



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA

Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia

Manuscrito Recepcional

**Programa de Profundización en Procesos de Psicología
Clínica**

**Repercusiones del uso de videojuegos en niños y niñas
de 9 a 12 años**

Tipo de manuscrito: Investigación cuantitativa

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A:

MIGUEL ÁNGEL AGUILAR DÍAZ

Director: Dra. Oralia Espinoza Montiel

Secretario: Dr. Omar Moreno Almazán

Vocal: Lic. Alma Araceli Reyna García

Suplente 1: Dra. Lilita Chimal Ornelas

Suplente 2: Lic. Graciela Gutiérrez González



Los Reyes Iztacala Tlalnepantla, Estado de México; a 7 de diciembre 2022



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia que sin el apoyo de ellos no hubiera sido posible la conclusión de mis estudios.

De manera muy especial agradezco a la UNAM y todos sus profesores por el cúmulo de conocimientos y experiencias adquiridas durante mi formación profesional

INDICE

AGRADECIMIENTOS.....	2
INTRODUCCIÓN.....	5
1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
1.1.- Pregunta de investigación.....	6
1.2.- Hipótesis.....	6
1.2.1.- Tipo de hipótesis	6
1.3.- Variables.....	6
1.3.1.- Variable independiente.....	6
1.3.2.- Variable dependiente.....	6
1.4.- Justificación.....	6
1.5.- Objetivos.....	8
2.- MARCO TEÓRICO	10
2.1.-Definición y características de los videojuegos.....	10
2.2.- Tipos de videojuegos	12
2.3.- Ventajas y desventajas de los videojuegos.....	13
2.4.- Desarrollo de los niños y niñas de los 9 a los 12 años.....	17
2.5.- Teorías del desarrollo de los niños y niñas de 9 a los 12 años.....	18
2.5.1.- Teoría sociocultural.....	18
2.5.2.- Teoría psicogenética.....	19
2.5.3.- Teoría conductual.....	20
2.5.4.- Teoría cognoscitiva.....	21
2.6.- Teoría del desarrollo de la personalidad.....	22
2.7.- Las emociones y el uso de los videojuegos.....	23
2.8.- Los hábitos y los videojuegos.....	26
3.- MÉTODO.....	28
3.1.- Tipo de estudio.....	28

3.2.- Participantes.....	28
3.3.- Procedimiento.....	29
3.4.- Instrumento utilizado.....	29
4.- RESULTADOS.....	30
4.1.- Gráfica 1.....	30
4.2.- Tabla 1.....	32
4.3.- Gráfica 2.....	33
4.4.- Gráfica 3.....	34
4.5.- Gráfica 4.....	35
4.6.- Gráfica 5.....	36
4.7.- Análisis de resultados.....	37
4.7.1.- Tabla 2.....	38
5.- CONCLUSIONES.....	41
6.- REFERENCIAS.....	43
7.- ANEXOS.....	46

INTRODUCCIÓN

El juego en los niños es muy importante ya que con esto se fomenta la imaginación, la socialización, la cooperación, antes de la era digital los juegos infantiles se realizaban en patios, jardines, escuela, centros de convivencia, actualmente en la era digital esta actividad ha quedado relegada a segundo plano ya que los videojuegos han acaparado la atención y el tiempo de los niños.

Mucho se ha discutido sobre la influencia que tienen los videojuegos sobre la conducta de niños, adolescentes, pero también en los adultos. Se dice que los videojuegos afectan el rendimiento escolar o laboral según sea el caso, además de que ciertos videojuegos incitan a comportamientos violentos, entre otras conductas.

Para muchos la idea de poder escapar un rato de las dificultades diarias resulta muy atractivo. Y para ello existen videojuegos hechos específicamente para tener una «vida virtual alternativa». (Rodríguez Elías, 2020).

Siendo una de las actividades principales durante las horas de ocio en los niños, es importante poder determinar si tanto la frecuencia diaria y semanal (horas de uso) de los videojuegos influyen en los hábitos y emociones de los niños. En este trabajo se pretendió llevar cabo un estudio cuantitativo transversal a una muestra de 65 personas, dividiendo el trabajo en 5 capítulos; en el capítulo 1 se aborda el planteamiento del problema con las motivaciones para estudiarlo, en el capítulo 2 el marco teórico con todas sus implicaciones, en el 3 metodología, los participantes y el instrumento utilizado y en los capítulos 4 y 5 se observan los resultados y las conclusiones.

1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.- Pregunta de investigación

¿Cuáles son las repercusiones del uso de los videojuegos en el comportamiento de los niños de 9-12 años?

1.2.- Hipótesis

A mayor tiempo de uso de los videojuegos, los niños y niñas de 9-12 años experimentarán emociones más intensas, así como repercusiones en sus hábitos.

1.2.1.- Tipo de hipótesis

Hipótesis de tipo correlacional. Este tipo de hipótesis especifican las relaciones entre dos o más variables, sin necesariamente establecer cuál causa la otra (Acevedo Lipes, 2013).

1.3.- Variables

1.3.1.- Variable independiente

Esta variable se encuentra en el centro de toda investigación de tipo cuantitativo y es una variable que puede ser manipulada por el investigador, pudiendo existir una o dos en la investigación, en este estudio la variable independiente es el tiempo de uso de videojuegos tanto diariamente como semanalmente. (Acevedo Lipes, 2013)

1.3.2.- Variable dependiente

Es aquella cuya variación en su valor, está condicionada por fluctuaciones en las variables independientes, en este estudio las variables dependientes son las emociones y los hábitos en los niños y niñas de 9 a 12 años.

1.4.- Justificación

En la actualidad los videojuegos se han convertido en el pasatiempo favorito de niños y jóvenes, pasando cada vez más tiempo en esta actividad. Cuando los niños y jóvenes se encuentran en ocio, después de sus labores escolares, una de las

actividades más frecuentes es que recurran a los videojuegos. Es necesario analizar si los videojuegos en los niños son un factor que ponga en riesgo su calidad de vida al estar horas y horas frente a un aparato electrónico

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación, no son fines en sí mismas, debemos comprenderlas como unas herramientas que permiten el desarrollo de habilidades y destrezas que antes difícilmente podían ser desarrolladas. Existen emociones que se desarrollan durante el uso de los videojuegos, siendo importante el conocer el tipo de emociones que se manifiestan de acuerdo al tiempo de permanencia en esta actividad, así como si existe alteración en los hábitos por esto mismo en niños y niñas de 9-12 años de edad.

En los últimos años se han producido grandes avances en nuestra sociedad. La mayoría de estos cambios están relacionados con el mundo audiovisual, el cual ha invadido casi todas las facetas de nuestra vida. Las nuevas tecnologías han traído progreso y han marcado, en muchos aspectos, un nuevo estilo de vida, así como una nueva manera de diversión. Los niños y jóvenes se han adaptado rápidamente a la nueva realidad que les ofrecen los videojuegos, gracias, entre otros, a la estética, la jugabilidad y la belleza que ofrecen (López Becerra, 2011).

Los videojuegos han adquirido un papel importante en el entretenimiento de millones de niños. Muchos son los especialistas de la salud que advierten sobre los efectos negativos de pasar largas horas sentados frente a la pantalla de la computadora o del teléfono celular, aislados de la realidad. Sin embargo, los videojuegos también pueden ayudar a los niños en su desarrollo intelectual y emocional (López-Wade, Uc-Cohuo, Ramos, 2015).

La mayor parte del conocimiento popular acerca del videojuego está basado en las opiniones que reflejan los medios de comunicación acerca de este entretenimiento, sin embargo y con excesiva frecuencia estos medios ponen el énfasis en hipotéticos problemas que muy raramente se ven corroborados por los hallazgos de la investigación científica (Estallo Martí, 1999).

Es importante tener presente que los niños de hoy, tienen intereses mucho más desarrollados que los de hace años atrás, y son mucho más interactivos, conscientes de las ideas y acontecimientos extra familiares y extraescolares, pese a ello son presa fácil de los juegos electrónicos, por ser según ellos novedosos, llamativos ya sea por las características de sus personajes o por la forma en que actúan.

Se han realizado estudios sobre la influencia de los videojuegos en el aprovechamiento escolar (Fuentes Fuentes, Pérez castro, 2015) (Haro Lescano, 2010) (López Becerra, 2011) o sobre la influencia de estos videojuegos en el comportamiento de los niños de 6-12 años (López Wade, Uc-Cohuo, 2015), así también sobre esta influencia en la salud de los niños (McCarthy, 2020), sin embargo las muestras han sido pequeñas o los han relacionado con conductas violetas o con el incremento de la obesidad en los niños.

Conocer las consecuencias que tiene el tiempo de exposición a los juegos virtuales, que hoy en día es la moda en la infancia, sobre las emociones y los hábitos es algo importante, ya que de este conocimiento se podrá sugerir el tiempo que es recomendable permitir a los niños que estén en esta forma de entretenimiento.

1.5.- Objetivos

Objetivo general:

Determinar el tiempo de uso de videojuegos y su relación con la intensidad de sus emociones y con los hábitos en niños y niñas de 9 a 12 años.

Objetivos específicos:

-Conocer el tiempo promedio diario y semanal de permanencia en los videojuegos en niños de 9-12 años.

-Conocer el tipo de emociones que se presentan durante el tiempo de permanencia en los videojuegos.

-Determinar si existe una relación entre el tiempo de permanencia en los videojuegos con la intensidad de las emociones que se presentan.

-Determinar si el tiempo de uso de videojuegos repercute en los hábitos de los niños de 9-12 años.

2.- MARCO TEÓRICO

2.1.- Definición y características

De acuerdo con la Real Academia de la Lengua Española (RAE, 2022) un videojuego es un juego electrónico que se visualiza en una pantalla. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Los videojuegos se popularizaron a principios de los años 80s, siendo los principales Space invaders, Atari football, Monaco GP, sustentándose en las plataformas de juegos con consolas de 8 bits VCS 2600 de Atari, Intellivision de Mattel o ColecoVision de Coleco.

Los videojuegos tienen ciertas características que influyen en el aprendizaje de las personas que los utilizan, especialmente en los niños, estas características son:

-Reglas: las reglas representan los límites de la experiencia ficticia, la definición de lo que puede, o no, hacer el jugador y marcan los objetivos que se han de cumplir bajo unas condiciones determinadas en cada fase del juego. Los juegos representan mundos en los que se pueden realizar diferentes actividades, y el jugador propone y acepta las normas, pero éstas pueden ser abandonadas en cualquier momento. Puede ocurrir incluso que tenga que aceptar una gran variedad de reglas subyacentes que requieran de una amplia variedad de estrategias para tener éxito en la partida, con ello el usuario desarrollará habilidades para adaptarse a diversos cambios.

-Metas y objetivos: son dos conceptos similares que entrelazados se pueden encontrar en la gran mayoría de juegos y que constituyen a generar la estructura principal de un juego. Por lo general un jugador debe descifrar los objetivos de un juego –a menos que haya leído un manual previamente-, lo cual requiere de una labor mental que tendrá que realizar para mantener presentes en su mente los diversos objetivos del juego, constantemente y simultáneamente. Además, parte de esa destreza mental consistirá en centrarse en problemas inmediatos que irán ocurriendo durante el juego, mientras el jugador mantiene una visión general de la

situación y de las cosas. Esta labor tiene que ver básicamente con el orden que el jugador crea en su cabeza, organizando, clasificando y jerarquizando las tareas para desplazarse después por ellas siguiendo una secuencia correcta, el jugador puede mejorar la concentración, el pensamiento y la planificación estratégica, en la recuperación de información y conocimientos multidisciplinarios, mejora además su pensamiento lógico y crítico y sus habilidades para resolver problemas.

-Narrativa: La mayoría de los juegos, cuentan con una orientación narrativa de una forma u otra; se suele basar en la adopción por parte del jugador de un rol ficticio – un soldado, un pirata, etc.- y en la interacción a través del juego, que hace emerger la significación de un mundo ficticio. A diferencia del mundo real, la historia ficticia depende de una temporalidad.

En los juegos, las acciones realizadas por los jugadores en interacción con otros, da lugar a diferentes eventos y situaciones, que podrían demostrar que un juego proporciona un buen relato. La narración de ficción, construye un modelo análogo del universo real que permite conocer su estructura y los procesos internos de la realidad, y con ello, permite manipularlos cognitivamente.

Por lo anterior, los juegos podrían caracterizarse como actividades que facilitan vivencias, y que se centran en experiencias narrativas en las que el jugador vive y se reconoce como un protagonista que interactúa con el medio y a su vez es reconocido por el juego.

-Fantasía: la mayoría de los juegos contienen algún elemento de fantasía en un intento de proporcionar motivación y dar mayor emoción al juego. La narrativa y la propuesta lúdica que surgen en estos entornos interactivos, forman un espacio simbólico que posee un elevado nivel de interacción e inmersión, que remiten a un mundo de fantasía por parte del usuario. Por otro lado, la fantasía permite al jugador identificarse con los entornos reales o ficticios y generar situaciones de aprendizaje. (Contreras Espinoza, 2013)

Los primeros estudios científicos sobre las implicaciones psicosociales de los videojuegos comenzaron a publicarse a principios de la década de los 80, y además

de aspectos presumiblemente psicopatológicos, abarcaban áreas como la personalidad, la salud o la coordinación óculo-manual. Se trataba por lo general de estudios a pequeña escala, de carácter parcial y sujetos a interpretaciones, pero la conclusión general extraída de la conferencia organizada por la Universidad de Harvard en 1983 parecía enfatizar los aspectos positivos, más que los negativos. Estas conclusiones, unidas a la crisis de la industria de los videojuegos de ese mismo año, motivaron un descenso en el interés científico por este ámbito. (Tejeiro Salguero, Peregrina del Rio, 2009).

Esta forma de entretenimiento resurgió a mediados de los años 90, incrementándose su uso desde entonces y la sociedad no sólo se ha ido habituando a los videojuegos, sino que éstos han dejado de ser vistos como algo propio de niños y adolescentes (“problemáticos” por definición), incrementándose la complejidad técnica de los juegos y de sus soportes con el paso de los años.

2.2.- Tipos de videojuegos

Los videojuegos pueden ser muy distintos entre sí, tanto en complejidad como en calidad gráfica y en temática. Así como ocurre con el cine y la música, existe una larga y compleja lista de géneros y subgéneros, y la clasificación de un mismo título puede variar según quien lo analice.

Algunos de los géneros principales son (University of Advances Technologies UNIAT, s.f.):

Plataformas: se trata de una experiencia que gira en torno a desafíos de tipo físico, que exigen un gran nivel de precisión por parte de los jugadores para avanzar a través de complejas estructuras, generalmente enfrentándose a diversos enemigos. El juego de plataformas por excelencia es Súper Mario Bros., desarrollado y publicado por Nintendo en el año 1985.

De disparos: un género amplio, al cual pertenecen tanto algunos títulos de guerra como de naves espaciales. Su nombre en inglés es *shooters* y, si bien hace alusión a la acción de disparar, no debe tratarse necesariamente de un arma de fuego, ya que cualquier juego que centre el progreso del personaje principal en la utilización

de algún poder que sea despedido hacia los enemigos, ya sea en forma de proyectil o de rayo (entre otras muchas posibilidades), puede entrar en esta categoría;

De aventuras: son juegos en los cuales la historia es la protagonista. Deben ser contruidos en base a una rica narrativa, que atrape poco a poco al jugador en el mundo virtual, y le transmita la necesidad de resolver una serie de misterios. Por lo general, contienen una gran variedad de elementos que resultan fundamentales para avanzar, y estos suelen encontrarse en el escenario mismo, lo cual invita a la exploración constante;

De rol: suelen confundirse con los juegos de aventuras, pero, a diferencia de estos últimos, su foco son los personajes y su evolución a lo largo de la historia. Una de sus características principales es la utilización del término “nivel” para referirse al grado de experiencia de sus protagonistas y no a los diferentes mundos y escenarios que deben atravesar;

Deportes: si bien su nombre parece decirlo todo, existe una línea muy delgada entre este género y el de simulación. Estos dos, a su vez, están emparentados con el género de *acción*; todo depende del grado de realismo de la experiencia y del tipo de interacción que se espere del jugador, entre otros factores. Un juego de deportes refleja fielmente las reglas de la disciplina original, pero no a niveles milimétricos, sino que se vale de ciertas licencias, como por ejemplo que el tiempo avance más rápidamente que en la realidad.

2.3.- Ventajas y desventajas de los videojuegos

El uso de los videojuegos puede fomentar la imaginación, independencia y seguridad en el niño, así como también aumenta las destrezas tales como la visión general, la coordinación ojo-mano u ojos pies (dependiendo el tipo de videojuego empleado). El conocimiento desarrollado a través de los videojuegos proporciona beneficios al aprendizaje gracias a que nos permite modificar actitudes, enfrentar nuevos retos y resolver problemas.

Existen algunas características implícitas en los videojuegos que pueden ayudar a desarrollar beneficios en el aprendizaje, estas son: reglas, metas y objetivos, narrativa, fantasía. (Contreras Espinoza, 2013).

Sin embargo, el abuso de tal herramienta puede invertir los beneficios que inicialmente puede prestar. Una de las críticas más habituales a los videojuegos es la que hace referencia a su supuesto potencial adictivo. A partir de la observación de jóvenes que les dedican una parte importante de su tiempo y que centran sus relaciones sociales en torno a ellos, se puede hablar de enganche y adicción, en claro paralelismo a la dependencia de sustancias. (Maldonado, MJL., Buitrago, AB., & Mancilla, MAA., 2014).

Lavilla F. (2012) afirma: “el empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes, al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación, la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria”. Lavilla considera que lo anterior tiene su causa en la ausencia y el poco tiempo que los padres pasan con sus hijos.

Recientemente la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) ha clasificado la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental. La lista actualizada de enfermedades de la Organización Mundial de la Salud (OMS), que por primera vez incluye la adicción a los videojuegos en su apartado de desórdenes mentales, entró el pasado 11/02/2022, en vigor al ser publicada por el organismo, tras aprobarla en su asamblea de mayo de 2021.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) busca con esta inclusión mejorar las estadísticas sobre adicción a los videojuegos en el planeta, ya que antes de esta estandarización los estudios han ofrecido cifras enormemente variables sobre la prevalencia de este trastorno, que oscilan desde el 1 % de la población hasta incluso el 50 % (en Asia) (DW, 15/02/22).

Por su parte, en el ámbito educativo, algunas investigaciones han encontrado que los juegos y el software educativos son herramientas eficaces de enseñanza, del

mismo modo que también se ha correlacionado negativamente el tiempo dedicado a los videojuegos con el rendimiento académico.

Existe controversia en lo relativo al tiempo destinado a los videojuegos y su relación con el aprovechamiento escolar, Según diversos estudios indican que existen una relación inversa entre el tiempo de uso de videojuegos y el rendimiento académico de forma que, aquellos adolescentes que más tiempo invierten en jugar son los que tienen peores resultados académicos. En un estudio reciente, se ha encontrado que a mayor rendimiento académico menor tiempo dedicado a actividades tecnológicas como los videojuegos. En otro, se matiza que la relación inversa entre el tiempo de uso de videojuegos y el rendimiento académico únicamente se encontraba cuando el tiempo dedicado a videojuegos era superior a dos horas al día, así también se menciona que las asignaturas de ciencias, matemáticas o lengua no se ven afectadas negativamente por el uso de videojuegos. (Fuentes Fuentes & Pérez Castro, 2015).

Se ha encontrado que los niños que tienen un buen rendimiento académico lo mantienen a lo largo del tiempo, independientemente del tiempo que dedican al uso de videojuegos. Es decir, que el rendimiento académico previo es lo que mejor predice el rendimiento académico futuro, por lo que la irrupción de los videojuegos no es determinante en el éxito escolar (Gómez Monsalvo, Devís Devís & Molina Alventosa, 2020).

En un estudio descriptivo realizado en Tabasco ((López-Wade, Uc-Cohuo & Ramos, 2015), se realizó un estudio con una muestra de 384 niños de 6 a 12 años de edad de una escuela pública en Villahermosa Tabasco, observándose que a la mayoría de ellos (90%) les gustaba estar en los videojuegos, 65% juegan de 1-3 horas y 9% lo practican entre 7-9 hrs. al día, siendo la incidencia de mayores horas al día a edades menores y conforme aumenta la edad, la duración de estancia en los videojuegos es menor, así mismo se incrementa la práctica deportiva en los alumnos mayores en comparación con los menores.

En este artículo se recomienda que el tiempo que se pasa en los videojuegos sea entre 30-60 minutos, sin superar las 3-4 horas semanales.

En otro estudio realizado en 1060 estudiantes de educación secundaria donde se correlacionó el tiempo de uso de videojuegos con el rendimiento académico, se observó que el tiempo promedio de permanencia en los videojuegos entre semana fue de 26.83 minutos y de 74.34 los fines de semana, con una media de 45 minutos, este tiempo no interfiere con sus actividades académicas, sin embargo al aumentar el tiempo de permanencia en los videojuegos disminuye el aprovechamiento (Gómez Monsalvo, Devis Devís & Molina Alventosa, 2020).

Se estudió la relación entre el tiempo de permanencia de los videojuegos y las conductas de niños de entre 7-12 años, entrevistándose a 5 niños comprendidos dentro de estas edades y que asistían a la escuela en diferentes grados, reportándose que cuando estaban en los videojuegos no les gusta hacer caso (65%), no come y no duerme bien (45%), tengo que jugar diario para no ponerme de mal humor y estar tranquilo (40%), imitar lo que hacen en los videojuegos (29%), no bañarse (12%). (Ubaque Beltrán, 2010).

Al considerar la opción de si dejaran de existir los videojuegos, tendrían que dedicarse a otra actividad, observándose la intensidad de involucramiento con los videojuegos ya que los que están más involucrados no consideran esta opción y no creen que llegue a pasar, porque creen que siempre va a ser parte de sus vidas. Los videojuegos si son una razón de problemas entre padres e hijos por qué hacen o no caso, no cumplen con sus responsabilidades o tienen actitudes incorrectas por estar involucrados con los juegos (Ubaque Beltrán, 2010).

Mucho se ha discutido sobre la influencia que tienen los videojuegos sobre la conducta de niños, adolescentes, pero también en los adultos. Se dice que los videojuegos afectan el rendimiento escolar o laboral según sea el caso. Varios psicólogos concuerdan que los videojuegos fomentan tener poca tolerancia a la frustración. La asociación de psicólogos de Estados Unidos, reportó que más del 90% de los niños de ese país juega videojuegos. En más de 400 estudios que realizó (la Academia Estadounidense de Pediatría), sobre este tema, arrojó como resultado que existe una relación «significativa» entre la exposición a los contenidos violentos y la conducta agresiva. (Wall Street International Magazine, 2020).

Otras consecuencias relacionadas con el uso continuo y prolongado de los videojuegos son la aparición de molestias en los ojos con síntomas de irritación al no realizarse los movimientos de parpadeo que lubrican la córnea, debido a la atención que se presta al juego. Los dolores de cabeza pueden llegar a ser frecuentes principalmente cuando los niños no tienen corregidos defectos en la agudeza visual. También, debido a las posturas que se adoptan durante el juego, pueden aparecer dolores musculares o vicios posturales, muy perjudiciales en un organismo en crecimiento. Se ha observado con frecuencia la aparición de molestias en la mano y muñeca por el desarrollo de tendinitis o inflamación en los tendones. (Clínica Universidad de Navarra, s.f.).

2.4.- Desarrollo de niños y niñas de los 9-12 años

En esta etapa del desarrollo infantil, los niños y niñas adquieren y afinan las habilidades motoras, volviéndose más independientes, tienen una mejor coordinación viso-motora por lo que los deportes en equipo son importantes.

En esta etapa existe una pauta de crecimiento físico estable que persiste hasta la adolescencia, es decir, alrededor de los nueve años las niñas y 11 años los niños es cuando se produce el estirón de la adolescencia. El tiempo y el grado de crecimiento presentan variaciones, pues sufren la influencia del ambiente, la nutrición, el género y los factores genéticos. Por ejemplo, hasta los nueve años las niñas son algo más bajas y pesan menos que los niños, pero entonces su crecimiento se acelera a causa de los cambios hormonales que empiezan primero y sobrepasan a los hombres de la misma edad, también se observa que la estructura de algunas niñas es más pequeña que la de otras, diferencias que pueden afectar la imagen personal y el autoconcepto. Los músculos se alargan y fortalecen, lo que aumenta el vigor y la resistencia.

Si bien el desarrollo físico sigue un transcurso parecido en la mayoría, no todos los niños maduran al mismo ritmo. Es importante recordar que hay grandes variaciones en el desenvolvimiento personal y que tales variaciones se incrementan a lo largo de los años escolares.

En esta etapa el niño pasa por el periodo de operaciones concretas se vuelven capaces de hacer inferencias lógicas, reflexionar en las transformaciones físicas, realizar operaciones mentales reversibles y en general, formular hipótesis sobre el mundo material. También pueden especular acerca de las personas, objetos, sucesos de su experiencia inmediata. Los niños aprenden las estrategias de memorización por repaso, organización, elaboración semántica, imaginación, recuperación y guiones. (Portal Académico CCH, s.f.).

2.5.- Teorías del desarrollo de los niños y niñas de 9-12 años

2.5.1.-Teoría sociocultural

Durante la niñez media los pequeños desarrollan un buen sentido de autoestima si sus padres y compañeros piensan bien de ellos. A menudo que el niño no se desempeñe bien en algo, hallará algo más en que sobresalir.

Uno de los más importantes contextos para el desarrollo de la autoestima es la familia, aparte de los cambios en la dinámica familiar, la niñez media atestigua progresos en la cognición social, que consiste en los pensamientos, conocimientos y comprensión del mundo social en el que vive el niño. Incluye a la inferencia social, conjeturas y supuestos acerca de los sentimientos de los otros, las relaciones y las regulaciones sociales, la comprensión de las reglas de justicia y respeto que gobiernan el funcionamiento de la sociedad. Los compañeros son factores que influyen en la cognición social.

Otro aspecto de la cognición social es el juicio moral que se refiere a los procesos de toma de decisiones acerca de lo correcto y lo incorrecto. La amistad en la niñez sirve a muchos propósitos pues a través de ella los niños aprenden conceptos y habilidades sociales a la vez que elaboran su autoestima, los amigos pueden complementarse, por ejemplo, un sociable con un introvertido y a menudo comparten revelaciones personales, lo que es más cierto entre niñas. El grupo de compañeros se vuelve importante al ir transcurriendo este periodo, los grupos se conforman por coetáneo que comparte normas y metas.

La posición de cada niño dentro del grupo está basada en el ajuste general. Los niños entusiastas, cooperativos y sensibles tienden a ser más populares y los niños indiferentes suelen ser impopulares lo que afecta su autoestima. Mientras que los niños más susceptibles a las presiones del grupo son los de baja autoestima que resulta ansioso y vigilan de cerca. Los niños mayores son más proclives a establecer amistades por similitud teniendo más presente los prejuicios y conciencia racial que aparece pronto. (Portal académico CCH, s.f.)

2.5.2.- Teoría psicogenética

En esta teoría se sostiene que se heredan muchas de nuestras características físicas (por ejemplo, tipo corporal, color de los ojos, del cabello y de la piel). Más aún, también se heredan muchos de los rasgos que nos hacen humanos (capacidad de sostenerse en dos pies, de hablar, de pensar abstractamente, etc.)

Sabemos que muchos tipos de retraso mental, entre ellos el síndrome de Down, se deben a anomalías de los cromosomas. Los genetistas conductuales estudian el grado en que se heredan los rasgos psicológicos (sociabilidad, agresión, criminalidad, trastornos afectivos) y las habilidades mentales (inteligencia o talentos creativos).

Del mismo modo que muchas de nuestras características físicas están regidas por la herencia, también los genetistas afirman que muchos de nuestros atributos psicológicos tienen un componente genético.

Algunos investigadores han señalado que hasta 60 por ciento de la variación de la inteligencia dentro de una población se debe a diferencias genéticas. La estadística correspondiente de los rasgos de la personalidad puede fluctuar entre 5 y 40 por ciento.

Aunque la investigación concerniente a la genética conductual indica que muchos de los rasgos y de las habilidades del niño pueden recibir el influjo de factores biológicos, la mayoría de los teóricos modernos reconocen las funciones tan importantes que el ambiente y la experiencia cumplen en el proceso del desarrollo.

Un niño con una predisposición genética -a la timidez, por ejemplo- no necesariamente se convertirá en un adulto tímido. La aparición de este rasgo genético dependerá de su ambiente. Sin embargo, sus rasgos genéticos pueden ser moldeados por el ambiente en formas muy interesantes.

Así, los niños tímidos producen reacciones diferentes, en otros optan por dedicarse a actividades más solitarias que los niños muy sociables. De ahí que a menudo el genotipo y el ambiente guarden estrecha relación entre sí. La investigación actual dedicada a la genética conductual indica que el desarrollo es una interacción compleja entre los genes y el ambiente. (Meece, 2001)

2.5.2.- Teoría conductual

Esta teoría sostiene que los cambios evolutivos del comportamiento reciben el influjo del ambiente y que los mecanismos fundamentales del desarrollo son los principios del aprendizaje. El nivel de maduración del niño tenía poca importancia para los primeros teóricos, pero hoy la mayoría de ellos adopta una posición más moderada, la cual reconoce algunas restricciones biológicas del desarrollo.

Las teorías conductistas se han utilizado para explicar el desarrollo del niño en diversas áreas. John Watson (1878-1958), conocido como el padre del conductismo, analizó la función del condicionamiento clásico en la adquisición de emociones por parte del niño, en su famoso experimento Watson condicionó a un niño, el Pequeño Albert, a temer a una rata blanca haciendo un ruido fuerte cada vez que aparecía el animal. Su miedo innato a los ruidos fuertes (respuesta incondicionada) se asocia a la rata (respuesta condicionada). Tras varios intentos o ensayos de aprendizaje, Albert emitía la misma reacción fóbica cuando la rata aparecía sin el ruido.

B. F. Skinner (1904-1990) afirmó que los padres influyen en la adquisición del lenguaje por parte de su hijo aplicando los principios del condicionamiento operante o instrumental. Cuando los bebés empiezan a balbucear, los padres reaccionan positivamente, repiten sonidos y refuerzan sus intentos de comunicarse. Los padres responden de un modo más positivo a los sonidos que se asemejan a las palabras

que a los que no reconocen como palabras. En opinión de Skinner, con este reforzamiento diferencial aumentan, las probabilidades de que ciertos sonidos sean emitidos otra vez por el niño. Los conductistas sostienen que el significado de las palabras y las reglas gramaticales se aprenden por medio de los mismos principios del reforzamiento.

Los conductistas creen que los niños adquieren nuevas conductas mediante los procesos de observación e imitación. Es decir, no es necesario que los refuercen explícitamente por una conducta; basta que observen un modelo, recuerden su comportamiento y lo repitan más tarde.

Los conductistas piensan que el desarrollo es un proceso gradual y continuo, representa pequeños cambios cuantitativos, conforme el niño va adquiriendo nuevas habilidades y conductas. En forma análoga a lo que postulan las teorías de la maduración, el niño desempeña un papel pasivo en el proceso evolutivo. Se limita a responder ante los estímulos ambientales, a guardarlos para uso posterior. Además, no existe una etapa crítica para adquirir varias habilidades cognoscitivas, lingüísticas o sociales. Si al niño se le priva de ciertas experiencias al inicio del desarrollo, aprenderá más tarde esas habilidades. Según la teoría conductista, el desarrollo muestra gran plasticidad. Más aún, no existen patrones universales de él, porque los estímulos ambientales pueden variar de un niño a otro.

2.5.4.- Teoría cognoscitiva

Este enfoque se centra en la forma que el niño construye su propio conocimiento del ambiente. El desarrollo se da a través de la interacción entre sus incipientes capacidades mentales y las experiencias ambientales. Por tal razón, representan una perspectiva interaccional, es decir, esta teoría apoya la creencia de que la naturaleza y la crianza explican el desarrollo de los niños.

Jean Piaget (1896-1980), propuso que los niños pasan por una secuencia invariable de etapas, cada una caracterizada por distintas formas de organizar la información y de interpretar el mundo. Un aspecto esencial de la secuencia es el desarrollo del

pensamiento simbólico que comienza en la infancia y prosigue hasta que los procesos del pensamiento se rigen por los principios de la lógica formal.

Piaget pensaba que el desarrollo se refleja en cambios cualitativos en los procesos y en las estructuras cognoscitivas del niño. Asimismo, pensaba que todos los niños pasan por estas fases en el mismo orden, pero no necesariamente a la misma edad. Es decir, existe un patrón universal del desarrollo cognoscitivo. Acorde con su perspectiva interactiva, Piaget propuso que el desarrollo se efectúa mediante la interacción de factores innatos y ambientales. Conforme el niño va madurando, tiene acceso a nuevas posibilidades que estimulan el desarrollo ulterior. El niño las interpreta a partir de lo que ya conoce. De esta manera, cumple un papel activo en su propio desarrollo. (Meece, 2001).

2.6.-Teoría del desarrollo de la personalidad

La personalidad se refiere a la integración de todos los rasgos y características del individuo que determinan una forma de comportarse, es decir, que la personalidad se forma en función del desarrollo del individuo, a partir de las características ambientales, biológicas y sociales que explican, modulan y mantienen su comportamiento.

En la infancia, el desarrollo de la personalidad va muy ligado a la relación del temperamento con la realidad que rodea a los niños, es decir, en función de cómo interactúa el temperamento de los niños con su alrededor, la personalidad se verá influida de un modo u otro. Esta estrecha relación es debida a los patrones de comportamiento que los niños adquieren en correspondencia con las situaciones en las que se suelen encontrar.

Durante la infancia, los niños van desarrollando poco a poco distintas capacidades y habilidades, tanto cognitivas como físicas, que les permiten entrar en contacto e interactuar con la realidad y el entorno que les rodea. Es en esta etapa cuando los

niños empiezan a desarrollar los vínculos afectivos y el apego con sus progenitores y personas cercanas.

Además, el desarrollo de la personalidad en la infancia se ve influido por los valores, creencias y normas que empiezan a adquirir los niños y que son inculcados externamente por las autoridades, padres, maestros, hermanos mayores, entre otros. (Palacios Cruz, Montaña Sinisterra, Gantiva C., 2009).

Las teorías acerca de la personalidad se basan en algún modelo psicológico; por lo tanto, sus ideas acerca de la personalidad están de acuerdo con las leyes y principios generales de sus postulados.

2.7.- Las emociones y el uso de los videojuegos

Una emoción es un proceso que se activa cuando el organismo detecta algún peligro, amenaza o desequilibrio con el fin de poner en marcha los recursos a su alcance para controlar la situación. Por lo tanto, las emociones son mecanismos que nos ayudan a reaccionar con rapidez ante acontecimientos inesperados que funcionan de manera automática, son impulsos para actuar.

Cada emoción prepara al organismo para una clase diferente de respuesta; por ejemplo, el miedo provoca aumento de los latidos cardiacos que hace que llegue más sangre a los músculos, favoreciendo la respuesta de huida.

Cada persona experimenta una emoción de forma particular, dependiendo de sus experiencias anteriores, su aprendizaje y de la situación concreta. Algunas de las reacciones fisiológicas y comportamentales que desencadenan las emociones son innatas, mientras que otras pueden adquirirse. Unas se aprenden por experiencia directa, como el miedo o la ira, pero la mayoría de las veces se aprende por observación de las personas de nuestro entorno, de ahí la importancia de los padres y los profesores como modelo ante sus hijos y alumnos.

Las emociones son propias del ser humano, se clasifican en positivas y negativas en función de su contribución al bienestar o malestar de la persona. Todas las emociones tanto las de carácter positivo como las de carácter negativo cumplen funciones importantes para la vida.

Todas las emociones son válidas, no existen emociones buenas o malas, ya que las emociones son energía y la única energía mala es la energía que permanece estancada produciendo malestar en la persona. Es por esta razón que es necesario expresar las emociones negativas retenidas dado que pueden desencadenar problemas mayores.

No se pueden desconectar o evitar las emociones, cualquier intento por controlarlas a través del tabaco, alcohol, drogas, puede generar problemas más importantes a largo plazo, lo que sí se puede realizar es aprender a manejarnos con nuestros estados emocionales.

Existen 6 categorías básicas de emociones (Asociación Española contra el Cáncer, s.f.)

-Miedo: anticipación de una amenaza o peligro (real o imaginario), que produce ansiedad, incertidumbre, inseguridad.

El miedo es necesario ya que sirve para apartarse de un peligro y actuar con precaución.

-Sorpresa: sobresalto, asombro, descontento, es muy transitoria y permite una aproximación cognitiva para saber que está ocurriendo. La sorpresa ayuda a saber, qué hacer ante una situación nueva.

-Aversión: disgusto o asco hacia aquello que se tiene por delante. La aversión produce rechazo y se suele producir un alejamiento.

-Ira: rabia, enojo que aparece cuando las cosas no salen como quiere la persona o se siente amenazada por algo o alguien.

La ira es algo adaptativo cuando impulsa a hacer algo para resolver un problema o cambiar una situación difícil. Puede conllevar riesgos de inadaptación cuando se expresa de manera inadecuada.

-Alegría: sensación de bienestar y seguridad que se experimenta cuando se consigue algún deseo o se cumple una ilusión.

La alegría induce hacia la reproducción, deseando reproducir aquel suceso que hace sentir bien a la persona.

-Tristeza: pena, soledad, pesimismo ante la pérdida de algo importante o cuando existe una decepción. La función de la tristeza es pedir ayuda, motiva hacia una nueva reintegración personal.

Algunos modelos teóricos sugieren que las emociones surgen a través de la coordinación de múltiples procesos mentales desencadenados por un evento. Estos modelos implican que el cerebro orquesta diversas respuestas emocionales adaptadas a través de la sincronización de varios mecanismos. Con motivo de explorar esta hipótesis, un equipo de investigadores de la Universidad de Ginebra estudió la actividad cerebral mediante resonancia magnética funcional. Para ello analizaron los sentimientos, expresiones y respuestas fisiológicas de varios voluntarios mientras jugaban a un videojuego que había sido especialmente desarrollado para despertar diferentes emociones en función de su desarrollo.

Los resultados muestran que diferentes componentes emocionales activan varias redes neuronales en paralelo distribuidas por todo el cerebro, y que su sincronización transitoria genera un estado emocional. Las vías somato-sensoriales y motoras son dos de las áreas involucradas en esta sincronización, validando así la idea de que las emociones están orientadas a generar una acción para permitir una respuesta adaptada a las circunstancias. Las emociones son subjetivas en el

sentido de que dos individuos que se enfrentan a la misma situación pueden experimentar una emoción diferente.

Una situación concreta generará múltiples respuestas en el organismo. Estas se relacionan con componentes de evaluación cognitiva, es decir con el modo en que un suceso es percibido e interpretado por un individuo; con procesos fisiológicos como la sudoración o la frecuencia cardíaca, y con la expresión de una respuesta como sonrisas o gritos. En una situación que desencadena una respuesta emocional, estos diferentes componentes se influyen entre sí de forma dinámica.

Es su sincronización transitoria la que podría corresponder a un estado emocional. Los resultados también indicaron que los ganglios basales, estaban altamente involucrados en esta sincronización de procesos de los que nacen las emociones. Esta estructura es un punto de convergencia entre múltiples regiones de la corteza cerebral, cada una de las cuales está relacionada con distintos procesos afectivos, cognitivos o sensorio-motores especializados. Otras regiones involucradas corresponden con la red sensorio-motora del cerebro, la ínsula posterior o la corteza prefrontal. (National Geographic, 2020).

2.8.- Los hábitos y los videojuegos

Los hábitos son costumbres, actitudes o comportamientos que conllevan modelos de conducta y aprendizajes; cuando son bien adquiridos y usados nos permiten hacer frente a los acontecimientos cotidianos. La infancia es el mejor momento para desarrollarlos y tener la confianza de que perdurarán al pasar los años.

La adquisición de hábitos en la etapa infantil ayuda al desarrollo moral, afectivo y social del niño, otorgándole una autonomía cada vez mayor en sus acciones, ya que le brindan seguridad al tratarse de una actividad conocida.

Los niños necesitan seguir una rutina para sentirse seguros y tranquilos en su ambiente. Esta rutina establece horarios, pero además los hábitos repetitivos ayudan a construir un equilibrio emocional que les proporciona un mecanismo importantísimo para su educación y para la construcción de su personalidad.

La repetición de los actos cotidianos, forman hábitos y la repetición de los hábitos forman virtudes, por eso son tan importantes. Los hábitos y las rutinas se deben poner a los niños desde que son pequeños, porque eso les va ayudar a desarrollar su personalidad y a crecer como adulto.

La rutina es una costumbre personal establecida por conveniencia y que no permite modificación, es decir, es inflexible; por ejemplo, colgar la bata en la percha antes de salir de clase.

El hábito es un mecanismo estable que crea destrezas y que además podemos usar para distintas situaciones: por ejemplo, abrocharse la ropa o los zapatos. Son costumbres, actitudes, formas de conducta o comportamientos que conllevan pautas de conducta y aprendizajes. El hábito bien adquirido y usado nos permite hacer frente a los acontecimientos cotidianos.

Los hábitos y las rutinas aportan un mecanismo importantísimo de constancia y regularidad y, por eso son fundamentales tanto para la vida familiar como la escolar. Existen una gran cantidad de hábitos como bañarse, lavarse los dientes, jugar, comer cosas saludables, hacer ejercicio, realizar las tareas escolares y las asignadas en el hogar, dormir bien entre muchas otras. (Restrepo, 2010).

3.- MÉTODO

3.1.-Tipo de estudio

El presente proyecto es de tipo observacional, transversal, descriptivo, cuantitativo, sin seguimiento, ya que solo abarcara un tiempo específico de estudio, describiendo los resultados, sin comparar estos con otros resultados semejantes, sin darle un seguimiento a los hábitos o emociones que experimentan los menores al estar usando los videojuegos.

Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista Lucio, (2014) mencionan que “El enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones”

Como lo menciona Cvetkovic-Vega & Col. (2021): Los estudios observacionales transversales pueden ser de tipo descriptivos o también analíticos dependiendo del objetivo general. Este diseño es rápido, económico y permite el cálculo directo de la prevalencia de una condición. Además, la relación de temporalidad entre la exposición y el efecto son medidas de forma simultánea en un único período.

3.2.- Participantes

Participaron 65 niños y niñas de 9-12 años, independientemente de su grado escolar y escuela donde estudien (pública o privada), habiendo solicitado su participación vía virtual, así mismo por esta vía se solicitó el consentimiento por parte del padre, de la madre o del encargado del menor.

Se les solicitó contestar un cuestionario diseñado para la obtención de los datos mencionados.

Se resolverán dudas de que existieran vía virtual.

Se excluirán a los menores de esa edad que tuvieran algún trastorno psicomotriz o del desarrollo.

3.3.- Procedimiento

El cuestionario se aplicó de manera virtual, vía whats up, abarcando los siguientes pasos:

- 1.- consentimiento de uno de los padres o del encargado del menor, por esta misma vía.
- 2.- Llenado del cuestionario en gogle forms, enviado vía whats up, donde también se capturarán los resultados.
- 3.- Se omitió el nombre del menor, solicitándose como identificación únicamente la edad y el género.
- 4.- Se incluyeron todos aquellos niños y niñas de 9 a 12 años, independientemente de su grado académico y escuela (pública o privada).
- 5.- Se excluyeron los niños o niñas que tuvieran alguna discapacidad intelectual.

3.3.1.- Instrumento utilizado

Cuestionario (adaptado de Test de adicción a los videojuegos Adictalia.es S/F), el cual consta de 17 preguntas tipo Likert, con 4 respuestas cada pregunta, abarcando “nunca”, “a veces”, “casi siempre” y “siempre”, abarcando preguntas sobre la frecuencia diaria y semanal del uso de los videojuegos (preguntas 3,4), preguntas relacionadas con los hábitos (4-13) y preguntas relacionadas con las emociones (14-17) (ver anexo).

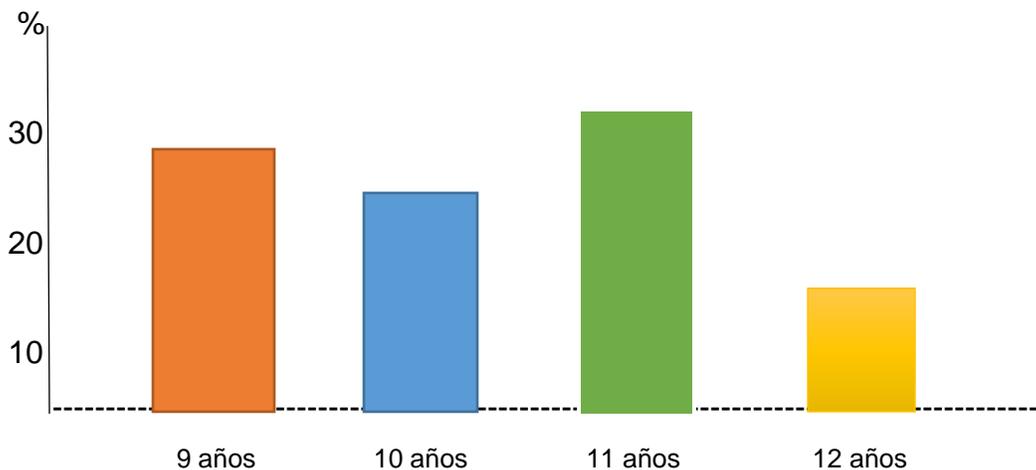
Una vez obtenidos los resultados, se analizaron aplicándoles el coeficiente de relación de Pearson y se realizaron las conclusiones correspondientes.

4.- Resultados

Se incluyeron en el estudio a 65 niños comprendidos en edades de 9 a 12 años, contactados vía Whats up, habiéndose solicitado previamente por esta misma vía el consentimiento para su participación a los padres o encargados del menor.

El porcentaje por edades de los participantes fue: 32.3% de 11 años, 29.2% de 9 años, 24.6% de 10 años y 15.4% de 12 años (véase grafica 1).

4.1.- Gráfica 1



En esta gráfica se puede observar que el mayor porcentaje por edad de los participantes fue de 11 años, seguido por los de 9 años.

En cuanto al género el 58.5% correspondió al género masculino y 41.5% al femenino.

De los niños encuestados al 67.7% le gustan los videojuegos al 20% le gustan mucho y solo al 12.3% respondieron que no les gustan mucho.

En relación al tiempo diario de uso de videojuegos el mayor porcentaje correspondió a una hora con el 54.4% de los encuestados, seguido de 2-3 horas con el 29.2% y los que juegan más de 5 horas diario reportó el 12.3%.

En cuanto a las veces por semana que usan videojuegos, el 32.3% lo juegan 2-3 veces por semana, seguido del 30.8% diariamente y el 27.7% una vez a la semana.

El mayor porcentaje de los niños encuestados (72.3%), reportó que "nunca" de comer por estar en los videojuegos.

Referente a dormir bien el 66.2% refirió que duermen bien después de jugar videojuegos, solo el 6.2% refirió no dormir bien después de estar en los videojuegos.

En lo relacionado a hacer caso (convivir con su entorno), el 26.9% respondió hacer caso a veces, el 33.8% siempre, el 21.5% casi siempre y el 7.7% respondió nunca hacer caso.

La respuesta referente al dolor de cabeza relacionado al uso de videojuegos el 76.9% respondió que "nunca" se presenta este síntoma.

En cuanto a la presencia de taquicardia (latidos más rápidos del corazón, el 75.4% de los niños encuestados respondió que "nunca".

A la pregunta de que "te sudan las manos cuando estas en los videojuegos", el 46.2% respondió que "a veces" y el 24.6% contestó que "nunca".

En la respuesta a "te falta la respiración cuando estas en los videojuegos", el 89.2% contestó que "nunca".

En la tabla 1 podemos observar la afectación de los hábitos por el uso de los videojuegos.

4.2.- Tabla 1 porcentaje de diversos hábitos y uso de videojuegos

	Nunca %	A veces%	Casi siempre %	Siempre %
Dejar de comer	72.3	18.5	3.8	4.4
Dormir bien	6.2	13.8	13.8	66.2
Hacer caso	7.7	36.9	21.5	33.8
Dolor de cabeza	76.9	20.0	1.5	1.5
Latidos más rápidos del corazón	75.4	15.4	5.4	3.8
Sudoración de manos	24.6	46.2	9.2	20.0
Falta de respiración	89.2	9.2	0.6	1.0
Dejar de hacer las tareas escolares	66.2	30.8	1.7	1.3
Dejar de bañarse	78.5	18.5	1.8	1.2
Dejar de jugar con amigos y/o compañeros	75.4	21.5	2.1	0.9

En esta tabla se puede observar que los videojuegos no interfieren en los hábitos de los niños.

Lo relacionado con las tareas escolares y los videojuegos el 66.2% de los niños, respondió que “nunca” y el 30.8% que “a veces”.

Dejar de bañarse por estar en los videojuegos: el 78.5% respondió que “nunca”.

En dejar de jugar por estar en los videojuegos, el 75.4% contestó que “nunca” y el 21.5% respondió que “a veces”.

En relación a las emociones, la alegría se manifestó en el 63% de los niños y niñas con respuestas de “casi siempre y siempre” (gráfica 2), mientras que el 3% nunca la experimentan.

4.3.- Gráfica 2



Se aprecia que el mayor porcentaje de los niños refiere alegría al estar en los videojuegos, ya que el 63% “siempre” y “casi siempre” lo manifiestan.

En la gráfica 3 se observa el porcentaje de niños que experimentan tristeza al estar jugando videojuegos, donde el 60% de ellos “nunca” experimenta tristeza y el 31% La experimenta “a veces”.

4.4.-Gráfica 3



Se observa que el mayor porcentaje de los niños encuestados no siente tristeza al momento de estar en los videojuegos

En lo que respecta al enojo experimentado al estar en los videojuegos, los porcentajes se muestran en la gráfica 4, apreciándose que en el 69% de los encuestados “nunca” presentan enojo por el uso de videojuegos.

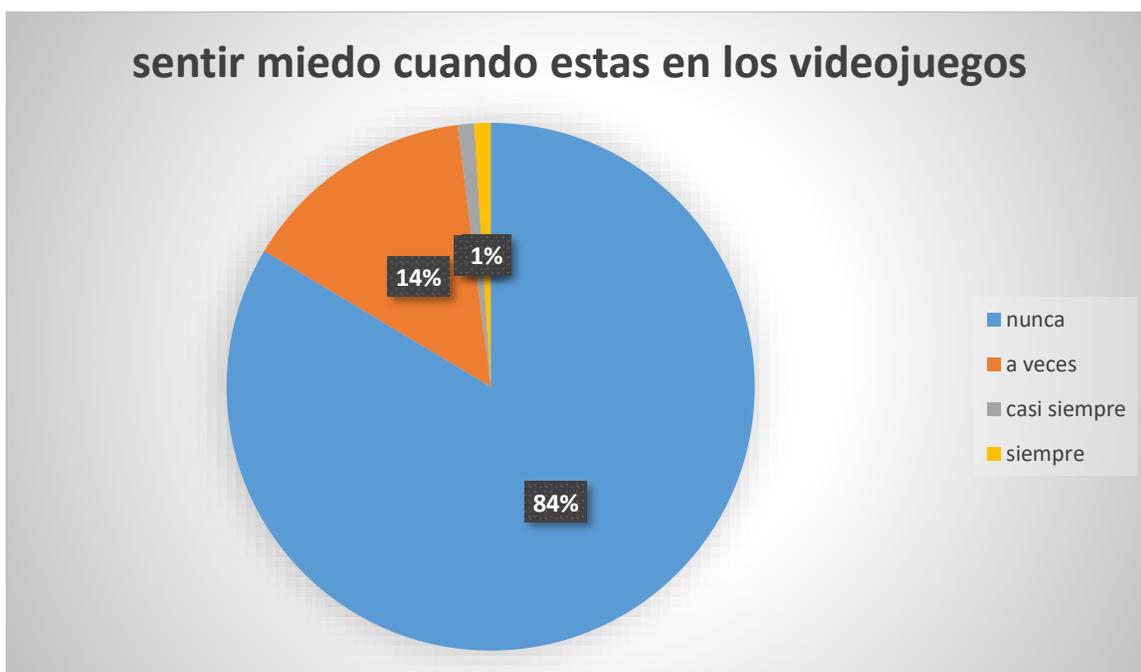
4.5.- Gráfica 4



Aquí se puede observar que la mayoría de los niños encuestados no refieren sentir enojo cuando juegan videojuegos

El porcentaje de los participantes que experimentaron miedo al estar en los videojuegos, se observa en la siguiente gráfica (gráfica 5), observando que la gran mayoría de los niños/niñas “nunca” sienten miedo al jugar videojuegos.

4.6.- Gráfica 5



Aquí en esta gráfica observamos que a la gran mayoría de los niños encuestados no manifiestan sentir miedo cuando están en los videojuegos.

4.7.- Análisis de los resultados

En el presente estudio se observó que la edad con mayor porcentaje fue la de 11 años, usando más los videojuegos los hombres (58.5%), la mayoría de los encuestados respondió que les gustan los videojuegos (67.7%), un poco más de la mitad de los niños y niñas respondió que los usan una hora al día (55.4%) y el (32.3%) juega 2-3 veces a la semana, con un 30.8% de los encuestados que los juegan diariamente.

En cuanto a las conductas relacionadas con el uso de los videojuegos no se vieron afectadas ya que la mayoría de los encuestados respondió que no dejaban de comer (72.3%," nunca"), dormir bien (66.2%, "siempre"), dolor de cabeza (76.9%, no lo presentaban cuando están en los videojuegos, taquicardia (75.4%, no la presentan), falta de respiración (89.2%, "nunca"), dejar de hacer tareas (66.2%, "nunca"), dejar de bañarse (78.5%," nunca"), dejar de jugar con compañeros y amigos (75.4%," nunca").

Cabe mencionar que la sudoración de manos se presentó en el 75.4% sumando "a veces", "casi siempre" y "siempre".

El relacionarse con su entorno (hacer caso) cuando se está en los videojuegos se contestó que la mayoría de los encuestados (92.2%) no hacen caso cuando los están usando, sumando "a veces", "casi siempre" y "siempre".

Las emociones relacionadas con los videojuegos reportaron que la mayoría (46.9%) "siempre" sentía alegría, "nunca" sintieron tristeza (60%), no se enojaban (69.2%), ni tampoco sentían miedo (84.6%).

En la siguiente tabla se pueden observar las respuestas en cuento a tiempo diario y tiempo por semana dedicados al uso de videojuegos, en relación a las preguntas, habiéndose aplicado el índice de correlación de Pearson, (tabla 2)

4.7.1.- Tabla 2 índice de Pearson de acuerdo a las respuestas y al tiempo de uso de videojuegos diariamente y semanalmente

Pregunta	Horas por día (el mayor porcentaje fue de 1 hora) Índice de correlación de Pearson	Horas por semana, el mayor porcentaje fue de 3-4 veces). Índice de correlación de Pearson	Índice de correlación de Pearson (relación fuerte)
Dejar de comer	0.95500702	0.55301292	+
Dormir bien	0.92070407	0.5649391	+
Hacer caso	0.8946672	0.94067715	+
Dolor de cabeza	0.96455436	0.57364335	+
Latidos del corazón	0.9419452	0.54436603	+
Sudoración de manos	0.9806548	0.77866089	+
Falta de respiración	0.9625208	0.57145417	+
Dejar de hacer tarea	0.98936246	0.6541555	+
Dejar de bañarse	0.95963933	0.56743826	+
Dejar de jugar	0.97200095	0.5943677	+
Sentir alegría	0.97206545	0.85607065	+
Sentir tristeza	0.99048423	0.66818436	+
Sentir enojo	0.98199178	0.61955826	+
Sentir miedo	0.94814628	0.54490522	+

En la tabla se observa que existe una correlación importante (en la mayoría cerca de 1) entre las diferentes preguntas y el tiempo empleado en el uso de los videojuegos.

Los términos relación o asociación son equivalentes y se usan para designar aquella área de la estadística en la que se evalúa la correlación entre al menos dos variables. Dentro de este grupo, la correlación lineal es un caso particular en el que tal correspondencia tiene características bien definidas y que suele medirse mediante el coeficiente R de Pearson, este índice es una medida de dependencia lineal entre dos variables aleatorias cuantitativas, siendo independiente de la escala de medida de las variables, mide el grado de relación entre dos variables siempre y cuando ambas sean cuantitativas y continuas.

En psicología es común que este coeficiente se use al momento de definir las propiedades psicométricas de escalas, inventarios o pruebas. Este coeficiente señala la dirección de la asociación lineal entre las variables, es un indicador de la fuerza con la que estas se vinculan, siendo una vinculación fuerte cuando el índice se acerca a 1, indicando una dependencia entre las dos variables (relación inversa), cuando el índice se acerca a -1, existe una relación opuesta (Hernández Lalinde, 2018).

De acuerdo con el índice de correlación de Pearson, se podría concluir que existe una relación significativa entre el tiempo de uso de los videojuegos tanto diariamente como semanalmente, pudiéndose inferir que, a mayor tiempo de uso, los hábitos y las emociones aumentarán, existiendo otra lectura tomando en cuenta que en la mayoría de las respuestas el mayor porcentaje correspondió a la respuesta “nunca”, por lo que se interpretaría como que el uso de estos juegos por periodos de una hora al día y de 3-4 veces por semana no afectan los hábitos y las emociones en los niños y niñas que participaron en el estudio.

De las emociones estudiadas la que se reportó en la mayoría de los niños y niñas fue la alegría con un porcentaje en total de 97 (sumando “a veces”, “casi siempre” y “siempre”) y solo el 3% manifestó que “nunca” sentía alegría al estar en los videojuegos. Las otras emociones estudiadas (tristeza, enojo, miedo) no se hicieron presentes en forma importante con el uso de los videojuegos.

En el presente estudio los resultados obtenidos en cuanto al tiempo diario como al semanal reportado por los participantes concuerdan con el realizado por López Wade, A., Uc-Cohuo, G.A., Ramos, G.T. (2015) que observaron que el tiempo diario de uso de videojuegos fue de 45-60 minutos y 3-4 veces a la semana en promedio.

Los hábitos relacionados al uso de videojuegos no se vieron afectados en la mayoría de los participantes en este estudio y la mayoría reporto sentir alegría cuando los usaban, sin reportar tristeza, miedo o enojo, en contraste con el estudio realizado por Ubaque Beltrán (2010) en donde sí se refiere afectación tanto de hábitos como de emociones, sin embargo en este estudio la muestra estuvo constituida solo por 5 niños.

5.- CONCLUSIONES

Los videojuegos son un juego electrónico que se visualiza en una pantalla y que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora o un teléfono móvil.

En la actualidad millones de niños en todo el mundo practican esta actividad durante sus ratos de ocio, dejando los juegos tradicionales a un lado por diversas circunstancias.

Existen ventajas y desventajas con el uso de estas herramientas, dentro de las ventajas estarían fomentar la imaginación, la independencia, la seguridad personal, las destrezas (coordinación ojo-mano), el aprendizaje (modificación de actitudes, enfrentar nuevos retos, resolver problemas), la cooperación. Dentro de las desventajas están el potencial adictivo, el sedentarismo y la obesidad generada por este junto con el aumento de la ingesta, sobre todo de comida con alto contenido en calorías.

En el presente trabajo se observa que la mayoría de los niños y niñas encuestados permanecen en los videojuegos una hora al día, lo que concuerda con lo recomendado por López-Wade, Uc-Cohuo, Ramos (2015) que sugieren que el tiempo diario de uso de videojuegos sea entre 30-60 minutos y de 3-4 horas a la semana, concordando con lo observado en este estudio con un 32.3% de los participantes que contestaron que los usaban 3-4 veces por semana, sin embargo en este aspecto no existe un porcentaje importante de niños/niñas que los juegan.

En cuanto a los hábitos relacionados al uso de los videojuegos, estas no se vieron afectadas en la gran mayoría de los encuestados, dado que las realizaban a pesar de usar los videojuegos. Solo en lo referente a la sudoración de manos casi la mitad de los encuestados respondió que siempre, esto pudiendo ser debido a la posición de las manos cuando se está usando el "control" del videojuego y no necesariamente indicaría ansiedad. Solo existe un porcentaje menor al 10% de los encuestados manifiestan alteraciones en las diversas conductas, por lo que pudiera

ser un motivo de estudio en estos niños/niñas para determinar si existiera una adicción a los videojuegos.

Se puede concluir que el uso de los videojuegos por una hora al día y 3-4 veces por semana, no afecta las conductas y las emociones de los niños y niñas de 9 a 12 años de edad quienes participaron en este estudio.

Existe un porcentaje menor al 10% de los encuestados en quienes el uso de videojuegos si afectan tanto los hábitos como las emociones, por lo que sería adecuado realizar otra investigación para tratar de dilucidar las causas de estas conductas y poder valorar si existe una adicción a los videojuegos.

El presente trabajo pudiera constituir una referencia en cuanto al tiempo de uso tanto diariamente como semanalmente, de los videojuegos y la no afectación para los niños de su juego, pero valdría la pena realizar un estudio con un número mayor de participantes para la corroboración de los resultados y de esta forma poderlos validar para la población en general.

6.- Referencias

Acevedo Lipes, A. (2013) Tipo de hipótesis y ejemplos.
<https://es.slideshare.net/loscerros/hiptesis-tipos-y-ejemplos>

Adictalia.es (s/f). Test de adicción a los videojuegos.

<https://www.adictalia.es/test/adicto-a-videojuegos/>

Asociación española contra el cáncer (s.f.). Las emociones.
<https://www.contraelcancer.es/sites/default/files/migration/actualidad/publicaciones/documentos/las-emociones.pdf>

Clínica Universidad de Navarra (s.f.). Los videojuegos y los niños.

<https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>

Contreras Espinoza, R.S. (2013) Acercamiento a las características de los videojuegos y sus beneficios en el aprendizaje. Facultad de Empresa y Comunicación. Universidad de VIC. España.

Cvetkovic-Vega, Maguiña, J, Soto, A., Lama-Valdivia, J., & López, Correa, L. (2021). Estudios transversales. *Revista de la Facultad de Medicina Humana*, 21(1), 179-185. <https://dx.doi.org/10.25176/rfmh.v21i1.3069>

DW Made for Minds. (15/02/22). La OMS clasifica la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental. <https://www.dw.com/es/la-oms-clasifica-la-adicci%C3%B3n-a-los-videojuegos-como-una-enfermedad-mental/a-60787737>

Estallo Martí, J.A. (1997). Psicopatología y videojuegos. Institut Psiquiatric. Depto de Psicología. <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>

Fuentes Fuentes, L. S., Pérez Castro, L. B. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción*, 31(6),318-328. [fecha de Consulta 27 de marzo de 2022]. ISSN: 1012-1587. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045571020>

Gómez Monsalvo, Devis Devís, Molina Alventosa (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Revista Comunicar*. <https://www.revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020-08.html>

Hernández Lalinde, J.D. (2018) Sobre el uso adecuado del coeficiente de correlación de Pearson: definición, propiedades y suposiciones.

https://www.revistaavft.com/images/revistas/2018/avft_5_2018/25sobre_uso_adecuado_coeficiente.pdf

Hernández Sampieri, R. Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la Investigación 6a. Edición. Mc Graw Hill. México.

Lavilla F. (2012). Los videojuegos y los niños. Portal Clínica Universidad De Navarra (España). [Revista en internet]. Disponible en: <http://www.cun.es/chequeossalud/infancia/videojuegos-ninos>

López Becerra, F. (2011). Relación entre el hábito de videojuegos y el rendimiento académico, diferencias en género y edad en tercer ciclo de educación primaria. Revista de Psicología. Departamento de Psicología Evolutiva y Didáctica. Universidad de Alicante. No. 1 Vol.2 Pp. 347-356. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5417930.pdf>

López Wade, A., Uc-Cohuo, G.A., Ramos, G.T. (2015) Uso, abuso y consecuencia de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. Salud en Tabasco, Vol. 21, No. 1 enero-abril. Pp. 12-16. <https://tabasco.gob.mx/sites/default/files/users/ssaludtabasco/12.pdf>

Maldonado MJL, Buitrago AB, Mancilla MAA. (2014). Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática. TOG (A Coruña) [revista en Internet]. 11(20): [22 p]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>

Meece, J. L. (2001). Desarrollo del Niño y del Adolescentes. Compendio para educadores. Ed. McGraw-Hill. México. Cap. 1.

National Geographic (7 dic. 2020). Entendiendo las emociones a través de los videojuegos. https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/entendiendo-emociones-a-traves-videojuegos_16142

Palacios Cruz, J., & Montañó Sinisterra, M., & Gantiva, C. (2009). Teorías de la personalidad. Un análisis histórico del concepto y su medición. *Psychologia. Avances de la disciplina*, 3(2),81-107.[fecha de Consulta 28 de Septiembre de 2022]. ISSN: 1900-2386. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297225531007>

Portal Académico CCH (s.f.). https://portalacademico.cch.unam.mx/repositorio-de-sitios/experimentales/psicologia2/pscll/MD1/MD1-L/etapas_desarrollo.pdf

Restrepo M., S. L., & Maya Gallego, M. (2010). La familia y su papel en la formación de los hábitos alimentarios en el escolar. Un acercamiento a la cotidianidad. *Boletín De Antropología*, 19(36), 127–148. Recuperado a partir de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/boletin/article/view/6919>

- Real Academia de la Lengua Española (RAE, 2022).
<https://dle.rae.es/videojuego?m=form>
- Rodríguez Elías, R., (2020) Videojuegos y comportamiento. Revista de Ciencia y Tecnología. <https://www.meer.com/es/60348-videojuegos-y-comportamiento>
- Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez Vallecillo, J.L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 1 (7), 235-250.
<https://idus.us.es/handle/11441/58204>
- Ubaque Beltran, D. M. (2010). Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades entre 7-12 años. Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Gerencia de Mercado. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
<https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/1524/T430.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- University of Advances Technologies UNIAT. (s.f.) Tipos de videojuegos que debes conocer. <https://www.uniat.edu.mx/tipos-videojuegos/>
- Wall Street International Magazine (26 enero 2020). Video juegos y comportamiento. ¿En verdad los juegos electrónicos influyen en la conducta de las personas? <https://www.meer.com/es/60348-videojuegos-y-comportamiento>

6.- Anexos



**Universidad Nacional Autónoma de
México
Facultad de Estudios Superiores
Iztacala
Carrera de Psicología SUAYED**



Cuestionario del uso de video juegos

Edad: _____

Sexo: _____

Contesta las siguientes preguntas, marcando una X en la respuesta que más te guste, no hay respuestas buenas ni malas, no es un examen. Tus respuestas se utilizarán para una investigación y no serán comentadas con tus padres o amigos

1.- ¿Te gustan los video juegos?

Si _____ No _____ No mucho _____ Mucho _____

2.- ¿Cuántas horas al día juegas video juegos?

1 hora _____ 2 o 3 horas _____ 4 o 5 horas _____ Más de 5 horas _____

3.- ¿Cuántas veces a la semana juegas video juegos?

Diario _____ 1 vez _____ 2 o 3 veces _____ 4 o 5 veces _____

4.- ¿Cuándo juegas video juegos dejas de comer?

Nunca _____ Casi nunca _____ A veces _____ Siempre _____

5.- ¿Duermes bien despues de estar en los video juegos?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____

6.- Cuando estas en los videojuegos y alguien te habla, ¿Haces caso?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____

7.- ¿Te duele la cabeza cuando estas en los video juegos?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____

8.- ¿Cuándo estás en los videojuegos, sientes que te late más rápido tu corazón?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____

9.- ¿Cuándo estás en los videojuegos, te sudan las manos?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____

10.- ¿Cuándo estás jugando los videojuegos, te falta la respiración?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____

11.- ¿Dejas de hacer tarea cuando estás en los videojuegos?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____

12.- ¿Te dejas de bañar por estar en los videojuegos?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____

13.- ¿Dejas de jugar con tus compañeros o amigos por estar en los videojuegos?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____

14.- ¿Sientes alegría cuando juegas videojuegos?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____

15.- ¿Sientes tristeza cuando dejas de estar jugando videojuegos?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____

16.- ¿Sientes enojo o coraje cuando dejas de estar jugando videojuegos?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____

17.- ¿Sientes miedo cuando juegas videojuegos?

Nunca _____ A veces _____ Casi siempre _____ Siempre _____