación y llevar a cabo los objetivos principales de la manera más eficaz. Los instrumentos fueron elaborados por los investigadores. Véase Anexos 2 y 3.

Como afirma Fernández (2005), la ficha de análisis es una herramienta de investigación que consiste en el análisis, válido y confiable de la información encontrada sobre el objeto de estudio, la cual puede utilizarse en muy diversas circunstancias. Con la ficha de análisis el investigador participa observando y estudiando los hechos de interés.

Según Troncoso (2016), la guía de entrevista se enmarca dentro del quehacer cualitativo como una herramienta eficaz para desentrañar significaciones, las cuales fueron elaboradas por los sujetos mediante sus discursos, relatos y experiencias.

3.6. Procedimiento

Se elaboró una ficha de análisis y una guía de entrevista, las cuales se entregaron a 3 expertos para que fueran debidamente validadas.

Una vez validados los instrumentos de recolección de datos:

- Se procedió a la búsqueda de información dentro de las partidas jugadas por los usuarios del videojuego DOTA 2 y a glosarios Gamer, dentro de las cuales se hace mención de todos los términos usados.
- Se aplicó una selección de todos los términos que los investigadores consideraron adecuados para su estudio y mención.
- Se aplicaron los instrumentos validados para recolectar la información dentro de las partidas jugadas por los usuarios del videojuego DOTA 2 y a glosarios Gamer.

3.7. Rigor científico

Cuando se menciona rigor científico en esta investigación, nos referimos a la validez y la confiabilidad del instrumento que se va a utilizar, lo que según Santos (2017) quiere decir que el investigador debe tener la certeza de que el instrumento cumpla con el objetivo planteado en el proyecto de investigación de manera coherente, por eso el instrumento debe tener estas dos características, debe ser válido y confiable.

La confiabilidad indica el grado en que, al aplicarse repetidamente el instrumento al mismo participante, se produzcan resultados similares. Y la validez, hace referencia al grado en el que el instrumento de medición cumple su función que es medir la información (Santos, 2017).

Es muy importante que los datos obtenidos por medio del instrumento sean válidos y confiables, ya que, de no ser así, los resultados no responderán al problema de investigación.

3.8. Método de análisis de datos

En el presente proyecto se utilizó el método inductivo-deductivo el cual consiste en dos procedimientos inversos que son la inducción y la deducción. El procedimiento inductivo es una manera de razonar donde se va desde el conocimiento de casos específicos hacia casos más generales, lo cual va a reflejar las características compartidas entre hechos individuales. Se basa en la repetición de hechos reales, descubriendo las características en común de un grupo específico y poder sacar conclusiones sobre los atributos característicos de estos. La generalización a la que se llega se basa en el empirismo. Por medio del procedimiento deductivo el proceso vendría a ser lo contrario a lo mencionado anteriormente, es decir, se va desde un conocimiento general a otro con un menor nivel de generalidad. Consiste en hallar elementos que se desconocen, a partir de los que son conocidos o descubrir resultados desconocidos, de elementos conocidos (Rodríguez y Pérez, 2017).

Por lo tanto, se analizaron los términos utilizados en el videojuego DOTA 2 y se sacó una conclusión general, las características que son comunes entre los términos empleados y de la misma manera, se analizaron de manera inversa.

3.9. Aspectos éticos

Con respecto a la investigación y la redacción de sus resultados y su proceso, existen reglas que contribuyen al comportamiento ético y al respeto por las ideas de otras personas que trataron temas que actualmente se plantean en nuevas investigaciones (Salazar e Icaza, 2018).

Consecuentemente, en el presente proyecto de investigación se ha respetado la propiedad intelectual de los autores citados. Se ha indicado el nombre de dichos autores, que con sus investigaciones han aportado a la elaboración de este proyecto. Por lo tanto, cada uno de los autores cuyas

obras se han consultado y citado en el presente proyecto son mencionados en las referencias conforme con las normas APA, 7^{ma} edición.

Así mismo, se ha utilizado la herramienta en línea Turnitin, cuyo propósito es revisar documentos y hacer una comparación con documentos existentes en todo el mundo y controlar el plagio durante las investigaciones según la UNED, desde fines del 2015, para comprobar que lo mencionado anteriormente se cumpla y no se incurra en el hurto de ideas e información.

IV . RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El presente trabajo de investigación, de acuerdo al objetivo general fue analizar la terminología usada en el videojuego DOTA 2, donde se analizaron 50 términos consignados según su popularidad y diversos fórums consultados.

De esta manera, la categoría de la investigación fue el análisis de la terminología (Cabré, 2009); asimismo, se consideró como subcategorías a los componentes cognitivos, lingüísticos y sociales. (Cabré, 2009). A continuación, los resultados se obtuvieron a través de una guía de entrevista y una ficha de análisis, basadas en el modelo de Hernández (2014), y validada por tres expertos del campo.

Tabla 1

Terminología propuesta.

TÉRMINO	CONCEPTO
STONEAR	Utilizar un skill con el fin de paralizar a un héroe enemigo.
NOOB	Usuario con un nivel de medalla relativamente bajo con respecto al promedio.
MANCO/BAJO	Usuario considerado con un nivel de juego malo con respecto a la media de jugadores durante una partida, independientemente de su medalla
SKILL / SKIL	Considerada una habilidad mágica o física de un héroe dentro del juego o también termino usado por los usuarios para definir la habilidad de otros usuarios.
HÉROE	Dentro de dota 2 es el avatar que el jugador toma durante la partida.
DIVEAR DAIVEAR	/ Significa que un equipo invadió el terreno del equipo rival en un momento inadecuado de la partida, principalmente durante los tiempos de un juego temprano.
BITEAR/ BAITEAR	Hacer uso de las habilidades de un jugador con el fin de servir de cebo para que el equipo contrario caiga en una emboscada.

CARREAR	Acción que realiza alguno de los héroes considerados como principales dentro de una partida, por su potencial para lograr la victoria.
CORE	Héroe considerado dentro de una partida con un rol principal, pues cuyas acciones pueden afectar el desenvolvimiento de una partida por lo general dentro de un juego tardío. Dentro de Dota2 existen 3 pociones “core” para héroes. (mid laner, carry, off) .
SUPPORT / SUPPORT	Héroe considerado dentro de una partida con un rol secundario, pues cuyas acciones pueden afectar el desenvolvimiento de una partida por lo general dentro de un juego temprano. Dentro de Dota2 existen 2 pociones “Support / Support” para héroes. (hard support y soft support) - En español son consideras apoyo primario y secundario respectivamente.
GG / GEGE/ GIGI	término utilizado por lo general para designar una derrota dentro del juego, muchas veces dentro de un contexto de mofa. (dentro de las partidas regulares) . También se utiliza con frecuencia en el contexto profesional del juego para indicar el final inminente de una partida, culminando en derrota para aquel equipo que lo utilice.
WP/ WPE	Se utiliza este término por lo general para indicar que un jugador logró con efectividad realizar una acción destacable dentro de la partida.
DELAY	Se utiliza cuando un usuario quiere indicar que tiene algún tipo de problema de conexión debido a que se encuentra jugando dentro de una región indicada por el juego para él como “ no apta”, generalmente este problema es geográfico.
LAG	Se utiliza cuando un usuario quiere indicar que tiene algún tipo de problema de conexión debido a que su operador de internet es el que genera el problema.
GOZU/PRO/ IMBA	Usuario considerado con un nivel de juego alto con respecto a la media de jugadores durante una partida, independientemente de su medalla.
AOE	Habilidad física o mágica de un héroe que se utiliza dentro de un rango o área en el mapa.
BACKDOOR	Debido a la existencia de estructuras dentro del Dota2, se considera como el intento de destrucción de una estructura cuando no hay unidades aliadas (creeps) en colisión.

BOT	O en español considerado como Senda inferior, hace referencia a la zona superior del mapa, teniendo en consideración que los usuarios tienen una visión frontal.
TOP	O en español considerado como Senda superior, hace referencia a la zona inferior del mapa, teniendo en consideración que los usuarios tienen una visión frontal.
MID	O en español considerado como Senda central, hace referencia a la zona central del mapa, teniendo en consideración que los usuarios tienen una visión frontal.
BACKEAR/BACK/BACKO	Acción que representa dentro de una partida no necesariamente retroceder, sino que se usa para posicionar al héroe del usuario dentro de una zona segura.
BUYBACK/BUYBACKEAR	Uso de los recursos monetarios del héroe de un jugador para lograr un regreso instantáneo a la partida. Solo se puede usar una vez dentro de un rango de tiempo establecido en consideración al nivel del héroe.
BUFF/BUFFEAR	Uso de alguna habilidad de un héroe con el objetivo de mejorar, apoyar o maximizar las habilidades de otro héroe, unidad, invocación, creep; dentro de la partida.
NERF/NERFEAR	/ Uso de alguna habilidad de un héroe con el objetivo de empeorar, obstruir o minimizar las habilidades de otro héroe, unidad, invocación, creep; dentro de la partida. O el abuso excesivo de las habilidades de un jugador con un nivel relativamente alto con respecto a de un jugador con habilidades bajas con el objetivo de evitar su crecimiento dentro de la partida.
CREEP	Unidad básica dentro del Dota2, cuyo accionar dentro del juego es predeterminado y que al ser asesinado por los héroes proporciona una cantidad de oro determinada. (existen creeps aliados, neutrales y ancestrales)
ITEMS	Objetos que los héroes pueden obtener por medio del intercambio de oro, estos pueden mejorar o complementar las habilidades de los héroes y pueden imbuir de poder a aquellos héroes que los poseen. Algunos "ítems" proporcionan habilidades extra.

COOLDOWN/ COLDAWN	Tiempo de reutilización de algún ítem o habilidad.
FARMEO/FAR M/FARMEAR	Acción conocida como la obtención de oro, por medio del asesinato de creeps. Principalmente se usa cuando un héroe solo se dedica a esta acción dentro de la partida.
KILLEAR	Acción exclusiva del asesinato de héroes.
FEDEAR	Se determina como el abuso de habilidades de un usuario al permitir al otro equipo asesinar su héroe con el objetivo de entregar su oro y experiencia.
STACKEAR	Acción que un héroe realiza dentro de la partida con el objetivo de acumular los creeps neutrales o ancestrales en las pociones predeterminadas que tienen dentro del mapa.
JUNGLEAR	Acción exclusiva de un héroe que decide escapar de las líneas usuales del juego para refugiarse en la jungla y obtener sus recursos ahí.
GANKEAR	La acción de un héroe que se desplaza de una senda hacia otra con el objetivo de asesinar a otro héroe.
DPS	Muestra el daño realizado por un héroe.
BODY BLOCK	Acción que los héroes realizan en las sendas al posicionarse frente a los creeps y frenar su avance con el objetivo de mejorar su toma de recursos.
MISSCLICK	Uso innecesario de alguna habilidad de un héroe cuya intención no fue pensada.
LAST HITEAR	Se denomina a esta acción como el uso intencional de las habilidades de un usuario para dar el golpe de gracia a un creep o héroe y obtener la experiencia y oro.
HARRASEAR	Acción de aquellos usuarios enfadados que implica el uso de lisuras o palabras soeces. O el uso de habilidades de un héroe con el objetivo de expulsar al enemigo de la senda.
SMOKEAR	Uso exclusivo de un ítem dentro de dota 2 que permite a los héroes bloquear la visión que el enemigo tiene de ellos dentro del mapa.
SOLEAR	Permitir a un héroe tomar uso exclusivo de una senda del mapa.
FINO	Termino relacionado generalmente con el aspecto de un héroe, utilizado para indicar que dicho héroe luce bien. O también se determina con la

	habilidad que el usuario realiza durante la partida con connotación positiva.
PUCHEAR	Ejercer presión dentro de una senda con el objetivo de derribar una estructura.
LANEAR	El desempeño de un jugador durante la fase de líneas de una partida.
MUTEAR	Acción que ejerce un jugador en contra de otro al bloquear tanto la escritura como el audio que un jugador puede emitir durante una partida.
PAUSEAR	Acción que un jugador ejerce cuando es requerido tomar un momento, ya sea por la desconexión de un jugador o simplemente porque existe lag o delay.
FINFURAIFA	Se dice de la expresión que un jugador aplica para decir que tu juego es muy desordenado o que simplemente tus acciones en el juego carecen de sentido.
META	Es la selección de héroes que durante alguna actualización del videojuego tienen ventaja debido a que la selección de ítems y skills les favorecen.
KITEAR	Acción que un jugador realiza al sentirse sumamente incomodo durante una partida, ya sea por causa de la conexión o porque sus compañeros de equipo toman medidas contra él.
PANTALLEAR	Se dice de la acción que sirve a un jugador para tomar ventaja sobre su rival al observar su juego de manera ilegal o en contra de las reglas del juego.
LASTPIQUEAR	Esta acción se toma durante la fase de elección de héroes y se le permite al último jugador en tomar acción con el objetivo de tomar ventaja sobre el contrincante.

Se logró destacar los 50 términos más populares según la opinión de los encuestados y la consulta a diversos foros gamers. y se pudo consignar un concepto acorde al reconocimiento que los entrevistados aportaron durante las 2 etapas de los focus group.

Análisis de los resultados obtenidos tras la aplicación de las guías de entrevista N°: 1, 6, 11, (véase anexos) con respecto a la ficha de análisis N°

1, sub sección “componente cognitivo” concerniente al término a determinar “Stonear”.

Se manifestó que el 100% de los entrevistados emitieron conceptos con gran similitud determinando de este modo que se llega a una idea generalizada del término (Cabré, 2009) evaluado durante la guía de entrevista. Por esa razón se puede determinar el término “Stonear” como parte de la terminología propuesta en el videojuego DOTA 2. Además, durante la aplicación concerniente al primer y segundo focus group se pudo determinar que un 92.3% de los encuestados manifestó una respuesta positiva al marcar “Sí”, el 7.7% que respondió “No” posteriormente en las preguntas de opinión manifestó ideas con respecto al concepto, inhibiendo cualquier duda de que alguno de los entrevistados simplemente no tuviera alguna idea semejante al término propuesto, esto sucedió con términos como *“Finfuraifa, Divear y Lastpiquear”*. Con respecto a la segunda sección, específicamente en la pregunta *“¿Reconoce el término descrito?”* la cuál se encuentra directamente relacionada con el componente cognitivo de la guía de entrevista, un 100% de los encuestados manifestó una opinión en la tercera sección de la guía de entrevista, específicamente en la primera pregunta, relacionada con este componente; sin embargo el lenguaje aplicado por un gran porcentaje de ellos presentó características muy coloquiales, no obstante la idea central siempre se mantuvo muy cercana a todos los conceptos de los términos presentados en la tabla N° 1.

Análisis de los resultados obtenidos tras la aplicación de las guías de entrevista N°: 3, 8, 13, (véase anexos) con respecto a la ficha de análisis N° 3, sub sección “componente lingüístico” concerniente al término a determinar “Manco/bajo”.

Se manifestó que el 100% de los entrevistados emitieron opiniones referentes al uso y la frecuencia con que el término “Bajo” se manifiesta en el día a día de su comunicación (Cabré, 2009) durante su actividad en el

videojuego DOTA 2 evaluado durante la guía de entrevista. Por esta razón se puede determinar el término “Bajo” como parte de la terminología propuesta en el videojuego DOTA 2. Además, durante la aplicación concerniente al primer y segundo focus group se pudo determinar que un 94.2% de los encuestados manifestó una respuesta positiva al marcar “Sí”, el 5.8% que respondió “No” posteriormente en las preguntas de opinión manifestaron ideas con respecto al concepto, dejando de lado cualquier duda de que alguno de los entrevistados simplemente no tuviera alguna idea semejante al término propuesto, esto sucedió con términos como “*Meta Finfuraifa y Pantallear*”. Con respecto a la segunda sección, específicamente en la pregunta “¿Usa el término descrito con frecuencia?” la cual se encuentra directamente relacionada con el componente lingüístico de la guía de entrevista, un 100% de los encuestados manifestó una opinión en la tercera sección de la guía de entrevista, específicamente en la segunda pregunta, relacionada con este componente; Al igual que en las otras preguntas el lenguaje aplicado por un gran porcentaje de ellos presentó características muy coloquiales y con poca estética, no obstante, la idea central se mantuvo en el rango de todos los conceptos de los términos presentados en la tabla N° 1.

Análisis de los resultados obtenidos tras la aplicación de las guías de entrevista N°: 4, 9, 14, (véase anexos) con respecto a la ficha de análisis N° 4, sub sección “componente cognitivo” concerniente al término a determinar “ Skill/Skil”.

Se manifestó que el 100% de los entrevistados emitieron opiniones referentes a los beneficios para con su entorno social (Cabré, 2009) con que el término “Skill” se proporciona diversos beneficios en su actividad en el videojuego DOTA 2 evaluado durante la guía de entrevista. Por esta razón se puede determinar el término “Bajo” como parte de la terminología propuesta en el videojuego DOTA 2. Además, durante la aplicación concerniente al primer y segundo focus group se pudo determinar que un 91.8% de los encuestados manifestó una respuesta positiva al marcar “Sí”, el 8.2% que respondió “No” posteriormente en las preguntas de opinión

manifestaron ideas con respecto al concepto, dejando de lado cualquier duda de que alguno de los entrevistados simplemente no tuviera alguna idea semejante al término propuesto, esto sucedió con términos como “*Lanear Finfuraifa y Mutear*”. con respecto a la segunda sección, específicamente en las preguntas “¿*Sus compañeros de juego usan el término?*” y “¿*El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?*” las cuales se encuentra directamente relacionada con el componente social de la guía de entrevista. Un 100% de los encuestados manifestó una opinión en la tercera sección de la guía de entrevista, específicamente en la tercera y cuarta pregunta, relacionadas con este componente; Al igual que en las otras preguntas el lenguaje aplicado por un gran porcentaje de ellos presentó características de un lenguaje poco culto, no obstante la idea central se mantuvo en el rango de todos los conceptos de los términos presentados en la tabla N° 1.

V. CONCLUSIONES

En esta investigación se analizó la terminología usada en el videojuego DOTA 2. Lo más importante del análisis de dicha terminología fue encontrar que la presencia de los términos cumple un rol muy importante para aquellos usuarios hispanohablantes del videojuego DOTA 2, ya sea porque en muchos casos afecta positivamente su desempeño como jugadores, manifiesta en muchas ocasiones que la velocidad en la comunicación es esencial para ellos y que beneficia positivamente a su entorno social, lo que da entender que es necesario alcanzar un nivel de formalización para el uso de dichos términos, ya que durante los estudios de traducción e interpretación se podría evitar errores, teniendo en consideración que con el pasar del tiempo ganan mayor popularidad. Lo que más propició esta investigación fue la teoría que se esboza en el marco teórico porque a partir de ella se elaboraron los instrumentos con sus indicadores para poder realizar el análisis respectivo.

Para lograr el objetivo general que fue analizar la terminología usada en el videojuego DOTA 2, se llevó a cabo el análisis de 50 términos recolectados de fóruns relacionados al videojuego DOTA 2 y consultados a jugadores con amplia experiencia en ello. Se aplicaron 150 guías de entrevista y 50 fichas de análisis, todo esto dividido entre un total de 30 participantes entrevistados.

En relación al componente cognitivo se ha concluido que dentro de los 50 términos analizados un 92.3% de los resultados alcanzados fueron positivos, dichos términos guardaron coherencia en significado con respecto a los conceptos propuestos para la investigación, por lo tanto; es prudente decir que desde el punto de vista abarcado por la teoría tomada como punto de referencia es probada la existencia de estos términos como parte del campo de estudio de la terminología.

Con respecto al componente lingüístico se llegó a la conclusión que, de los 50 términos analizados un 94.2% de los resultados alcanzados fueron positivos, dichas opiniones manifestaron frecuencia en el uso diario de los términos por parte de los jugadores, entonces; se puede proponer que existe

un componente lingüístico en base a los resultados encontrados tomando como punto de referencia la teoría manifestada en el marco teórico, lo que convierte a estos términos estudiados parte de estudio del campo de la terminología.

Finalmente haciendo alusión al componente social se llegó a la conclusión que, de los 50 términos analizados un 91.8% de los resultados alcanzados fueron positivos, las opiniones recolectadas manifestaron la existencia de beneficios en su entorno social aplicado en el videojuego DOTA 2, por lo tanto se puede determinar la existencia de un componente social en base a los resultados encontrados tomando como punto de referencia la teoría manifestada en el marco teórico, lo que convierte a estos términos estudiados parte de estudio del campo de la terminología.

VI. RECOMENDACIONES

Con respecto a este proyecto de investigación, ya que cada cierto tiempo aparecen nuevos términos, no solo en el ámbito de los videojuegos, se recomienda profundizar en el origen de la terminología y cómo es que se empezó a utilizar; por lo tanto se recomienda a futuros estudiantes que se sientan interesados en el proyecto, complementar el tema con más investigaciones, y aún más recomendable sería la implementación de más terminología, de esa manera los resultados serían óptimos.

Otra recomendación sería el desarrollo de este proyecto comparando el uso de la misma terminología utilizada en diferentes videojuegos, y comprobar si la misma terminología tiene el mismo significado en diferentes videojuegos del mismo tipo que utilicen la misma dinámica multijugador online.

Por último, se recomienda la creación de glosarios oficiales del mundo gamer como fuente de consulta para futuros traductores que deseen ejercer la localización, incluyendo el origen del término y los videojuegos en donde se pueden encontrar.

REFERENCIAS:

3D Juegos (2013) Guía de dota 2: Definiciones de conceptos del juego

[<https://www.3djuegos.com/9771f4180f26/guia/dota-2/>](https://www.3djuegos.com/9771f4180f26/guia/dota-2/)

Alfaro, R. J. (1948). «El anglicismo en el español contemporáneo». *Thesaurus* 4:1.102-128.

Álvarez-Bolado Sánchez, C. (2014). *El léxico del videojuego: Análisis contextual en un género periodístico*.

Antón, M. y Garcia, F. (2013). «Deportes Electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente». En *Questiones Publicitarias*, vol. I, 19, pp. 98-115.

Arrés E. (2016). *Videojuegos: el lenguaje gamer*. Documento de internet disponible en <http://earres.com/videojuegos-el-lenguajegamer>.

Borrás Gené, Oriol. (2015). *Fundamentos de Gamificación*. Madrid: Universidad. Politécnica de Madrid.

http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Cabré, M. T. (1993). *La terminología. Teoría, metodología, aplicaciones*. Barcelona: Editorial Antártida/Empúries.

Cabré, M. T. (1999). *La terminología: representación y comunicación: elementos para una teoría de base comunicativa y otros artículos*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, Institut Universitari de Lingüística Aplicada.

Cabrera C. F. (2015). *El léxico de las revistas de videojuegos españolas: propuesta de normalización terminológica*. Tesis doctoral. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

- Castañeda Pino, M. Á., & Ángel, M. (2017). Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG. October, 1–81.
https://acceda.ulpgc.es/handle/10553/22867?query=internet&sort_by=score&order=desc&rpp=10&etal=0&start=10&anterior=&siguiente=10553/24352-10553/21853-10553/13030-10553/2738-10553/23147-10553/20310-10553/15844-10553/4378-10553/15845&location=
- Cepero, C. R., & Grauwinkel, G. (2017). Curs 2016-2017 Estudio contrastivo alemán-español de la terminología del videojuego. 68.
- DuocUC. (s. f.). *Definición y propósito de la investigación aplicada*. DuocUC Bibliotecas. <http://www.duoc.cl/biblioteca/crai/definicion-y-proposito-de-la-investigacion-aplicada>
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación: Manual autoformativo interactivo*. Universidad Continental.
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- GamerDic (2017). GamerDic. Diccionario de Videojuegos en Español
<<http://www.gamerdic.es/>>
- Idiomas, D. E. (2016). Guía para el uso de videojuegos en un aula de. 0–39.
- Jáuregui, G. N. (2018). *Nuevos agentes de la globalización: los gamers del videojuego Dota2 en Lima Metropolitana*. 1170.
https://www.academia.edu/39213005/Gamer_Dota
- Jiménez, V., & Comet, C. (2016). Los estudios de casos como enfoque metodológico. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5757749.pdf>
- Luzardo, A., De Azevedo, B., Berganza, M., Mercedes, M., Becerra, L., Funes, G., Santoro, M., Penix, P., & Pison, J. (2019). Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe. <https://publications.iadb.org/es/los->

videojuegos-no-son-un-juego-los-desconocidos-exitos-de-los-estudios-de-america-latina-y-el

Morales, L. (2015). La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revista Electrónica Del Lenguaje*, 2, 1–26.

Munarriz, B. (1991). *Técnicas y métodos en Investigación cualitativa*. Universidade da Coruña. <http://hdl.handle.net/2183/8533>

Noticias Dota 2 (s.f.) Vocabulario <<https://ntcdota2.wordpress.com/vocabulario/>>

Pereira Henríquez, F., & Alonzo Zúñiga, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas - Rumbos y Sentidos de La Comunicación*, 15(30), 51–64.
<https://doi.org/10.22395/anr.v15n30a2>

Rodríguez, A. y Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento *Revista EAN*, 82, pp.179-200.
<https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

Salazar, M.; Icaza, M. & Alejo, O. (2018). La importancia de la ética en la investigación. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(1), 305-311. Epub 02 de marzo de 2018.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000100305&lng=es&tlng=es.

Santos, G. (2017). Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36 en mujeres con LUPUS, Puebla. *Benemérita Universad Autónoma de Puebla*, 74.
<https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>

Soy Dota (2021) Glosario general de Dota 2.
<<http://soydota.blogspot.com/2016/05/glosario-general-de-dota-2.html>>

- Tejada, P. (2019). Análisis lexicográfico de la terminología traducida y adaptada al español del videojuego FIFA 19.1-34.
- Torres, D. (2018). El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en la terminología militar de tres videojuegos. 1–90.
- Troncoso-Pantoja, C., & Amaya-Placencia, A. (2017). Interview: A practical guide for qualitative data collection in health research. *Revista Facultad de Medicina*, 65(2), 329–332. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>

ANEXOS

Anexo 1

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

I. PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS
¿Cómo se presenta la terminología en español del videojuego Dota 2?	Objetivo general: Describir la terminología usada en el videojuego DOTA 2. Objetivos específicos: Determinar los componentes cognitivos de la terminología usada dentro del video juego Dota 2 en el idioma español. Determinar los componentes lingüísticos de la terminología usada dentro del video juego Dota 2 en el idioma español. Determinar los componentes sociales de la terminología usada dentro del video juego Dota 2 en el idioma español.	Terminología	Componente cognitivo
			Componente lingüístico
			Componente social

Anexo 2

Instrumento N° 1: Guía de entrevista para la recolección de términos en el videojuego DOTA 2

GUÍA DE ENTREVISTA		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	
	NOMBRES	
	EDAD	
	SEXO	
	DNI	
	FORMACIÓN PROFESIONAL	
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO:	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	

Anexo 3

Instrumento N° 2: Ficha de análisis para la fundamentación de los componentes teóricos contenidos en la terminología del videojuego DOTA 2

FICHA DE ANÁLISIS		
TERMINO ANALIZADO		
COMPONENTE A ANALIZAR		FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO

Anexo 4

Validaciones del instrumento de recolección de datos

VALIDACION DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Ernesto Elías Ventura Bravo
- 1.2. Grado académico: Doctor
- 1.3. Cargo e institución donde labora: Docente a tiempo parcial - EP Traducción e Interpretación Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo
- 1.4. Nombre del instrumento a validar: Ficha de análisis para la fundamentación de los componentes teóricos contenidos en la terminología del videojuego DOTA 2

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.	X	
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

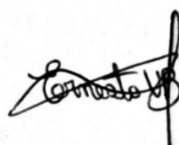
IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

18

V. OBSERVACIONES:

--

Chiclayo, 30 de Junio de 2021



Firma del experto
DNI: 42041770
Teléfono: 957661193

VALIDACION DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Ernesto Elías Ventura Bravo
1.2. Grado académico: Doctor
1.3. Cargo e institución donde labora: Docente a tiempo parcial - EP Traducción e Interpretación Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo
1.4. Nombre del instrumento a validar: Guía de entrevista para la recolección de términos en el videojuego DOTA 2

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

V. OBSERVACIONES:

Chiclayo, 30 de Junio de 2021



Firma del experto

DNI: 42041770

Teléfono: 957661193

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Esdras Joel Torres Vargas
1.2. Grado académico: Magíster
1.3. Cargo e institución donde labora: Coordinador EP Traducción e Interpretación Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo
1.4. Nombre del instrumento a validar: Ficha de análisis para la fundamentación de los componentes teóricos contenidos en la terminología del videojuego DOTA 2

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.	X	
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

18

V. OBSERVACIONES:

Chiclayo, 30 de Junio de 2021



Firma del experto
DNI: 42041577
Teléfono: 961282638

VALIDACION DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Esdras Joel Torres Vargas
1.2. Grado académico: Magíster
1.3. Cargo e institución donde labora: Coordinador EP Traducción e Interpretación Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo
1.4. Nombre del instrumento a validar: Guía de entrevista para la recolección de términos en el videojuego DOTA 2

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

V. OBSERVACIONES:

Chiclayo, 30 de Junio de 2021



Firma del experto
DNI: 42041577
Teléfono: 961282638

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Leonardo Alberto Gil Lang
1.2. Grado académico: Magíster
1.3. Cargo e institución donde labora: Docente tiempo completo - EP Traducción e Interpretación Universidad César Vallejo-Filial Lima
1.4. Nombre del instrumento a validar: Guía de entrevista para la recolección de términos en el videojuego DOTA 2

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

V. OBSERVACIONES:

Se sugiere enumerar las etapas de la guía de entrevista y ficha de análisis.

Lima, 06 de Julio de 2021



Firma del experto

DNI: 46657888

Teléfono: 923667641

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Leonardo Alberto Gil Lang
1.2. Grado académico: Magíster
1.3. Cargo e institución donde labora: Docente tiempo completo - EP Traducción e Interpretación Universidad César Vallejo-Filial Lima
1.4. Nombre del instrumento a validar: Ficha de análisis para la fundamentación de los componentes teóricos contenidos en la terminología del videojuego DOTA 2

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

V. OBSERVACIONES:

Se sugiere enumerar las etapas de la guía de entrevista y ficha de análisis.

Lima, 06 de Julio de 2021



Firma del experto

DNI: 42041577

Teléfono: 961282638

Anexo 5

Fichas de análisis: Desarrollo

FICHA DE ANÁLISIS No 1		
TERMINO ANALIZADO	Stonear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un “término”. Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>PARALIZAR, DETENER, ENTORPECER.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo.</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término “Stonear” está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término “Stonear” afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término “Stonear” está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 2		
TERMINO ANALIZADO	Noob	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>PRINCIPIANTE, NOVATO, NUEVO.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Noob" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Noob" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Noob" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

TERMINO ANALIZADO	Manco/Bajo	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>CARENTE DE HABILIDAD PARA JUGAR, POCO HABILIDOSO</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Manco" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Manco" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Manco" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS N 4		
TERMINO ANALIZADO	Skill/Skil	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado</p>		

			del mismo fueron señalados por los entrevistados como: <i>HABILIDAD, TALENTO DE UN HEROE</i> Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego. Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Skill" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.
	SÍ	NO	
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Skill" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como: <i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i> Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Skill" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.
	SÍ	NO	

FICHA DE ANÁLISIS No 5			
TERMINO ANALIZADO	Héroe		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención. A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como: <i>AVATAR QUE USA EL JUGADOR.</i> Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo
	SÍ	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso
	SÍ	NO	

		<p>del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Héroe" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Héroe" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Héroe" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
	SÍ NO	

FICHA DE ANÁLISIS No 6		
TERMINO ANALIZADO	Divear/Daivear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>IR A TERRITORIO PROHIBIDO, INGRESO A UN LUGAR NO APTO.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
	SÍ NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Divear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
	SÍ NO	
	CONTIENE	Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados

COMPONENTE SOCIAL	Sí	NO	<p>demonstran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Divear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Divear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
-------------------	-----------	----	--

FICHA DE ANÁLISIS No 7			
TERMINO ANALIZADO	Bitear/Baitear		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>ENGAÑAR, PONER UNA TRAMPA.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
	Sí	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Baitear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
	Sí	NO	
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Baitear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p>
	Sí	NO	

		<p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término “Baitear” está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
--	--	---

FICHA DE ANÁLISIS No 8		
TERMINO ANALIZADO	Carrear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	Sí	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un “término”. Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>SACAR ADELANTE UNA PARTIDA.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	Sí	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término “Carrear” está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	Sí	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término “Carrear” afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término “Carrear” está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 9

TERMINO ANALIZADO	Core	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>ROL PRINCIPAL, PROTAGONISTA.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Core" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Core" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Core" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 10		
TERMINO ANALIZADO	Suport/Support	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado</p>		

			del mismo fueron señalados por los entrevistados como: <i>APOYO, JUGADOR QUE AYUDA.</i> Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego. Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Support" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.
	SÍ	NO	
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Support" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como: <i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i> Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Support" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.
	SÍ	NO	

FICHA DE ANÁLISIS No 11			
TERMINO ANALIZADO	GG/GeGe/GiGi		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención. A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como: <i>RENDIRSE, ESTAR DERROTADO, DARSE POR VENCIDO</i> Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo
	SÍ	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso
	SÍ	NO	

			<p>del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "GG" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "GG" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "GG" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
	SÍ	NO	

FICHA DE ANÁLISIS No 12			
TERMINO ANALIZADO	WP/WPe		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>BUEN DESEMPEÑO, BUEN JUEGO.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
	SÍ	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "WP" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
	SÍ	NO	
	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados

COMPONENTE SOCIAL	Sí	NO	<p>demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "WP" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "WP" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
-------------------	-----------	----	--

FICHA DE ANÁLISIS No 13			
TERMINO ANALIZADO	Delay		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>LENTITUD, PROBLEMAS DE INTERNET.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
	Sí	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Delay" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
	Sí	NO	
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Delay" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p>
	Sí	NO	

		<p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Delay" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
--	--	---

FICHA DE ANÁLISIS No 14		
TERMINO ANALIZADO	Lag	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>PROBLEMAS DE CONEXIÓN, LENTITUD EN EL INTERNET.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Lag" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Lag" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Lag" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>

FICHA DE ANÁLISIS No 15

TERMINO ANALIZADO	Gozu/Pro/lmba	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>BUEN JUGADOR, HABILIDOSO, DE GRAN TALENTO.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Gozu" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Gozu" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Gozu" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 16		
TERMINO ANALIZADO	AoE	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado</p>		

			del mismo fueron señalados por los entrevistados como: <i>DAÑO EN AREA.</i> Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego. Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "AoE" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.
	SÍ	NO	
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "AoE" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como: <i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i> Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "AoE" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.
	SÍ	NO	

FICHA DE ANÁLISIS No 17			
TERMINO ANALIZADO	Backdoor		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención. A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como: <i>TRASGRECIÓN, ATAQUE FUERA DE LAS REGLAS.</i> Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo
	SÍ	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso
	SÍ	NO	

		del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego. Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Backdoor" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Backdoor" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:
	SÍ NO	<i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i> Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Backdoor" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.

FICHA DE ANÁLISIS No 18		
TERMINO ANALIZADO	Bot	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención. A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como: <i>CENDA INFERIOR, LINEA INFERIOR.</i>
	SÍ NO	Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego. Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Bot" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.
	SÍ NO	Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.
	CONTIENE	Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados

COMPONENTE SOCIAL	SÍ	NO	<p>demonstran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Bot" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Bot" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>

FICHA DE ANÁLISIS No 19			
TERMINO ANALIZADO	Top		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>CENDA SUPERIOR, LINEA SUPERIOR.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
	SÍ	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Top" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
	SÍ	NO	
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Top" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p>
	SÍ	NO	

		<p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Top" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
--	--	---

FICHA DE ANÁLISIS No 20		
TERMINO ANALIZADO	Mid	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>CENDA CENTRAL, LINEA CENTRAL.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Mid" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Mid" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Mid" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>

TERMINO ANALIZADO	Backear/Back/Backo	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>REGRESAR, RETROCEDER, POSICIONARSE.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Backear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Backear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Backear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 22		
TERMINO ANALIZADO	Buyback/Buybackear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p>		

			<p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>COMPRARSE, REVIVIR POR MEDIO DE COMPRA.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Buyback" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Buyback" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Buyback" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>

FICHA DE ANÁLISIS No 23		
TERMINO ANALIZADO	Buff/Bufear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
	<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>PRINCIPIANTE, NOVATO, NUEVO.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>	
	CONTIENE	
	Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados	

COMPONENTE LINGÜÍSTICO	SÍ	NO	<p>demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Buffear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Buffear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Buffear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
	SÍ	NO	

FICHA DE ANÁLISIS No 24			
TERMINO ANALIZADO	Nerf/Nerfear		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>RETRASAR, ATOSIGAR, MOLESTAR CON INTENSIDAD.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
	SÍ	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Nerfear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p>
	SÍ	NO	

			Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Nerfear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Nerfear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>

FICHA DE ANÁLISIS No 25			
TERMINO ANALIZADO	Creep		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.
	SÍ	NO	<p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>UNIDADES PROPIAS DEL JUEGO.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Creep" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Creep" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p>

		<p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término “Creep” está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
--	--	---

FICHA DE ANÁLISIS No 26		
TERMINO ANALIZADO	Items	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un “término”. Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>OBJETOS INTERCAMBIABLES POR ORO.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término “Items” está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término “Items” afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término “Items” está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 27		
TERMINO ANALIZADO	Cooldown/Coldawn	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>CARGA, ESPERA, TIEMPO DE RECARGA.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Cooldown" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Cooldown" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Cooldown" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 28		
TERMINO ANALIZADO	Farmeo/Farm/Farmear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p>		

			<p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>AMAZAR O ACUMULAR RECURSOS.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Farmeo" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Farmeo" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Farmeo" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>

FICHA DE ANÁLISIS No 29			
TERMINO ANALIZADO	Killear		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.
	SÍ	NO	<p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>ASESINAR, MATAR.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.
	SÍ	NO	

			<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Killear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Killear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Killear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>

FICHA DE ANÁLISIS No 30			
TERMINO ANALIZADO	Fedear		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.
	SÍ	NO	<p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>MORIR SIN RAZÓN, MORIR A PROPOSITO.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Fedear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>

COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Fedear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Fedear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>

FICHA DE ANÁLISIS No 31			
TERMINO ANALIZADO	Stackear		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.
	SÍ	NO	<p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>ACUMULAR, ALMACENAR, SOBRECARGAR.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Stackear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Stackear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN</i></p>

		<p><i>LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Stackear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
--	--	---

FICHA DE ANÁLISIS No 32		
TERMINO ANALIZADO	Junglear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>IR AL BOSQUE O A LA JUNGLA.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Junglear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Junglear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Junglear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 33		
TERMINO ANALIZADO	Gankear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>TOMAR POR SORPRESA, ATAQUE AL ENEMIGO.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Gankear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Gankear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Gankear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 34		
TERMINO ANALIZADO	DPS	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p>		

			<p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>DAÑO CAUSADO.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "DPS" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
	SÍ	NO	
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "DPS" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "DPS" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
	SÍ	NO	

FICHA DE ANÁLISIS No 35			
TERMINO ANALIZADO	Body block		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>BLOQUEAR EL PASO, MANTENER A RAYA.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
	SÍ	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p>
	SÍ	NO	

			<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Bodyblock" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Bodyblock" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Bodyblock" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>

FICHA DE ANÁLISIS No 36			
TERMINO ANALIZADO	Missclick		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.
	SÍ	NO	<p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>FALLAR, ERRAR, CONFUNDIR.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Missclick" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>

COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Missclick" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Missclick" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>

FICHA DE ANÁLISIS No 37			
TERMINO ANALIZADO	Last hitear		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.
	SÍ	NO	<p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>PRINCIPIANTE, NOVATO, NUEVO.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Last hitear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.
	SÍ	NO	<p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Last hitear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>DAR EL ÚLTIMO GOLPE, ASESTAR EL GOLPE DE GRACIA.</i></p>

		<p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Last hitear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
--	--	---

FICHA DE ANÁLISIS No 38		
TERMINO ANALIZADO	Harrasear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>ATACAR, SOMETER, MOLESTAR.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Harrasear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Harrasear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Harrasear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 39

TERMINO ANALIZADO	Smokear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>OCULTARSE POR MEDIO DEL USO DE UN ITEM.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Smokear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Smokear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Smokear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 40		
TERMINO ANALIZADO	Solear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado</p>		

			del mismo fueron señalados por los entrevistados como: <i>ASESINAR SOLO SIN NECESIDAD DE COMPAÑEROS.</i> Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego. Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Solear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.
	SÍ	NO	
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Solear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como: <i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i> Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Solear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.
	SÍ	NO	

FICHA DE ANÁLISIS No 41			
TERMINO ANALIZADO	Fino		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención. A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como: <i>BUENO, DE GRAN HABILIDAD, SIN FALLAS.</i> Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo
	SÍ	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso
	SÍ	NO	

		del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego. Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Fino" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Fino" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:
	SÍ NO	<i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i> Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Fino" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.

FICHA DE ANÁLISIS No 42		
TERMINO ANALIZADO	Puchear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención. A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como: <i>EMPUJAR, DESTRUIR, PRESIONAR.</i>
	SÍ NO	Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego. Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Puchear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.
	SÍ NO	Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.
	CONTIENE	Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados

COMPONENTE SOCIAL	Sí	NO	<p>demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Puchear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Puchear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
-------------------	-----------	----	--

FICHA DE ANÁLISIS No 43			
TERMINO ANALIZADO	Lanear		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>MANTENERSE SIEMPRE EN UNA LINEA DEL MAPA.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
	Sí	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Lanear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
	Sí	NO	
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Lanear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p>
	Sí	NO	

		<p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Lanear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
--	--	--

FICHA DE ANÁLISIS No 44		
TERMINO ANALIZADO	Mutear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>SILENCIAR, CALLAR A ALGUIEN, NO DEJAR HABLAR.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Mutear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Mutear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Mutear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 45

TERMINO ANALIZADO	Pausear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>DETENER, PARAR, FRENAR EL JUEGO.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>		
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Pausear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>		
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Pausear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Pausear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS No 46		
TERMINO ANALIZADO	Finfuraifa	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado</p>		

			del mismo fueron señalados por los entrevistados como: <i>LOCURA, ESTUPIDEZ, QUE NO TIENE PRECEDENTES.</i> Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego. Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Finfuraifa" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.
	SÍ	NO	
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Finfuraifa" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como: <i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i> Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Finfuraifa" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores. Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.
	SÍ	NO	

FICHA DE ANÁLISIS No 47			
TERMINO ANALIZADO	Meta		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención. A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como: <i>TENDENCIA, POPULAR EN DETERMINADO MOMENTO.</i> Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo
	SÍ	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores. A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso
	SÍ	NO	

		<p>del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Meta" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Meta" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Meta" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
	SÍ NO	

FICHA DE ANÁLISIS No 48		
TERMINO ANALIZADO	Kitear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>ABANDONAR EL JUEGO, SALIR SIN AVISAR.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
	SÍ NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Kitear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
	SÍ NO	
	CONTIENE	Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados

COMPONENTE SOCIAL	SÍ	NO	<p>demonstran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Kitear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término "Kitear" está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>

FICHA DE ANÁLISIS No 49			
TERMINO ANALIZADO	Pantallear		
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:		
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un "término". Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>VER SIN PERMISO EL JUEGO DEL ENEMIGO, ESPIAR.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
	SÍ	NO	
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término "Pantallear" está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
	SÍ	NO	
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término "Pantallear" afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p>
	SÍ	NO	

		<p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término “Pantallear” está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>
--	--	--

FICHA DE ANÁLISIS No 50		
TERMINO ANALIZADO	Lastpiquear	
COMPONENTE A ANALIZAR	FUNDAMENTO DE LA CONTENCIÓN DEL COMPONENTE:	
COMPONENTE COGNITIVO	CONTIENE	
	SÍ	NO
		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran tener un conocimiento muy cercano al concepto general del término en mención.</p> <p>A partir de las conceptualizaciones emitidas es posible catalogar a la palabra como un “término”. Los posibles acercamientos al significado del mismo fueron señalados por los entrevistados como:</p> <p><i>ULTIMO EN ELEGIR, PREFERENCIA DE ELECCIÓN.</i></p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente cognitivo</p>
COMPONENTE LINGÜÍSTICO	CONTIENE	
	SÍ	NO
		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que es posible el uso del término y que este facilita la comunicación entre los jugadores.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que la frecuencia de uso del término mejora principalmente la eficacia de la velocidad en la comunicación dentro del juego.</p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos, a mencionar que, el término “Lastpiquear” está dando solución al problema lingüístico de lentitud en la comunicación dentro del videojuego.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente lingüístico.</p>
COMPONENTE SOCIAL	CONTIENE	
		<p>Según las fichas de entrevista aplicadas un 100% de los entrevistados demuestran que existen beneficios en el relacionamiento social entre los jugadores del videojuego DOTA 2.</p> <p>A partir de las opiniones emitidas se demuestra que el uso del término “Lastpiquear” afecta de manera positiva el relacionamiento de los jugadores dentro del videojuego, acercándolos a objetivos mencionados por los entrevistados tales como:</p> <p><i>TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, MEJORA EN LAS HABILIDADES.</i></p> <p>Podemos proceder a partir de estos datos a mencionar que, el uso del término “Lastpiquear” está mejorando las habilidades de socialización de los jugadores.</p> <p>Por lo tanto, se demuestra la existencia de un componente social.</p>

Anexo 6

Guías de entrevista: Desarrollo

GUÍA DE ENTREVISTA N° 1		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	CARRASCO HUAMANI
	NOMBRES	ERICK LUIS
	EDAD	28
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45589870
	FORMACIÓN PROFESIONAL	INGENIERO CIVIL
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: STONEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Sí	No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Para mi estonear significa que un héroe uso un skill para detener a un adversario en un lugar por un momento. En general es una habilidad ofensiva.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Claro que sí. Ayuda a indicar instrucciones por parte de un jugador y es un término muy común el el dota 2	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Sí, hace que la comunicación entre jugadores sea más fácil ya que todos conocen el término.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°2		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	CARRASCO HUAMANI
	NOMBRES	ERICK LUIS
	EDAD	28
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45589870
	FORMACIÓN PROFESIONAL	INGENIERO CIVIL
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: NOOB	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Si	No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Esta jerga significa que estamos hablando de un jugador que es reciente y que por lo tanto sus habilidades para jugar son bajas.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, nos hace entender que se trata de una persona que es nueva en el juego y por lo tanto sé que me debo esforzar más en el juego.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Por supuesto, como se mencionó facilita la comunicación y hace más fácil saber con quién estamos jugando.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°3		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	CARRASCO HUAMANI
	NOMBRES	ERICK LUIS
	EDAD	28
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45589870
	FORMACIÓN PROFESIONAL	INGENIERO CIVIL
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: MANCO/BAJO	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Este término significa que se trata de una persona que simplemente no juega bien, a veces puede ser alguien que ha jugado mucho tiempo pero que igual tiene mal desempeño en el juego.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Claro que sí, ayuda a los jugadores a saber de inmediato que es alguien con quien no deseas jugar.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, me ayuda a comunicar con facilidad a los demás jugadores que es preferible evitar jugar con esa persona.	

GUÍA DE ENTREVISTA N° 4		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	CARRASCO HUAMANI
	NOMBRES	ERICK LUIS
	EDAD	28
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45589870
	FORMACIÓN PROFESIONAL	INGENIERO CIVIL
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: SKILL/SKIL	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Cuando hablamos de esta palabra dentro del juego nos referimos a las habilidades de los héroes, por así decirlo la magia que usan dentro del juego.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Claro que sí, indica a un jugador por lo general cuando usar la skill y de inmediato es reconocido por otro jugador.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, los jugadores pueden indicar a sus compañeros cuando utilizar las skills y si es que se encuentran coldeando o no.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°5		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	CARRASCO HUAMANI
	NOMBRES	ERICK LUIS
	EDAD	28
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45589870
	FORMACIÓN PROFESIONAL	INGENIERO CIVIL
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: HEROE	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Héroes son aquellos personajes que los jugadores usan dentro del juego, en dota2 hay varios y tienen características variadas.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Claro que sí, cuando se menciona al héroe el otro jugador ya sabe que se trata de un objetivo fijo.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, los otros jugadores pueden beneficiarse conociendo el estado en que se encuentra su héroe, los héroes aliados o los héroes enemigos.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°6		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	LLACCTA CONTRERAS
	NOMBRES	WILBER
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46072995
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE MARKETING
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: STONEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Este termino significa que al un héroe utilizar una habilidad, dejará paralizado a otro héroe enemigo.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, es muy útil que ambos jugadores conozcan el mismo termino pues hace que la comunicación sea más rápida .	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, ayuda a entender mejor cual es la acción que tú u otro jugador debe desempeñar.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°7		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	LLACCTA CONTRERAS
	NOMBRES	WILBER
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46072995
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE MARKETING
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: NOOB	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Se utiliza para llamar así a una persona que está iniciando recientemente.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, porque ayuda a que la otra persona entienda con más rapidez que se trata de un novato.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Hay varios beneficios, pero el principal a mi parecer es que te ayuda a evitar jugar con personas nuevas en el juego.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°8		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	LLACCTA CONTRERAS
	NOMBRES	WILBER
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46072995
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE MARKETING
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: MANCO/BAJO	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es una persona que no tiene muchas habilidades dentro de la partida.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Facilita la comunicación de modo que se sabe con mayor asertividad que se trata de alguien malo en el juego.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Ayuda en la mejora del juego en equipo, evitando estas personas.	

GUÍA DE ENTREVISTA N° 9		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	LLACCTA CONTRERAS
	NOMBRES	WILBER
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46072995
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE MARKETING
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: SKILL/SKIL	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Creo que en general esta palabra significa las habilidades de los héroes dentro del juego.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, facilita la comunicación por medio de la velocidad.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, permite a los jugadores adentrarse con más facilidad en la comunidad de Dota2.	

GUÍA DE ENTREVISTA N° 10		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	LLACCTA CONTRERAS
	NOMBRES	WILBER
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46072995
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE MARKETING
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: HEROE	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Héroe se trata del personaje del cual tienes control durante una partida.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, algunos jugadores nuevos dicen la palabra personaje, pero es porque no conocen la temática del juego. Usar la palabra héroe ayuda en agilizar la comunicación, pues todos manejan esa palabra.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, este termino ayuda a mejorar la sincronía en el juego, pues de no ser mencionado no sabrían cual es el objetivo en determinado momento del a partida.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°11		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	PINTO HURTADO
	NOMBRES	ALONZO
	EDAD	25
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45350869
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE ADMINISTRACIÓN
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: STONEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Estonear es cuando un héroe usa una habilidad mágica en su mayoría para evitar que otro escape o huya, y lo paraliza por unos segundos.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Claro. Ayuda a señalar a otro jugador la acción que debe tomar en un momento preciso de la partida.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, permite a los jugadores conocer mejor que es lo que el otro jugador está pensando y se mejora la sincronía en el juego .	

GUÍA DE ENTREVISTA N°12		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	PINTO HURTADO
	NOMBRES	ALONZO
	EDAD	25
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45350869
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE ADMINISTRACIÓN
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: NOOB	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Si	No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Esta palabra por lo general se usa cuando hablamos de personas que son primerizas en un juego, no necesariamente en Dota2, aunque en esta comunidad es muy usado.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, ayuda a entender rápidamente que se trata de un primerizo y que será necesario ser claro con las indicaciones dentro del juego.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Claro, los que conocemos este término rápidamente tomamos acciones para contrarrestar las acciones del noob. Además, nos ayuda a mejorar la relación entre jugadores.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°13		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	PINTO HURTADO
	NOMBRES	ALONZO
	EDAD	25
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45350869
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE ADMINISTRACIÓN
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: MANCO/BAJO	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	En mi opinión se trata de una persona que no juega para nada bien y que a veces incluso tienes comportamientos tóxicos dentro del juego.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, nos facilita la comunicación pues hace que sea más rápido saber que es alguien con quien no quieres jugar.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, ayuda por lo general a mejorar tu mmr, pues te indica que es alguien con quien no deberías jugar.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°14		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	PINTO HURTADO
	NOMBRES	ALONZO
	EDAD	25
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45350869
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE ADMINISTRACIÓN
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: SKILL/SKIL	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Creo que en general esta palabras está referida a las habilidades de los héroes, a veces dentro del juego se utilizan estas skills y facilitan tu victoria.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Claro que sí, las habilidades se utilizan constantemente y decir la palabra habilidades es muy largo, usar la palabra skill mejora la rapidez de la comunicación.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, me ayuda a mejorar mi medalla. El mencionar constantemente la palabra skill y cuando usarla dando indicaciones a mis compañeros subo más rápido.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°15		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	PINTO HURTADO
	NOMBRES	ALONZO
	EDAD	25
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45350869
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE ADMINISTRACIÓN
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: HEROE	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Héroe se trata del personaje del cual tienes control durante una partida.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, algunos jugadores nuevos dicen la palabra personaje, pero es porque no conocen la temática del juego. Usar la palabra héroe ayuda en agilizar la comunicación, pues todos manejan esa palabra.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, este término ayuda a mejorar la sincronía en el juego, pues de no ser mencionado no sabrían cuál es el objetivo en determinado momento de la partida.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°16		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ATAMAN CHOCACA
	NOMBRES	MIGUEL ALFREDO
	EDAD	25
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45782686
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE AGRICOLA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: DIVEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Significa que tu equipo o el equipo contrario entró a una parte del mapa sin tener los recursos necesarios.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, puedes dar a entender que no se debe hacer en cierto momento de la partida.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Claro, ayuda a evitar que tu equipo o tú mueran sin razón.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°17		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ATAMAN CHOCACA
	NOMBRES	MIGUEL ALFREDO
	EDAD	25
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45782686
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE AGRICOLA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: BAITEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Se usa para decir en pocas palabras que quieres engañar a alguien.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, es más fácil decir baitear que decir vamos a poner una trampa, es más rápido.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Ayuda a concentrar las habilidades en un objetivo común, por lo general para lograr una kill.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°18		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ATAMAN CHOCACA
	NOMBRES	MIGUEL ALFREDO
	EDAD	25
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45782686
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE AGRICOLA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: CARREAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es la acción que un core realiza para ganar la partida.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, ayuda a saber rápido que alguno de tus compañeros o tú tiene que farmear para ganar.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Puede que ayude en la recolección de recursos y así puedas ganar con mayor facilidad.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°19		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ATAMAN CHOCACA
	NOMBRES	MIGUEL ALFREDO
	EDAD	25
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45782686
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE AGRICOLA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: CORE	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Se usa esta palabra para decir que un jugador cumple funciones de farreo.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, puedes decir con rapidez cual es el objetivo de algún compañero.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	El beneficio principal es que todos conozcan cual es su roll en la partida.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°20		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ATAMAN CHOCACA
	NOMBRES	MIGUEL ALFREDO
	EDAD	25
	SEXO	MASCULINO
	DNI	45782686
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE AGRICOLA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: SUPPORT	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Significa que hay un jugador que brinda apoyo a los demás jugadores.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, muchas veces se aplica para decir rápido que debes hacer en el juego.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Beneficia a todos pues puedes definir los roles.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°21		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	SANGA MOGROVEJO
	NOMBRES	JUAN FERNANDO
	EDAD	28
	SEXO	MASCULINO
	DNI	44924315
	FORMACIÓN PROFESIONAL	INGENIERO CIVIL
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: DIVEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Este término indica que el equipo contrario a entrado a una parte muy profunda de tu base, lo cual puede resultar peligroso.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	A veces sí, algunos jugadores lo utilizan para decir con rapidez no vayas a ese lugar.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	No estoy seguro de sus beneficios, pero creo que ayuda dar señales y a indicar que no debes ir por algún lugar del mapa.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°22		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	SANGA MOGROVEJO
	NOMBRES	JUAN FERNANDO
	EDAD	28
	SEXO	MASCULINO
	DNI	44924315
	FORMACIÓN PROFESIONAL	INGENIERO CIVIL
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: BAITEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Indica que alguien está poniéndote una trampa.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, es muy útil cuando quieres que entiendan que tu idea es engañar al oponente.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Te permite manejar con facilidad a los oponentes.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°23		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	SANGA MOGROVEJO
	NOMBRES	JUAN FERNANDO
	EDAD	28
	SEXO	MASCULINO
	DNI	44924315
	FORMACIÓN PROFESIONAL	INGENIERO CIVIL
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: CARREAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es una de las acciones más importantes del juego, es cuando alguien saca adelante la partida .	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Ayuda a decir más rápido que alguien necesita tiempo para amasar recursos.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, te permite mejorar la condición general de victoria en el juego.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°24		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	SANGA MOGROVEJO
	NOMBRES	JUAN FERNANDO
	EDAD	28
	SEXO	MASCULINO
	DNI	44924315
	FORMACIÓN PROFESIONAL	INGENIERO CIVIL
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: CORE	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Esta palabra se usa para que designes a un jugador con una posición importante dentro del juego.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, cuando dices core automáticamente entiendes que lo tienes que proteger.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Puede beneficiar a tu equipo pues los empuja a apoyar a un objetivo común.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°25		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	SANGA MOGROVEJO
	NOMBRES	JUAN FERNANDO
	EDAD	28
	SEXO	MASCULINO
	DNI	44924315
	FORMACIÓN PROFESIONAL	INGENIERO CIVIL
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: SUPPORT	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es el jugador que se encarga de la parte de apoyo dentro de una partida.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, te indica con más rapidez cual puede ser tu posible objetivo.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Puedes conocer tu roll dentro de la partida o saber a quien atacar en una lucha de grupo.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°26		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	TORRES CHIRINOS
	NOMBRES	JEISSON ERICK
	EDAD	26
	SEXO	MASCULINO
	DNI	43553384
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ELECTRISISTA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: DIVEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es cuando tu equipo entra en la base enemiga aún cuando es muy pronto en la partida.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, puedes saber en que zonas del mapa puedes farmear.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Te ayuda principalmente a no morir en vano.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°27		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	TORRES CHIRINOS
	NOMBRES	JEISSON ERICK
	EDAD	26
	SEXO	MASCULINO
	DNI	43553384
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ELECTRISISTA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: BAITEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Puedes decir de esta palabra que es cuando quieres hacer que alguien caiga en una trampa para asesinarlo.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Mucho, te dice rápido cual es la acción de tus compañeros.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, ayuda a conocer las estrategias que pueden usar tus compañeros o darles a entender que quieres hacer.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°28		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	TORRES CHIRINOS
	NOMBRES	JEISSON ERICK
	EDAD	26
	SEXO	MASCULINO
	DNI	43553384
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ELECTRISISTA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: CARREAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Significa que un jugador debe ser ayudado para que puedas ganar la partida, pues cumple un roll principal.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, ayuda a saber rápido que alguno de tus compañeros o tú tiene que farmear para ganar.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, puedes saber a quien debes ponerle mayor atención dentro del juego para ganar.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°29		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	TORRES CHIRINOS
	NOMBRES	JEISSON ERICK
	EDAD	26
	SEXO	MASCULINO
	DNI	43553384
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ELECTRISISTA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: CORE	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Se trata de un jugador con un roll principal en el juego.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, te indica quién tiene un roll principal en el juego con rapidez.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Ayuda a concentrar la atención del equipo en un jugador para ganar.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°30		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	TORRES CHIRINOS
	NOMBRES	JEISSON ERICK
	EDAD	26
	SEXO	MASCULINO
	DNI	43553384
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ELECTRISISTA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: SUPPORT	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Se trata de un jugador con un roll secundario en el juego.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, ayuda a señalar rápido los roles de los jugadores.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Te beneficia de tal modo que haya una partida ordenada y sin malos entendidos.	

GUÍA DE ENTREVISTA N° 31

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ANICAMA MENDOZA
	NOMBRES	JOSE ALDAIR
	EDAD	24
	SEXO	MASCULINO
	DNI	76620630
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE MARKETING
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: GG	
	¿Reconoce el término descrito?	
	SÍ	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	SÍ	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	SÍ	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	SÍ	No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Este término me ayuda a saber que una partida está en práctico perdida, porque hubo un mal desempeño.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, por lo general decir GG es más rápido que escribir GOOD GAME. Se ahorra tiempo valioso.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Cuando dices GG , tu equipo no pierde tiempo a veces y simplemente puede continuar con otros jugadores.		

GUÍA DE ENTREVISTA N° 32		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ANICAMA MENDOZA
	NOMBRES	JOSE ALDAIR
	EDAD	24
	SEXO	MASCULINO
	DNI	76620630
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE MARKETING
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: WP	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Esto significa que alguien ejecutó sus skills sin dificultad y mostró un buen desempeño en alguna jugada.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, puedes decir más rápido que alguien hizo algo bueno.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, ayuda a saber con quién podrías ganar con mayor facilidad.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°33		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ANICAMA MENDOZA
	NOMBRES	JOSE ALDAIR
	EDAD	24
	SEXO	MASCULINO
	DNI	76620630
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE MARKETING
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: DELAY	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Sí	No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Esta palabra indica que hay algún problema, a veces por tu computadora u otras por tu internet.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Claro, explicas con velocidad que hay algún problema.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Sí, puedes jugar con personas que no tengan problemas y evitar incomodidades.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°34		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ANICAMA MENDOZA
	NOMBRES	JOSE ALDAIR
	EDAD	24
	SEXO	MASCULINO
	DNI	76620630
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE MARKETING
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: LAG	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es muy similar a delay, indica que hay problemas de conexión.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, es más rápido escribir LAG que hay lentitud en tu conexión a internet.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
Te ayuda principalmente a ganar tiempo.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°35		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ANICAMA MENDOZA
	NOMBRES	JOSE ALDAIR
	EDAD	24
	SEXO	MASCULINO
	DNI	76620630
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE MARKETING
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: GOZU	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Sí	No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Se habla de un jugador con buenas estadísticas en sus partidas.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, hace que la comunicación sea más veloz.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Claro, ya sabes con quien jugar y con quien no.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°36

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	LEGUA GOMEZ
	NOMBRES	JUAN CARLOS
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46382976
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TÉCNICO EN COMPUTACIÓN
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: GG	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Significa por lo general que un jugador se está rindiendo.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, ayuda a comunicar a los demás jugadores que no quieres continuar con la partida.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Sí, permite que puedas continuar más rápidamente con la otra partida.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°37

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	LEGUA GOMEZ
	NOMBRES	JUAN CARLOS
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46382976
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TÉCNICO EN COMPUTACIÓN
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: WP	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Este término indica que tú, tu equipo o algún jugador de la partida ha ejecutado una buena jugada o algún buen movimiento.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí porque es más fácil saber que estás con personas que entenderán más rápido lo que dices.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Te ayudará a mejorar tu clasificación.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°38

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	LEGUA GOMEZ
	NOMBRES	JUAN CARLOS
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46382976
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TÉCNICO EN COMPUTACIÓN
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: DELAY	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Significa que hay algún problema de conexión y que por eso no se puede jugar bien.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, te deja saber que es momento de aplicar una pausa.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, te beneficiará de tal modo que no bajes tu clasificación.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°39

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	LEGUA GOMEZ
	NOMBRES	JUAN CARLOS
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46382976
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TÉCNICO EN COMPUTACIÓN
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: LAG	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Este término es muy similar a delay, este indica que no hay manera de jugar por la lentitud de la conexión.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, es más fácil decir lag que explicar que es lo que pasa con tu conexión.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
Sí, te puede beneficiar para que evites malos momentos e incómodos con otros jugadores de otras regiones.		

GUÍA DE ENTREVISTA N° 40

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	LEGUA GOMEZ
	NOMBRES	JUAN CARLOS
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46382976
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TÉCNICO EN COMPUTACIÓN
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: GOZU	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
Sí	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Claro que sí, significa que estás haciendo un buen trabajo, y qué eres bueno cuando juegas.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, es mejor decir gozu a decir que alguien es bueno jugando, me ayuda a sobre entender.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, puedes elegir a los jugadores gozu y ganar con mayor facilidad.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°41

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	VILCA CORDOVA
	NOMBRES	RODY ALBERTO
	EDAD	23
	SEXO	MASCULINO
	DNI	72113855
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE PSICOLOGÍA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: GG	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Si	No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	GG significa que te rendiste y que ya no hay mucho que hacer en una partida.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, es más simple decir GG que tener que explicar a todos la razón por la cual te rindes.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Te ahorra la humillación de tener que decir perdí.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°42

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	VILCA CORDOVA
	NOMBRES	RODY ALBERTO
	EDAD	23
	SEXO	MASCULINO
	DNI	72113855
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE PSICOLOGÍA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: WP	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Estas siglas del inglés Well Played indicant que alguien hizo una buena jugada y que el resto está contento con las habilidades de otro.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, es para agilizar la comunicación, es más fácil decir WP que Well played.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
Claro, te permite elogiar o ser elogiado con mayor facilidad xd.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°43

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	VILCA CORDOVA
	NOMBRES	RODY ALBERTO
	EDAD	23
	SEXO	MASCULINO
	DNI	72113855
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE PSICOLOGÍA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: DELAY	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	<p>Esto indica que hay lentitud en tu partida durante algunos momentos .</p>	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	<p>Sí, te ayuda a entender más rápido que alguien tiene algún problema en su conexión a internet.</p>	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	<p>Te ayudará a evitar que tu equipo se moleste contigo por hacerlos perder.</p>	

GUÍA DE ENTREVISTA N°44

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	VILCA CORDOVA
	NOMBRES	RODY ALBERTO
	EDAD	23
	SEXO	MASCULINO
	DNI	72113855
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE PSICOLOGÍA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: LAG	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Este termino indica que hay demasiada interferencia en tu juega y no puedes continuar.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, te deja saber rápido que necesitas que el equipo pause durante un momento para que tu internet mejore.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, te evitará tener inconvenientes con los demás jugadores.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°45

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	VILCA CORDOVA
	NOMBRES	RODY ALBERTO
	EDAD	23
	SEXO	MASCULINO
	DNI	72113855
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ESTUDIANTE DE PSICOLOGÍA
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: GOZU	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es cuando un jugador tiene habilidades sobresalientes en el juego o en una partida.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, te deja saber con facilidad que jugadores debes elegir en una partida.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Te ayuda a no perder, pues puedes formar un buen equipo.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°46

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	BALAREZO MURO
	NOMBRES	JEAN FRACO
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	70255131
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TÉCNICO EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: AoE	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es el rango de daño en área de alguna habilidad de algún héroe.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Claro, porque abrevia el significado.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Sí, facilita la jugabilidad del héroe y para la formación de ítems.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°47

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	BALAREZO MURO
	NOMBRES	JEAN FRACO
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	70255131
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TÉCNICO EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: Backdoor	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es una falta grave o una acción que no se debe realizar va en contra de las reglas del juego.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, porque abrevia la comunicación entre jugadores	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Claro, evitar incurrir en faltas graves.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°48

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	BALAREZO MURO
	NOMBRES	JEAN FRACO
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	70255131
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TÉCNICO EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Bot	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es la línea inferior de avance del juego.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Claro, porque es más fácil la comunicación para planificación de estrategias y lugar donde se posicionan o posicionarán los héroes.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Una fácil interpretación y comprensión de las estrategias.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°49

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	BALAREZO MURO
	NOMBRES	JEAN FRACO
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	70255131
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TÉCNICO EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: top	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	. Es la línea superior de avance del mapa.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, porque es más fácil la comunicación para planificación de estrategias y lugar donde se posicionan o posicionarán los héroes.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Una fácil interpretación y comprensión de las estrategias	

GUÍA DE ENTREVISTA N°50

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	BALAREZO MURO
	NOMBRES	JEAN FRACO
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	70255131
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TÉCNICO EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: mid	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es la línea central de avance del juego.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, porque es más fácil la comunicación para planificación de estrategias y lugar dónde se posicionan o posicionaran los héroes.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
Una fácil interpretación y comprensión de las estrategias		

GUÍA DE ENTREVISTA N° 51

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	GIL LANG
	NOMBRES	LEONARDO
	EDAD	35
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47689515
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TRADUCTOR E INTERPRETE
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: AoE	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Como el uso de una habilidad en área.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, permite a los jugadores manifestar ideas con mayor facilidad.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
Claro, apoya la velocidad en la comunicación		

GUÍA DE ENTREVISTA N° 52

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	GIL LANG
	NOMBRES	LEONARDO
	EDAD	35
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47689515
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TRADUCTOR E INTERPRETE
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Backdoor	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Se provoca por el ingreso fuera de una etapa a la base enemiga.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, ayuda a entender la situación.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, ayuda a entender el contexto de la partida.	

GUÍA DE ENTREVISTA N° 53

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	GIL LANG
	NOMBRES	LEONARDO
	EDAD	35
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47689515
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TRADUCTOR E INTERPRETE
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Bot	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es la ubicación del héroe en el mapa.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, permite entender con rapidez la ubicación	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Sí, mantiene al tanto a todos los jugadores.		

GUÍA DE ENTREVISTA N° 54

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	GIL LANG
	NOMBRES	LEONARDO
	EDAD	35
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47689515
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TRADUCTOR E INTERPRETE
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: top	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es la ubicación del héroe en el mapa.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, permite entender con rapidez la ubicación	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Sí, mantiene al tanto a todos los jugadores.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°55

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	GIL LANG
	NOMBRES	LEONARDO
	EDAD	35
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47689515
	FORMACIÓN PROFESIONAL	TRADUCTOR E INTERPRETE
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: mid	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es la ubicación del héroe en el mapa.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, permite entender con rapidez la ubicación	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Sí, mantiene al tanto a todos los jugadores.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°56

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	SEGURA YLMA
	NOMBRES	PAULO DIEGO
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47635248
	FORMACIÓN PROFESIONAL	PSICOLOGO
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: AoE	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Le decimos a esto cuando dentro un teamfight hay alguna habilidad que cubre un área determinada.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	SÍ, ayuda a conocer las habilidades usadas.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
SÍ, puedes saber si es riesgoso jugar en esa zona o no.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°57

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	SEGURA YLMA
	NOMBRES	PAULO DIEGO
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47635248
	FORMACIÓN PROFESIONAL	PSICOLOGO
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: Backdoor	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Se utiliza para describir un ingreso fuera de las reglas.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, ayuda a conocer la situación actual del juego.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Sí, te permite jugar bajo los estándares.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°58

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	SEGURA YLMA
	NOMBRES	PAULO DIEGO
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47635248
	FORMACIÓN PROFESIONAL	PSICOLOGO
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Bot	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Como la ubicación en el mapa de un jugador o héroe.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, permite a los jugadores manifestar ideas con mayor facilidad.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
Claro, apoya la velocidad en la comunicación		

GUÍA DE ENTREVISTA N°59

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	SEGURA YLMA
	NOMBRES	PAULO DIEGO
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47635248
	FORMACIÓN PROFESIONAL	PSICOLOGO
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: top	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Como la ubicación en el mapa de un jugador o héroe.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	SÍ, permite a los jugadores manifestar ideas con mayor facilidad.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
Claro, apoya la velocidad en la comunicación		

GUÍA DE ENTREVISTA N°60

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	SEGURA YLMA
	NOMBRES	PAULO DIEGO
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47635248
	FORMACIÓN PROFESIONAL	PSICOLOGO
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: mid	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Como la ubicación en el mapa de un jugador o héroe.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, permite a los jugadores manifestar ideas con mayor facilidad.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
Claro, apoya la velocidad en la comunicación		

GUÍA DE ENTREVISTA N°61

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ACOSTA TORRES
	NOMBRES	DAVID JHOEL
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47515035
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ING de sistemas
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: BACKEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Si	No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Cómo irse del lugar donde uno se encuentra	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
Si, porque es una abreviatura que lo hace más fácil.		
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
El beneficio de con una sola palabra estar en guardia para que no te den caza en el juego		

GUÍA DE ENTREVISTA N°62

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ACOSTA TORRES
	NOMBRES	DAVID JHOEL
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47515035
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ADMINISTRADOR
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: BUYBACK	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Comprar a su héroe para que reviva y vuelva a la pelea.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Si, porqué, en inglés es más fácil pronunciar	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Facilitar la comunicación entre amigos		

GUÍA DE ENTREVISTA N°63

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ACOSTA TORRES
	NOMBRES	DAVID JHOEL
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47515035
	FORMACIÓN PROFESIONAL	SISTEMAS
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: BUFEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Poderes que suman a sus compañeros del equipo	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Si, porque, creo que más es un hábito de años que todos conocen, y algunos sin saber inglés ya lo saben.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Para hacer bromas		

GUÍA DE ENTREVISTA N°64

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ACOSTA TORRES
	NOMBRES	DAVID JHOEL
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47515035
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Sistemas
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: NERFEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Dar los poderes negativos al enemigo	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Si porqué es más fácil, y ayuda a hacer daño al enemigo entre todos más rápidamente	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Trabajo en equipo más rápido		

GUÍA DE ENTREVISTA N°65

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ACOSTA TORRES
	NOMBRES	DAVID JHOEL
	EDAD	29
	SEXO	MASCULINO
	DNI	47515035
	FORMACIÓN PROFESIONAL	SISTEMAS
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: CREEP	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	<p>Son como unos bots del juego que sirven para que uno pueda farmear, hay 3 tipos</p>	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	<p>Bueno cuando le dicen, deniega el creep o llévate el creep</p>	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	<p>Para creepear bien</p>	

GUÍA DE ENTREVISTA N°66

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ROMERO QUISPE
	NOMBRES	MIGUEL
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46985000
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ADMINISTRADOR
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: BACKEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Significa que debes retroceder ya sea por algún peligro en la partida.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Si y mucho, indica rápido que debes regresar.	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Claro, te evita de muertes inoportunas.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°67		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ROMERO QUISPE
	NOMBRES	MIGUEL
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46985000
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ADMINISTRADOR
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: BUYBACK	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es cuando un jugador usa oro para regresar a la partida después de haber muerto.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, puedes decir rápido que debes regresar para pelear al lado de tus aliados.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Te puede ayudar a ganar un pelea de grupo.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°68

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ROMERO QUISPE
	NOMBRES	MIGUEL
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46985000
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ADMINISTRADOR
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: BUFEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Significa que un héroe aliado utiliza una skill para mejorar tus estadísticas o atributos.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, ya no es necesario decir muchas palabras, te ahorra tiempo valioso en el juego.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Te ayuda a mejorar tus habilidades como jugador al seguir o dar indicaciones.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°69

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ROMERO QUISPE
	NOMBRES	MIGUEL
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46985000
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ADMINISTRADOR
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: NERFEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Este termino indica que un jugador fue el objeto constante del abuso de otros dentro del juego y por lo tanto no pudo dar un buen desempeño.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Lógicamente, ya no es necesario decir que le fue mal a un jugador.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Te ayuda principalmente a concentrarte en tus puntos débiles para que no se haga abuso de ellos por parte del equipo contrario.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°70

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ROMERO QUISPE
	NOMBRES	MIGUEL
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46985000
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ADMINISTRADOR
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: CREEP	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Son las unidades de batalla del juego, podría llamárseles NPC, te apoyan en tu partida.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, ya no es necesario decir unidades y es una sola silaba.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	

Sí, te indicia el objetivo con mayor facilidad.

GUÍA DE ENTREVISTA N°71	
ETAPA	PREGUNTAS
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS ROMERO QUISPE
	NOMBRES MIGUEL
	EDAD 27
	SEXO MASCULINO
	DNI 46985000
	FORMACIÓN PROFESIONAL ADMINISTRADOR
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: BACKEAR
	¿Reconoce el término descrito?
	Si No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?
	Si No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?
Si No	
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?
	Si No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Estonear es cuando un héroe usa una habilidad mágica en su mayoría para evitar que otro escape o huya, y lo paraliza por unos segundos.
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Claro. Ayuda a señalar a otro jugador la acción que debe tomar en un momento preciso de la partida.

	<p>¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?</p>
	<p>Sí, permite a los jugadores conocer mejor que es lo que el otro jugador está pensando y se mejora la sincronía en el juego .</p>

GUÍA DE ENTREVISTA N°72		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ROMERO QUISPE
	NOMBRES	MIGUEL
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46985000
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ADMINISTRADOR
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: BUYBACK	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	<p>Esta palabra por lo general se usa cuando hablamos de personas que son primerizas en un juego, no necesariamente en Dota2, aunque en esta comunidad es muy usado.</p>	

El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
Sí, ayuda a entender rápidamente que se trata de un primerizo y que será necesario ser claro con las indicaciones dentro del juego.
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
Claro, los que conocemos este término rápidamente tomamos acciones para contrarrestar las acciones del noob. Además, nos ayuda a mejorar la relación entre jugadores.

GUÍA DE ENTREVISTA N°73	
ETAPA	PREGUNTAS
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS ROMERO QUISPE
	NOMBRES MIGUEL
	EDAD 27
	SEXO MASCULINO
	DNI 46985000
	FORMACIÓN PROFESIONAL ADMINISTRADOR
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: BUFEAR
	¿Reconoce el término descrito?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?
<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	

	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	En mi opinión se trata de una persona que no juega para nada bien y que a veces incluso tienes comportamientos tóxicos dentro del juego.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, nos facilita la comunicación pues hace que sea más rápido saber que es alguien con quien no quieres jugar.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, ayuda por lo general a mejorar tu mmr, pues te indica que es alguien con quien no deberías jugar.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°74		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ROMERO QUISPE
	NOMBRES	MIGUEL
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46985000
	FORMACIÓN PROFESIONAL	ADMINISTRADOR
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: NERFEAR	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	

	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Creo que en general esta palabras está referida a las habilidades de los héroes, a veces dentro del juego se utilizan estas skills y facilitan tu victoria.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Claro que sí, las habilidades se utilizan constantemente y decir la palabra habilidades es muy largo, usar la palabra skill mejora la rapidez de la comunicación.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, me ayuda a mejorar mi medalla. El mencionar constantemente la palabra skill y cuando usarla dando indicaciones a mis compañeros subo más rápido.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°75		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	ROMERO QUISPE
	NOMBRES	MIGUEL
	EDAD	27
	SEXO	MASCULINO
	DNI	46985000

	FORMACIÓN PROFESIONAL	ADMINISTRADOR
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: CREEP	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Héroe se trata del personaje del cual tienes control durante una partida.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, algunos jugadores nuevos dicen la palabra personaje, pero es porque no conocen la temática del juego. Usar la palabra héroe ayuda en agilizar la comunicación, pues todos manejan esa palabra.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, este termino ayuda a mejorar la sincronía en el juego, pues de no ser mencionado no sabrían cual es el objetivo en determinado momento del a partida.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°76	
ETAPA	PREGUNTAS

INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	David Alejandro
	NOMBRES	Paz Peña
	EDAD	28
	SEXO	Masculino
	DNI	71566009
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Items	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Si	No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Artículo para su uso en el desarrollo de la partida	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Al ser de uso común, puedes dar a entender si te hace falta algo	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Si estoy en medio de la partid puedo dar a entender que necesito obtener algún item para mejorar a mi héroe.		

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	David Alejandro
	NOMBRES	Paz Peña
	EDAD	28
	SEXO	Masculino
	DNI	71566009
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Cooldown	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Creo que es el tiempo que hay que esperar para volver a utilizar un item o skill	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, porque si no puedo atacar utilizando mi habilidad, mis compañeros me pueden cubrir la espalda.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
Sí, me ayuda a advertir a mis compañeros de que no puedo utilizar una habilidad porque después de utilizarla hay que esperar.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°78

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	David Alejandro
	NOMBRES	Paz Peña
	EDAD	28
	SEXO	Masculino
	DNI	71566009
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Farneo	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Subir de nivel obteniendo recursos a través de los Creeps	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, al ser de uso común, puedes comunicar a tu equipo qué es lo que estás haciendo o usarlo como indicación	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Agiliza la comunicación entre jugadores		

GUÍA DE ENTREVISTA N°79

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	David Alejandro
	NOMBRES	Paz Peña
	EDAD	28
	SEXO	Masculino
	DNI	71566009
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Killlear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Derrotar a tu oponente reduciendo sus puntos de salud a 0	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, se usa para avisar que se va a matar al héroe del oponente	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
Creo que solo ayuda para avisar que tienes la intención de ir contra el héroe enemigo.		

GUÍA DE ENTREVISTA N°80

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	David Alejandro
	NOMBRES	Paz Peña
	EDAD	28
	SEXO	Masculino
	DNI	71566009
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Fedear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es cuando te dejas matar para darle experiencia al enemigo.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, porque avisas a los demás que algún miembro del grupo sirve de alimento al enemigo	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
Sí, beneficia la comunicación entre miembros durante una partida		

GUÍA DE ENTREVISTA N°81

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Bendezu Coria
	NOMBRES	Juan
	EDAD	29
	SEXO	Masculino
	DNI	70017464
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Administrador
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Items	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Son objetos que te ayudan a equipar a los héroes para darles habilidades especiales o aumentar su poder	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, porque nos ayudan a ganar la partida	
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
El poder ganar la partida		

GUÍA DE ENTREVISTA N°82

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Bendezu Coria
	NOMBRES	Juan
	EDAD	29
	SEXO	Masculino
	DNI	70017464
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Administrador
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Cooldown	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Cuando usas una habilidad para matar o diezmar la fuerza del enemigo, esa habilidad no se puede volver a utilizar inmediatamente. Hay que esperar una cantidad de tiempo, a eso se le dice cooldown.	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, si estás cerca a un enemigo y tus compañeros te dicen que uses tu habilidad pero ya la usaste antes, les puedes avisar que estas en cooldown.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, como mencioné anteriormente sirve para avisar que estás esperando a que tu habilidad se recargue. Mientras tanto otro compañero puede hacerse cargo del enemigo.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°83		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Bendezu Coria
	NOMBRES	Juan
	EDAD	29
	SEXO	Masculino
	DNI	70017464
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Administrador
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Farmeo	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es matar a los súbditos para obtener oro. Mientras más matas más farneas	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, siempre uso el termino para decir mis intenciones en el juego, especialmente cuando estoy corto de oro.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, aviso que no tengo oro suficiente para comprar ítems por lo tanto tengo que farmear.	

GUÍA DE ENTREVISTA N°84		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Bendezu Coria
	NOMBRES	Juan
	EDAD	29
	SEXO	Masculino
	DNI	70017464
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Administrador
	TERMINO: Killlear	

INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	¿Reconoce el término descrito?	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	Si	No
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	Si	No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?		
	Es el asesinato del héroe y viceversa		
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?		
	Sí, sirve para avisar que me mataron o maté a alguien		
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
	Avisar a los compañeros que maté o me mataron		

GUÍA DE ENTREVISTA N°85			
ETAPA	PREGUNTAS		
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Bendezu Coria	
	NOMBRES	Juan	
	EDAD	29	
	SEXO	Masculino	
	DNI	70017464	
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Administrador	
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Fedear		
	¿Reconoce el término descrito?	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	Si	No
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	Si	No

ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Es cuando el héroe se deja matar, y al hacer eso alimenta al otro equipo. A veces de forma intencionada y a veces cuando el héroe no tiene las capacidades suficientes para defenderse.
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, porque cuando es de forma intencionada se puede sancionar al jugador.
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Para comunicar entre los jugadores si lo que hizo fue intencional o no, ya que afecta la partida.

GUÍA DE ENTREVISTA N°86		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Antezana Giorgio
	NOMBRES	Jesús
	EDAD	22
	SEXO	Masculino
	DNI	75009833
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante de diseño de videojuegos
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Items	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es un objeto	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	

	Sí, es intercambiable con la palabra en español
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	No exactamente

GUÍA DE ENTREVISTA N°87		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Antezana Giorgio
	NOMBRES	Jesús
	EDAD	22
	SEXO	Masculino
	DNI	75009833
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante de diseño de videojuegos
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Cooldown	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es el tiempo de recarga de habilidad	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, para avisar que estoy esperando la recarga de la habilidad	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	

Se puede abreviar a cd

GUÍA DE ENTREVISTA N°88

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Antezana Giorgio
	NOMBRES	Jesús
	EDAD	22
	SEXO	Masculino
	DNI	75009833
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante de diseño de videojuegos
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Farneo	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Acumular recursos sea oro o xp	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, así sabes que no estarás disponible para otras cosas	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Solo para saber en qué estado esta alguien	

GUÍA DE ENTREVISTA N°89

ETAPA	PREGUNTAS	
	APELLIDOS	Antezana Giorgio

INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	NOMBRES	Jesús
	EDAD	22
	SEXO	Masculino
	DNI	75009833
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante de diseño de videojuegos
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Killear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Matar, asesinar	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Desconozco	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	He usado la palabra kill o kills pero killear no la escucho mucho en mi círculo	

GUÍA DE ENTREVISTA N°90		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Antezana Giorgio
	NOMBRES	Jesús
	EDAD	22
	SEXO	Masculino
	DNI	75009833
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante de diseño de videojuegos
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Fedear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	

	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Alguien que está troleando o quiere joder la partida a su equipo	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Claro, avisar que nos están fregando la partida	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, acelera la comunicación	

GUÍA DE ENTREVISTA N°91		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	García de la Cruz
	NOMBRES	Eduardo
	EDAD	27
	SEXO	Masculino
	DNI	70360053
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Ingeniero industrial
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Stackear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	

	Acumular recursos(creeps)
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, permite dar tareas o recordarle a alguien qué debe hacerse
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Sí, para comunicarle a los jugadores lo que deben hacer, en este caso acumular recursos

GUÍA DE ENTREVISTA N°92		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	García de la Cruz
	NOMBRES	Eduardo
	EDAD	27
	SEXO	Masculino
	DNI	70360053
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Ingeniero industrial
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Junglear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	

ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Quando algún jugador va hacia la jungla
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí. Para saber la disponibilidad de alguien
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Sí, es un termino general en este juego

GUÍA DE ENTREVISTA N°93		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	García de la Cruz
	NOMBRES	Eduardo
	EDAD	27
	SEXO	Masculino
	DNI	70360053
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Ingeniero industrial
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Gankear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
Si	No	
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	

	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Emboscar, emboscada	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, para reunirse	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Para enfocarse en una actividad en equipo	

GUÍA DE ENTREVISTA N°94		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	García de la Cruz
	NOMBRES	Eduardo
	EDAD	27
	SEXO	Masculino
	DNI	70360053
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Ingeniero industrial
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: DPS	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
¿Sus compañeros de juego usan el término?		
Si	No	

	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?
	Sí <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/>
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Daño por segundo, es bastante literal
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	No sabría decir, no lo veo mucho
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Desconozco

GUÍA DE ENTREVISTA N°95		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	García de la Cruz
	NOMBRES	Eduardo
	EDAD	27
	SEXO	Masculino
	DNI	70360053
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Ingeniero industrial
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Body block	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí <input checked="" type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí <input type="checkbox"/>	No <input checked="" type="checkbox"/>
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	

	Sí	No
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Bloquear el camino de alguien con tu heroe	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, para solicitarlo	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, para solicitar un bloqueo	

GUÍA DE ENTREVISTA N°96

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Ventura
	NOMBRES	Victor Edwin
	EDAD	26
	SEXO	Masculino
	DNI	74535834
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Técnico de sistemas
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Stackear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Cuando stackeamos, los jugadores nos juntamos para defendernos mejor	

	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, para crear una estrategia de defensa
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Sí, ayuda a organizar la defensa

GUÍA DE ENTREVISTA N°97		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Ventura
	NOMBRES	Victor Edwin
	EDAD	26
	SEXO	Masculino
	DNI	74535834
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Técnico de sistemas
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Junglear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	

	Irse a la jungla a matar creeps desde el comienzo de la partida
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, dices que te vas a junglear y así los demás saben que no estás disponible para otras cosas.
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Sí. Avisar cuál es tu posición en el juego

GUÍA DE ENTREVISTA N°98		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Ventura
	NOMBRES	Victor Edwin
	EDAD	26
	SEXO	Masculino
	DNI	74535834
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Técnico de sistemas
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Gankear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	

ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Cuando le caes de sorpresa a un jugador y lo matas
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, avisas a los compañeros para que te acompañen a gankear
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Sí, comunicar tu intención de gankear al enemigo

GUÍA DE ENTREVISTA N°99		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Ventura
	NOMBRES	Victor Edwin
	EDAD	26
	SEXO	Masculino
	DNI	74535834
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Técnico de sistemas
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: DPS	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
Sí	No	
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		

	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es el daño que ocasiona el héroe al enemigo, daño por segundo	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	No, no es algo que se mencione mucho entre jugadores.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	No realmente	

GUIA DE ENTREVISTA N°100		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Ventura
	NOMBRES	Victor Edwin
	EDAD	26
	SEXO	Masculino
	DNI	74535834
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Técnico de sistemas
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Body block	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No

	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?
	Sí <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/>
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Quiere decir bloquear el paso de algún jugado con tu heroe
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	En ocasiones sí pero es más rápido decir bloquear
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	No realmente

GUÍA DE ENTREVISTA N°101	
ETAPA	PREGUNTAS
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS Saavedra
	NOMBRES Brayán
	EDAD 20
	SEXO Masculino
	DNI 71038477
	FORMACIÓN PROFESIONAL Estudiante Ingeniería civil
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Stackear
	¿Reconoce el término descrito?
	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
	¿Usa el término descrito con frecuencia?
	Sí <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/>
	¿Sus compañeros de juego usan el término?
	Sí <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/>
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Atraer creeps hacia los compañeros para eliminarlos

	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, porque les hago saber lo que estoy haciendo
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Ayuda con la comunicacion

GUÍA DE ENTREVISTA N°102		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Saavedra
	NOMBRES	Brayan
	EDAD	20
	SEXO	Masculino
	DNI	71038477
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante Ingeniería civil
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Junglear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	

	Refugiarse en la jungla para matar creeps y obtener recursos ahí
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, porque hago saber donde estoy y que hago
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Sí, más que nada para informar qué estoy haciendo

GUÍA DE ENTREVISTA N°103		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Saavedra
	NOMBRES	Brayan
	EDAD	20
	SEXO	Masculino
	DNI	71038477
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante Ingeniería civil
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Gankear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	

ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Matar al enemigo
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, porque indica mi posición en el juego
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Sí se hace bien puede beneficiar a la partida

GUIA DE ENTREVISTA N°104		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Saavedra
	NOMBRES	Brayan
	EDAD	20
	SEXO	Masculino
	DNI	71038477
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante Ingeniería civil
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: DPS	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
Sí	No	
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	

	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es algo bastante básico, significa daño por segundo	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, es bastante general	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
		Indica el daño que ocasiona

GUÍA DE ENTREVISTA N°105		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Saavedra
	NOMBRES	Brayan
	EDAD	20
	SEXO	Masculino
	DNI	71038477
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante Ingeniería civil
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Body block	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
¿Sus compañeros de juego usan el término?		
Sí	No	

	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Bloquearle el camino a los creeps para ganar recursos
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, lo utilizo generalmente con ayuda de algún compañero para abastecerme de recursos
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Cuando quiero bloquear a algún creep, aviso en caso de necesitar ayuda

GUÍA DE ENTREVISTA N°106	
ETAPA	PREGUNTAS
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS Guerrero Otiniano
	NOMBRES Richard
	EDAD 44
	SEXO Masculino
	DNI 00373999
	FORMACIÓN PROFESIONAL Superior técnica
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Missclick
	¿Reconoce el término descrito?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?

	Equivocarse al hacer clic
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, porque avisas que te equivocaste por ejemplo al seleccionar una habilidad que no pensabas usar en el momento
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Avisar a los compañeros para que te cubran de ser necesario

GUÍA DE ENTREVISTA N°107		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Guerrero Otiniano
	NOMBRES	Richard
	EDAD	44
	SEXO	Masculino
	DNI	00373999
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior técnica
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Last hitear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	

ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Matar al creep dándole el golpe final
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, porque puede que algún compañero esté en cooldown y te dice que last hitees al creep para eliminarlo
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Sí, puede servir para pedir ayuda

GUIA DE ENTREVISTA N°108		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Guerrero Otiniano
	NOMBRES	Richard
	EDAD	44
	SEXO	Masculino
	DNI	00373999
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior técnica
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Harrasear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
Si	No	
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	

	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es cuando algún enemigo te acosa en el juego	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, porque avisamos que hay un acosador y lo eliminamos rápido antes de que nos elimine	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí avisas a tiempo te puedes salvar antes de que te elimine	

GUÍA DE ENTREVISTA N°109		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Guerrero Otiniano
	NOMBRES	Richard
	EDAD	44
	SEXO	Masculino
	DNI	00373999
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior técnica
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Smokear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
¿Sus compañeros de juego usan el término?		
Sí	No	

	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Bloquear la visión por medio de items
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, cuando smokeas puedes aprovechar que no te ven para atacar
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Atacar al enemigo de forma repentina

GUÍA DE ENTREVISTA N°110		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Guerrero Otiniano
	NOMBRES	Richard
	EDAD	44
	SEXO	Masculino
	DNI	00373999
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior técnica
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Solear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	

	Sí	No
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Se encarga de una sola línea de ataque y de defensa al comienzo del juego	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, porque es un término muy utilizado	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, avisar que posición va a tomar	

GUÍA DE ENTREVISTA N°111

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	García Rentería
	NOMBRES	Luis Alberto
	EDAD	29
	SEXO	Masculino
	DNI	61789221
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior universitaria
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Missclick	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Hacer clic sin querer en algo	

	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, indicar que cometiste un error
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Solo para aclar que se cometió un error

GUÍA DE ENTREVISTA N°112		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Garcia Rentería
	NOMBRES	Luis Alberto
	EDAD	29
	SEXO	Masculino
	DNI	61789221
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior universitaria
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Last hitear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	

	Dar el ultimo golpe al creep
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, pero creo que aplica mas para guardián para arriba
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	No, no necesitas avisarle a alguien necesariamente, en especial si eres mid

GUÍA DE ENTREVISTA N°113		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Garcia Rentería
	NOMBRES	Luis Alberto
	EDAD	29
	SEXO	Masculino
	DNI	61789221
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior universitaria
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Harrasear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	

ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Molestar, incordiar al enemigo
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, para dividir tareas
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Comunicación, es lo más importante para ganar una partida

GUIA DE ENTREVISTA N°114		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Garcia Rentería
	NOMBRES	Luis Alberto
	EDAD	29
	SEXO	Masculino
	DNI	61789221
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior universitaria
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Smokear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
Si	No	
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	

	Sí	No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Tirar humo, hacerse invis	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, porque nos podemos reunir para ganear	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Reunirse y avanzar en grupo	

GUIA DE ENTREVISTA N°115		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Garcia Rentería
	NOMBRES	Luis Alberto
	EDAD	29
	SEXO	Masculino
	DNI	61789221
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior universitaria
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TÉRMINO: Solear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
¿Sus compañeros de juego usan el término?		
Sí	No	

	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Usar una sola senda
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, porque les digo a mis compañeros que planeo hacer uso de una senda para que tomen otras posiciones
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Distribuir la fuerza en otros quehaceres

GUÍA DE ENTREVISTA N°116		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Mendoza
	NOMBRES	José Luis
	EDAD	26
	SEXO	Masculino
	DNI	72216008
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Ingeniero de sistemas
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Missclick	
	¿Reconoce el término descrito?	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	<input type="checkbox"/> Sí <input checked="" type="checkbox"/> No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	Hacer clic donde no debes

	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí y no, porque normalmente si te equivocas al hacer clic puede que la friegues o puede que no afecte el juego
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Solo para avisar que hiciste clic en algo que no debías

GUÍA DE ENTREVISTA N°117		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Mendoza
	NOMBRES	José Luis
	EDAD	26
	SEXO	Masculino
	DNI	72216008
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Ingeniero de sistemas
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Last hitear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	

	Darle el tiro de gracia al creep y llevarte los recursos
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Si, porque puede que estes bajo en recurso en ese momento y puedes pedir dar el golpe de gracia para abastecerte
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Para abastecerte dando el ultimo golpe

GUÍA DE ENTREVISTA N°118		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Mendoza
	NOMBRES	José Luis
	EDAD	26
	SEXO	Masculino
	DNI	72216008
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Ingeniero de sistemas
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Harrasear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	

ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Molestar o insultar a outro jugador
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, porque puede perjudicar el juego, desconcentra
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Permite comunicarte con mayor facilidad cuando te ostigan

GUIA DE ENTREVISTA N°119		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Mendoza
	NOMBRES	José Luis
	EDAD	26
	SEXO	Masculino
	DNI	72216008
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Ingeniero de sistemas
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Smokear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
Si	No	
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	

	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Ocultar tu posición del enemigo	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, te permite organizarte para atacar inadvertidamente	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Te ayudar a organizarte y crear una estrategia con los compañeros	

GUIA DE ENTREVISTA N°120		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Mendoza
	NOMBRES	José Luis
	EDAD	26
	SEXO	Masculino
	DNI	72216008
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Ingeniero de sistemas
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Solear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
¿Sus compañeros de juego usan el término?		
Si	No	

	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Quando te encargas de una única senda
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, alerta a los otros jugadores para que se distribuyan en otra senda
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Agiliza la comunicación entre jugadores

GUÍA DE ENTREVISTA N°121	
ETAPA	PREGUNTAS
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS Montalván
	NOMBRES Jorge
	EDAD 28
	SEXO Masculino
	DNI 72556126
	FORMACIÓN PROFESIONAL Superior Técnico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Fino
	¿Reconoce el término descrito?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?

	Halagar, tas fino mi King, cosas asi
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, es un halago
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Supongo que subir el animo

GUÍA DE ENTREVISTA N°122	
ETAPA	PREGUNTAS
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS Montalván
	NOMBRES Jorge
	EDAD 28
	SEXO Masculino
	DNI 72556126
	FORMACIÓN PROFESIONAL Superior Técnico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Puchar
	¿Reconoce el término descrito?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	

ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Pushear o push, básicamente hacer el objetivo del juego
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Si, para que dejen de farmear o webear, si es que hacen caso
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Solo para denotar urgencia o que la gente debería concentrarse en otra cosa

GUIA DE ENTREVISTA N°123	
ETAPA	PREGUNTAS
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS Montalván
	NOMBRES Jorge
	EDAD 28
	SEXO Masculino
	DNI 72556126
	FORMACIÓN PROFESIONAL Superior Técnico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Lanear
	¿Reconoce el término descrito?
	Si No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?
	Sí No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?
Si No	
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?

	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Permanecer en una línea para poder farmear	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, porque cuando laneas te pueden botar por eso se usa el término.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Para avisar que se va a lanear para que no te boten	

GUIA DE ENTREVISTA N°124		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Montalván
	NOMBRES	Jorge
	EDAD	28
	SEXO	Masculino
	DNI	72556126
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior Técnico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Mutear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
¿Sus compañeros de juego usan el término?		
Si	No	

	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
	<table border="1"> <tr> <td>Sí</td> <td>No</td> </tr> </table>	Sí	No
Sí	No		
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?		
	Silenciar el chat de voz de alguien		
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?		
	Sí, avisar que silencie su micro		
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?		
	Sí, a veces se oyen ruidos molestos que distraen		

GUÍA DE ENTREVISTA N°125		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Montalván
	NOMBRES	Jorge
	EDAD	28
	SEXO	Masculino
	DNI	72556126
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior Técnico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Pausar	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
¿Sus compañeros de juego usan el término?		

	Si	No
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Pausar el juego, ya sea porque alguien se le fue el internet o fue al baño o etc	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, para detener el juego	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Para avisar al equipo contrario	

GUÍA DE ENTREVISTA N°126

ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Gil Gonzales
	NOMBRES	Paul
	EDAD	16
	SEXO	Masculino
	DNI	
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante secundaria
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Fino	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Es un halago, básicamente	

	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, demuestras que te agrada como se ve un héroe
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Yo diría que le sube la moral al jugador

GUÍA DE ENTREVISTA N°127		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Gil Gonzales
	NOMBRES	Paul
	EDAD	16
	SEXO	Masculino
	DNI	
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante secundaria
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Puchear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	

	Derribar una estructura en una de las 3 sendas
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, es común. Lo uso para reunir a los compañeros y atacar en grupo
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Sí, avisar de las intenciones o planes de ataque

GUÍA DE ENTREVISTA N°128		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Gil Gonzales
	NOMBRES	Paul
	EDAD	16
	SEXO	Masculino
	DNI	
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante secundaria
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Lanear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	

ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Cuando te quedas en una senda específica para matar creeps
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, porque si no avisas que estas laneando te pueden sacar de la senda
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Comunicar tu posición

GUIA DE ENTREVISTA N°129		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Gil Gonzales
	NOMBRES	Paul
	EDAD	16
	SEXO	Masculino
	DNI	
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante secundaria
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Mutear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
Si	No	
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	

	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Darle mute al micro de algún jugador o chat	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, si bien la comunicación es importante en el juego, algunos solo dicen tonterías.	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Claro, así callas a los jugadores molestos que no aportan	

GUÍA DE ENTREVISTA N°130		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Gil Gonzales
	NOMBRES	Paul
	EDAD	16
	SEXO	Masculino
	DNI	
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante secundaria
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Pausar	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No

	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Pausar el juego temporalmente
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, porque puede que haya algún jugador que necesite ausentarse por unos minutos
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Claro, nos ponemos de acuerdo con el equipo contrario y jugar bien con todos los jugadores

GUÍA DE ENTREVISTA N°131		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Leyva Benites
	NOMBRES	Paul
	EDAD	21
	SEXO	Masculino
	DNI	74776239
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante de diseño gráfico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Fino	
	¿Reconoce el término descrito?	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	Para decir que te gusta la apariencia de un héroe

	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, porque das tu opinión positiva sobre un jugador
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Más que nada muestras tu agrado hacia el héroe de otro jugador.

GUÍA DE ENTREVISTA N°132		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Leyva Benites
	NOMBRES	Paul
	EDAD	21
	SEXO	Masculino
	DNI	74776239
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante de diseño gráfico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Puchear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	

	Cuando destruyes torres en alguna de las lineas
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, para saber que estrategia armar si alguien se adelanta a destruir alguna torre y enfocarte en otra actividad
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Para facilitar la comunicación del grupo

GUÍA DE ENTREVISTA N°133		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Leyva Benites
	NOMBRES	Paul
	EDAD	21
	SEXO	Masculino
	DNI	74776239
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante de diseño gráfico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Lanear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	

ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Farmear, creepear en una senda
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, indicas que es lo que haces
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Le informas al equipo qué es lo que haces

GUIA DE ENTREVISTA N°134	
ETAPA	PREGUNTAS
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS Leyva Benites
	NOMBRES Paul
	EDAD 21
	SEXO Masculino
	DNI 74776239
	FORMACIÓN PROFESIONAL Estudiante de diseño gráfico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Mutear
	¿Reconoce el término descrito? Sí No
	¿Usa el término descrito con frecuencia? Sí No
	¿Sus compañeros de juego usan el término? Sí No
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?

	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Silenciar a algún jugador, desactivar su chat de voz	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, para avisar que silencien a algún jugador	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Claro, mejora la concentración en caso de tener jugadores gritones	

GUÍA DE ENTREVISTA N°135		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Leyva Benites
	NOMBRES	Paul
	EDAD	21
	SEXO	Masculino
	DNI	74776239
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante de diseño gráfico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Pausar	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	

	Detener el juego por unos minutos en caso de que haya que ir al baño u otra cosa
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, comunicas que no puedes estar atento al juego de esa manera no mueres en vano
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Obvio, puedes hacer lo que tienes que hacer al toque y volver para jugar sin que te pierdas el progreso del juego.

GUÍA DE ENTREVISTA N°136	
ETAPA	PREGUNTAS
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS Herrera
	NOMBRES Gerald
	EDAD 17
	SEXO Masculino
	DNI
	FORMACIÓN PROFESIONAL Estudiante
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Finfuraifa
	¿Reconoce el término descrito?
	Sí No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?
	Sí No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?
	Sí No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
Sí No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Para indicar que estás jugando como sea
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?

	Sí, así el jugador se organiza y juega mejor
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Mejora la dinámica de un jugador

GUÍA DE ENTREVISTA N°137		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Herrera
	NOMBRES	Gerald
	EDAD	17
	SEXO	Masculino
	DNI	
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Meta	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	SÍ	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Lo que funciona en el parche actual	

	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, porque puedes escoger otros héroes que vayan mejor con los skills del parche actual
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Solo en la elección de los héroes

GUÍA DE ENTREVISTA N°138	
ETAPA	PREGUNTAS
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS Herrera
	NOMBRES Gerald
	EDAD 17
	SEXO Masculino
	DNI
	FORMACIÓN PROFESIONAL Estudiante
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Kitear
	¿Reconoce el término descrito?
	Sí No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?
	SÍ No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?
	Sí No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	
SÍ No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?

	Que alguien se salga de la partida o avisar que sales
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, para saber que un jugador se fue
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	No exactamente

GUÍA DE ENTREVISTA N°139		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Herrera
	NOMBRES	Gerald
	EDAD	17
	SEXO	Masculino
	DNI	
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Pantallear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	

ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Alguien que de alguna forma puede ver tu pantalla y usa esa info para ganarte o intentar ganarte
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, así sabes que no debes volver a jugar con esa persona
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Claro, el juego sería justo

GUIA DE ENTREVISTA N°140	
ETAPA	PREGUNTAS
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS Herrera
	NOMBRES Gerald
	EDAD 17
	SEXO Masculino
	DNI
	FORMACIÓN PROFESIONAL Estudiante
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Lastpiquear
	¿Reconoce el término descrito? Sí No
	¿Usa el término descrito con frecuencia? Sí No
	¿Sus compañeros de juego usan el término? Sí No
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?

	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	En modos más competitivos el último héroe en ser escogido es importante	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Si, para avisar que vas a escoger	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Si, para no dar sorpresas	

GUÍA DE ENTREVISTA N°141		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Crispín Aguirre
	NOMBRES	Miguel
	EDAD	23
	SEXO	Masculino
	DNI	75840039
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior técnico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Finfuraifa	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Cuando un jugador está haciendo tonterías	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	

	Sí, indicar que debe mejorar o podemos perder la partida
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Más que nada para reprender a un jugador

GUÍA DE ENTREVISTA N°142		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Crispín Aguirre
	NOMBRES	Miguel
	EDAD	23
	SEXO	Masculino
	DNI	75840039
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior técnico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Meta	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Cuando se actualiza el juego las habilidades de algunos mejoran	

	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, indicas que ha habido actualización y que hay que elegir otros héroes
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Te da ventaja sobre los que no actualizaron el juego

GUÍA DE ENTREVISTA N°143		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Crispín Aguirre
	NOMBRES	Miguel
	EDAD	23
	SEXO	Masculino
	DNI	75840039
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior técnico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Kitear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	

	<p>Cuando un jugador se quita del juego porque está aburrido o porque le falla el internet</p>
	<p>El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?</p>
	<p>Sí, comunicas que dejas la partida</p>
	<p>¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?</p>
	<p>Comunicar que te vas</p>

GUÍA DE ENTREVISTA N°144		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Crispín Aguirre
	NOMBRES	Miguel
	EDAD	23
	SEXO	Masculino
	DNI	75840039
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior técnico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Pantallear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	

ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Cuando espías el juego de otro jugador
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, identificar a aquellos que hacen trampa
¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
Sí se enteras a tiempo tal vez puedas evitar morir	

GUIA DE ENTREVISTA N°145		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Crispín Aguirre
	NOMBRES	Miguel
	EDAD	23
	SEXO	Masculino
	DNI	75840039
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Superior técnico
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Lastpiquear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
Si	No	
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		

	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Elegir a un héroe, pero después de que todos eligieron a sus héroes	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, puedes elegir uno que te de ventaja sobre el otro equipo	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
	Sí, elegir un muy buen héroe	

GUÍA DE ENTREVISTA N°146		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Alvites Chafloque
	NOMBRES	Octavio
	EDAD	22
	SEXO	Masculino
	DNI	73390160
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante arquitectura
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Finfuraifa	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Sí	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Sí	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Sí	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Sí	No	
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Si un jugador elige ítems que no ayudan en la partida, se dice tus ítems son una finfuraifa	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	

	Sí, para decir que los ítems elegidos son un asco
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	No realmente, para mostrar tu desagrado

GUÍA DE ENTREVISTA N°147		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Alvites Chafloque
	NOMBRES	Octavio
	EDAD	22
	SEXO	Masculino
	DNI	73390160
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante arquitectura
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Meta	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	Cuando hay una nueva versión del juego o actualización y los heroes mejoran sus skills	

	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, la selección de héroes
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Para incrementar las chances de ganar

GUÍA DE ENTREVISTA N°148		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Alvites Chafloque
	NOMBRES	Octavio
	EDAD	22
	SEXO	Masculino
	DNI	73390160
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante arquitectura
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Kitear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	
ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	

	Salir de la partida
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, informar que te vas y que se las arreglen sin ti
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Sí, se organizan de antemano

GUÍA DE ENTREVISTA N°149		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Alvites Chafloque
	NOMBRES	Octavio
	EDAD	22
	SEXO	Masculino
	DNI	73390160
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante arquitectura
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Pantallear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
	Si	No
¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?		
Si	No	

ANÁLISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?
	Observar una partida ilegalmente
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?
	Sí, puedes informar a tu equipo de los movimientos de los otros
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?
	Sí, te aseguras de ganar la partida

GUIA DE ENTREVISTA N°150		
ETAPA	PREGUNTAS	
INFORMACIÓN GENERAL DEL ENTREVISTADO	APELLIDOS	Alvites Chafloque
	NOMBRES	Octavio
	EDAD	22
	SEXO	Masculino
	DNI	73390160
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estudiante arquitectura
INFORMACIÓN SOBRE EL MANEJO Y USO DEL TÉRMINO	TERMINO: Lastpiquear	
	¿Reconoce el término descrito?	
	Si	No
	¿Usa el término descrito con frecuencia?	
	Si	No
	¿Sus compañeros de juego usan el término?	
Si	No	
	¿El término en mención es de uso común para la comunidad de hispanohablantes en DOTA 2?	

	Sí	No
ANALISIS SOBRE EL USO DEL TÉRMINO	De acuerdo a su criterio ¿Cómo podría explicar el significado del término?	
	La elección del último héroe, te puede dar ventaja en el juego	
	El término en mención ¿Facilita la comunicación entre jugadores? ¿Sí, no, por qué?	
	Sí, porque puedes elegir el que le hace mas daño a los héroes del otro equipo	
	¿Existe algún beneficio en el videojuego con respecto al uso del término en mención?	
Con un buen héroe tienes mas posibilidades de ganar y matar más creeps		