



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

11226 5

INSTITUTO MEXICANO DEL SEGURO SOCIAL
HOSPITAL GENERAL DE ZONA CON UNIDAD DE
MEDICINA FAMILIAR No. 8. "SAN ANGEL"
MEXICO, D. F.

“RENDIMIENTO ESCOLAR EN NIÑOS
USUARIOS Y NO USUARIOS A VIDEOJUEGOS
DEL H.G.Z. No. 7 DE CUAUTLA MORELOS”

TESIS DE POSGRADO

PARA OBTENER EL TITULO EN LA:
ESPECIALIDAD DE MEDICINA FAMILIAR

P R E S E N T A :

DRA JACQUELINE ARAGON SANCHEZ



HOSPITAL GENERAL DE ZONA
SAN ANGEL



MEXICO, D. F.

2003

1 TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

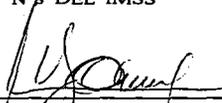
Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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.

**TESIS
CON
FALLA DE
ORIGEN**

INSTITUTO MEXICANO DEL SEGURO SOCIAL

**HOSPITAL GENERAL DE ZONA CON UNIDAD DE MEDICINA FAMILIAR
Nº8 DEL IMSS**



DR. JOSE M. ESTRADA VILLANUEVA
Jefe de Investigación y Enseñanza
H.G.Z. / UMF 8.



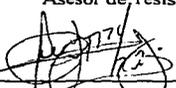
DRA. MARTHA B. ALTAMIRANO GARCIA.
Titular del Curso de Medicina Familiar
HGZ UMF N°8



DR. SAUL MARTINEZ SÁNCHEZ.
Jefe de Epidemiología y Medicina Preventiva
H.G.Z. / UMF 8.



DR. ANDRES JIMÉNEZ BUSTAMANTE
MB adscrito al servicio de Pediatría del HGZ MF N°8
Asesor de Tesis



DRA. JACQUELINE ARAGON SÁNCHEZ
Residente de Tercer Año de Medicina Familiar

2

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



SECRETARÍA DE SALUD
DIRECCIÓN GENERAL DE EPIDEMIOLOGÍA Y MEDICINA PREVENTIVA
UNIDAD DE MEDICINA FAMILIAR

AGRADECIMIENTOS

A MIS PADRES :

Sergio Aragón V.

Por brindarme incondicionalmente
su tiempo y paciencia.

Esperanza Sánchez V.

Por enseñarme a luchar con tenacidad,
dando pasos firmes y seguros.

A José J. Serrano C. :

Por su confianza y cariño.

A MIS HERMANOS :

Sergio, Sandra, Floryluz y Yovana :
Que compartieron mis triunfos
y fracasos.

A Dios :

Por regalarme la
dicha de vivir.

3

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

INDICE

	Pag.
1.- TITULO	1
2.- RESUMEN	2
3.- INTRODUCCIÓN	3
4.- ANTECEDENTES	4
5.- OBJETIVO GENERAL	11
6.- OBJETIVO ESPECIFICO	12
7.- HIPÓTESIS	13
8.- JUSTIFICACIÓN	14
9.- MATERIAL Y METODOS	15
10.-RESULTADOS	23
11.-GRAFICAS	24
12.-CONCLUSIONES	32
13.-BIBLIOGRAFIA	34

4

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TITULO

**RENDIMIENTO ESCOLAR EN NIÑOS
USUARIOS Y NO USUARIOS A VIDEO
JUEGOS DEL HGZ N° 7 DE CUAUTLA
MORELOS**

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

RESUMEN

RENDIMIENTO ESCOLAR EN NIÑOS USUARIOS Y NO USUARIOS A VIDEO JUEGOS DEL H.G.Z. No. 7 DE CUAUTLA MORELOS.

OBJETIVO: Con el tema de los videojuegos, existe una preocupación entre los educadores, sociólogos, investigadores, padres y otros profesionales respecto de una posible influencia nociva en el desarrollo de los niños y adolescentes. Por la actual fase en que se encuentran las nuevas tecnologías y la educación, se analizan las potencialidades de los video juegos como un recurso de ocio alternativo, eficaz, inteligente y flexible, disponible dentro de las nuevas tecnologías de la comunicación, razón por la cual se considera oportuno buscar los pros y contras de este objeto de juego. Si bien las investigaciones no son definitivas, la mayoría de ellas indican que muchos videojuegos favorecen el bajo rendimiento escolar pero aumentan su habilidad de precisión y capacidad de reacción.

MATERIAL Y METODOS: El estudio se realizó en el H.G.Z. No. 7 de Cuautla Morelos, con elementos de la consulta externa de medicina familiar. Se constituyeron como fuentes de información la población infantil y adolescentes del sexo femenino y masculino que comprenden una edad entre los seis y los doce años. Mediante un modelo observacional, prospectivo, comparativo y longitudinal, se realizó un estudio de 60 niños, clasificados en jugadores (50%) y no jugadores (50%) de videojuegos. El criterio de inclusión fue su rendimiento escolar general de cada uno de los elementos a estudiar, comprendidos durante el ciclo escolar que habían cursado (septiembre 2001 a junio 2002), de los jugadores y no jugadores de videojuegos.

RESULTADOS: Los resultados obtenidos de los 60 niños (hombres y mujeres), indicaron que jugar videojuegos tiende a bajar el rendimiento escolar a corto y largo plazo. En cuanto a la valoración de las graficas se realizaron 4 clasificaciones:

Clasificación en cuanto a sexo: se captó en su mayoría elementos masculinos con un total de 44 niños y un total de 16 niñas de la población global.

Clasificación en cuanto edad: se considera la edad comprendida entre los siete y once años.

Clasificación en cuanto a rendimiento escolar: El rendimiento global de los jugadores comprende un promedio de 8.0 a 8.5, a diferencia de los no jugadores que abarca un promedio desde 8.5 hasta 9.5.

Clasificación en cuanto a escolaridad: en los elementos jugadores es primordial la afición en el inicio de la primaria e inicio de la secundaria, a diferencia de los no jugadores que desde su ingreso a la vida escolar van perdiendo la afición por esta práctica.

CONCLUSIONES: Se observó que esta forma de ocio, como un fenómeno de masas que pueden presentar variaciones de actitud, conducta, rendimiento escolar y también coeficiente intelectual en los elementos jugadores de videojuegos respecto a los no jugadores.

PALABRAS CLAVES: Rendimiento Escolar, Usuarios a videojuegos y no usuarios a videojuegos

INTRODUCCION

Con el tema de los videojuegos, existe una gran preocupación entre los educadores, sociólogos, investigadores, padres y otros profesionales respecto de una posible influencia nociva en el desarrollo de los niños y adolescentes.

Los videojuegos tienen algunos efectos negativos, como el desarrollo de comportamientos violentos, agresivos y sexistas, así como el aumento de la ansiedad y el estrés en los jugadores. Por el contrario, los videojuegos están relacionados con una buena sociabilidad, y ciertos aspectos cognitivos reciben una influencia positiva, además de ser evidente utilidad en el tratamiento de diversos problemas de tipo terapéutico, en el entrenamiento y aprendizaje de diversas habilidades en casi todas las facetas de la vida humana, así como en la simulación y posterior resolución de problemas.

La respuesta mayoritaria de los padres fue de preocupación ante los posibles efectos perniciosos de los videojuegos sobre los niños. Otras investigaciones han encontrado efectos beneficiosos de los videojuegos, desde el desarrollo de la creatividad y actitudes pro sociales hasta la rehabilitación física y oncológica. Estallo(1995), según este psicólogo, no hay evidencia de problemas intelectuales, violencia, sexismo, etc. Que pueda ser justificada desde el punto de vista científica.

Los juegos considerados como no violentos fueron los siguientes: Lemmings, Tom y Jerry, Talespin, Taz-Mania, ecco the Dolphin, Pilotwing, Panic restaurant, simpson, Disney adventures, World Beach Boys, jetsons, Football 93, Word of ilusión.

Las críticas de todo tipo que se han vertido sobre los efectos de los videojuegos en la formación de los niños y adolescentes han surtido algún tipo de reacción en las compañías de juegos electrónicos. Tanto Nintendo como Sega avisan a los usuarios sobre los riesgos que existen para determinados sujetos. Sega además contraataca defendiendo la necesidad del juego en la formación infantil: * en Sega hemos desarrollado unas videoconsolas estudiadas para incentivar el aprendizaje, los reflejos, la intuición... y un espíritu de superación que responde a sus necesidades.

ANTECEDENTES :

Desde hace aproximadamente una década se ha asistido al nacimiento y desarrollo de una nueva modalidad de ocio; los video juegos. Esta reciente forma de entretenimiento no tiene otros antecedentes, puesto que resulta una derivación del auge de la tecnología informática y especialmente de la difusión entre el gran público, que ha tenido en los últimos años. Desde las primitivas consolas de TV, donde no existía mas que una representación ideográfica de la realidad, pasando por los juegos derivados del microprocesador Z80; se ha recorrido un largo camino en poco menos de una década.

Una evolución paralela ha seguido las maquinas de video juegos de las salas recreativas, iniciándose en camino en surrealista simuladores deportivos, llegándose a una segunda generación con las primeras máquinas "Masacrar extraterrestres" y "Come cocos" o "Pac Man", hasta los actuales simuladores de coches deportivos o aviones de combate del movimiento que experimentaría el actor en realidad.

Este meteorico aumento de la popularidad de los video juegos ha producido un intenso debate acerca de los efectos de la práctica de esta forma de ocio. La popularidad tanto de los video juegos domésticos como de la máquinas en establecimientos públicos sugiere que este tipo de actividad tiene un elevado potencial reforzador ya que mantiene una serie de conductas necesarias para su práctica (insertar moneda, preparar la máquina, etc...) (Millar y Navarick 1984).

Notan Bushwell diseñaba una nueva maquina, similar alas que inundaban las salas recreativas, esta maquina recibió el nombre de PONG, que consistía en una humilde simulación del tenis de mesa, presentaba una característica que lo hacia único entre los numerosos modelos de máquinas. Esta particularidad residía en el hecho de que no existían componentes mecánicos, resultando su funcionamiento cien por cien electrónico y controlado por un microprocesador. El juego se desarrollaba por primera vez frente a un monitor de televisión en el que aparecían dos rectángulos a modo de jugadores y un pequeño cuadrado que oscilaba de un lado a otro de la pantalla y que representaba una pelota. Acababa de nacer el video juego.

En 1977 la firma ATARI lanza el primer sistema de video juegos en cartucho, cosechando un éxito notable en los Estados Unidos y una discreta difusión en Europa. Dos años mas tarde PHILIPS comercializa un sistema de video juego similar al de ATARI, si bien se concibe como un sistema abierto que en un futuro debía permitir otras actividades además del juego, con lo que posteriores cartuchos podrían llegar a convertir este sistema en un pequeño ordenador.

Sin embargo el video juego no llegaría a ser una forma extendida de entretenimiento hasta el inicio de la década de los ochenta donde la aparición de los primeros ordenadores VIC-20 de Commodore, ZX81 y SPECTRUM de Sinclair, empieza a advertirse un interés destacable entre los estudiosos de la conducta por esta forma de ocio, apareciendo las primeras investigaciones sobre los efectos de los video juegos en sus usuarios. También en esta época empezaron a aparecer las primeras críticas feroces. La mayoría de las investigaciones realizadas sobre la incidencia de los video juegos en el comportamiento de los jugadores, coinciden en señalar la ausencia de consecuencias negativas sobre estos.

Estas investigaciones se caracterizan por una tónica marcadamente desmitificadora. Las diferencias de opinión surgen cuando se comparan las opiniones e investigaciones efectuadas con rigor científico con las creencias y tópicos que desde su origen se han vertido sobre el video juego por personas con un conocimiento lejano y mas basado en estereotipos que en observaciones directas. Con demasiada frecuencia el debate resulta imposible pues se enfrenta la razón con la pasión y la investigación con la especulación.

Podríamos decir que los video juegos figuran como importantes elementos dentro de las últimas creaciones tecnológicas de nuestra era, demostrando el potencial de inventiva y creatividad del hombre contemporáneo. Para que el hombre pueda relacionarse con el ordenador es necesario que exista entre ellos un canal comunicativo o de interacción, este eslabón va a ser proporcionado por medio de la interfaz. Pierre Levy (1998), la define como la superficie de contacto, de traducción, de articulación entre dos espacios, dos especies, dos ordenes de realidades diferentes. Lo que nos lleva a pensar en la importancia de la interfaz como interacción entre la máquina y el hombre o entre el niño y el videojuego. Dependiendo de la interfaz que aportan los video juegos, serán positivos y benéficos al niño

o producirán un efecto contrario, y esto genera una polémica sobre que ventajas y desventajas que los video juegos traen a sus jugadores y para la educación del niño.

Por la actual fase en que se encuentran las nuevas tecnologías y la educación, tendremos que analizar las potencialidades de los video juegos como un recurso de ocio alternativo, eficaz, inteligente y flexible, disponible dentro de las nuevas tecnologías de la comunicación, razón por la cual se considera oportuno buscar los pros y contras de este objeto de juego, utilizando de forma voluntaria y opcional por los video jugadores.

Existen diversos estudios con el propósito de saber y dar a conocer los aspectos positivos del video juego y también que estos son considerados hoy los juguetes de la era tecnológica y que se consideran como el entretenimiento del futuro. Las nuevas tecnologías han aportado una nueva forma de entretenimiento, ocio y juego.

Con el desarrollo acelerado y constante de las nuevas tecnologías, el éxito de los video juegos es cada vez mayor, a tal grado que hoy forman parte de los juguetes mas vendidos del mercado. Al convertirse los video juegos en una actividad doméstica, estos han ido variando con el paso del tiempo, hasta el grado de tener una gran diversificación en sus contenidos, argumentos, periféricos, diseños, etc. Siendo que los video juegos son considerados hoy como los juguetes de la era tecnológica y que por ende se consideran como el entretenimiento del futuro, es importante ofrecer a los mismos una oportunidad a fin de integrarlos a las actividades lúdicas, especialmente en aquellas que son desarrolladas por la población infantil.

Muchos padres piensan que los video juegos cumplen una función de entretenimiento, que agilizan los reflejos y la mente, sin embargo la gran mayoría, por el contrario, estiman que los video juegos perjudican a quienes lo usan, aislándolos o atontando su mente.

Estallo (1994), a partir de las inquietudes existentes respecto a los efectos de los video juegos a largo plazo y en vista de no encontrarse hasta ese momento estudio alguno, desarrolló un trabajo de investigación, sobre las repercusiones que pueden darse a largo plazo en los sujetos por jugar videojuegos. Explica que "la principal" conclusión es la constatación de la ausencia de diferencias substanciales entre los jugadores de video juegos

de larga evolución y los sujetos no aficionados a ésta modificación en la conducta, especialmente en los siguientes aspectos:

- Adaptación escolar
- Rendimiento académico
- Clima y adaptación familiar
- Hábitos tóxicos
- Problemas físicos
- Antecedentes psicológicos infantiles
- Actividades sociales

a) La inteligencia y los videojuegos:

Si bien las investigaciones no son definitivas, la mayoría de ellas indican que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas habilidades de atención, concentración espacial, resolución de problemas, creatividad, etc. Por lo que concluye que es un conjunto, desde el punto de vista cognitivo, los videojuegos suponen algún tipo de ayuda en el desarrollo intelectual (Mandinacht,1987; White,1984; Okagaki y Frensch, 1994). Se sugiere que quienes juegan con videojuegos adquieren mejores estrategias de conocimiento, modos de resolver problemas, se benefician en sus habilidades espaciales y aumentan su precisión y capacidad de reacción. No hay evidencia de los efectos contrarios.

b) El uso educativo de los videojuegos:

Del conjunto de investigaciones analizadas se puede concluir que el uso de los videojuegos en la ayuda para determinados aprendizajes y entrenamientos es muy positivo, tal y como se demuestra en el terreno del tratamiento de los problemas de aprendizaje, la ayuda para resolver problemas, para responder a cuestiones relacionadas con la escuela, las drogas, la familia, aspectos morales. Los videojuegos permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como las matemáticas y las ciencias, y el conjunto de las enseñanzas.

Además pueden ser utilizadas como entrenamiento eficaz en programas de tipo viso-motor, desarrollo del pensamiento reflexivo, mejora de las habilidades de los pilotos de avión,



reducir el numero de errores de razonamiento, predoctores de los test de lápiz y papel, mejorar la eficacia de los trabajadores sociales, conseguir un mayor control de los tiempos de reacción, y servir de enfrentamiento ante situaciones vitales como pueden ser similitud, como es el caso de la resolución de problemas, tema en el que se muestran muy eficaces.

c) El uso terapéutico de los videojuegos :

Si bien el uso educativo de los videojuegos no esta muy extendido, o por lo menos no existen muchas referencias bibliograficas sobre investigaciones al respecto, en el tema de la reeducacion, las dificultades de aprendizaje, la terapia psicológica y fisiológica cuenta con abundantes trabajos que se han llevado a cabo, (aproximadamente unas 30), se puede afirmar que, en la mayoría de los casos, los resultados obtenidos han sido satisfactorios, reforzando la idea ya anteriormente sostenida de que la utilización de esta nueva tecnologia produce mejora en el rendimiento, la reeducacion o la recuperación de algunas destrezas o habilidades de tipo fisico o psicológico.

Las principales áreas analizadas han sido relacionadas con los siguientes aspectos de la personalidad:

- Habilidades de relación y comunicación entre niños.
- Trastornos del lenguaje.
- Desarrollo de la coordinación visomotriz.
- Mejora de sujetos con múltiples handicaps.
- Reducción de conductas antisociales
- Conductas impulsivas
- Aumento de autocontrol en jóvenes delinquentes
- Reducción de conductas autodestructivas
- Desarrollo de la cooperación
- Reducción de la ansiedad
- Toma de decisiones respecto a drogas
- Regulación de la tensión arterial y presión sanguínea

ADVIERTEN DAÑOS POR USAR VIDEO JUEGOS

Norma del Río, coordinadora del centro de Documentación y programa Infancia de la UAM, advirtió que los trastornos registrados por el uso de video juegos son problemas auditivos, oculares, de postura y tensión muscular.

"Además al oprimir el botón o palanca de estos juegos por largos periodos ocasiona angustia, y cuando los niños llegan a la adolescencia, en algunos casos pueden sufrir de tendinitis o lesiones en el pulgar, así como problemas de rigidez en las manos.

Luz María Flores, pediatra, agrego que los cambios rápidos y constantes de las imágenes, al igual que el contraste de luces y los sonidos intempestivos generan daños severos a la vista y el oído. "Las reacciones orgánicas son producto de las imágenes y acciones violentas. Puntualizando que los "video juegos son tierra de nadie en cuanto a investigación sobre su relación con las conductas agresivas.

Estudios han demostrado que la violencia está presente en el juego como el jugador. Por ello, se debe discutir la repercusión psicológica de los juegos a corto y largo plazo.

Mucho se ha hablado de los daños que podrían producir estos juguetes, pero hoy en día existen investigaciones que sostienen que los video juegos son convenientes para la iniciación a la cultura informática de los menores, que fomentan destrezas cognitivas y motoras, e incluso que algunos de ellos tienen potencial para desarrollar habilidades personales, como el refuerzo de la autoestima, explica Laura Regil, doctora de la comunicación audiovisual y experta en el uso de nuevas tecnologías. Pero a fin de contrarrestar todo lo negativo, la investigadora, considera indispensable la guía de los padres o algún adulto.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¿ AFICION O ADICCION ?

El tiempo recomendado para permanecer frente a una consola, es aquel que no aleje al niño de la vida cotidiana normal, del equilibrio entre la convivencia familiar y social, de la responsabilidad, la diversión y el descanso.

Los adultos son los responsables de establecer límites claros para evitar que el niño no se aisle, obsesione o caiga en la ludopatía, que es cuando el infante da mayor importancia al video juego que a cualquier otra cosa, tanto que se irrita cuando lo alejan de él y no dispone de tiempo para otro tipo de diversión, asevera Regil.

¿ EDUCAR CON NINTENDO

La psicología del aprendizaje es similar a la estructura de algunos video juegos, en cuanto a la dificultad creciente y progresiva de las habilidades, ritmo individual por participante, conocimiento claro de las tareas y metas que cumplir. El aprovechamiento de estas similitudes para dar a los video juegos un uso educativo es la asignatura pendiente de muchos docentes, opina Regil.

Begoña Gros, investigadora de la Universidad de Barcelona, asegura que los video juegos tienen una dimensión socioeducativa que ha sido una necesidad aplazada en la escuela. Esta investigadora sostiene que los video juegos permiten desarrollar diferentes tipos de habilidades y estrategias, que ayudan a dinamizar las relaciones de grupo entre los niños, y permite introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos.



OBJETIVO GENERAL:

Determinar en los niños de 6 a 12 años de edad, si el uso de video juegos influye en su rendimiento escolar.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

OBJETIVO ESPECIFICO :

Conocer estadísticamente el rendimiento escolar que presentan los niños de 6 a 12 años de edad , usuarios y no usuarios a video juegos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

HIPÓTESIS :

El uso de video juegos en los niños de 6 a 12 años de edad tiene mayor probabilidad para desarrollar un bajo rendimiento escolar con respecto a los niños de la misma edad que no son usuarios a esta practica.

JUSTIFICACIÓN :

La importancia de realizar este estudio, tiene la finalidad de establecer la hipotética relación que pudiera existir entre la práctica del juego con video juegos y el rendimiento escolar reflejado.

En este mismo sentido, también ha sido posible establecer una clara explicación de los jugadores de video juegos en los siguientes factores:

- Sexo: con mayor inclinación hacia el sexo masculino que el femenino.
- Edad : Se estima como el grupo principal a los comprendidos entre los 7 y 8 años y los 11 y 12 años con afición a dicha practica.
- Rendimiento Escolar: Este componente presenta una calificación mas baja en los usuarios (8.0 , 8.5), con respecto a los no usuarios (8.6-9.5)

También resulta un hecho comprobado el que los jugadores habituales no dedican menos tiempo a otras actividades sociales, culturales o de ocio que se pudieran considerar mas instructivas, puesto que los jugadores acostumbran incluso a superar en estos aspectos a los no jugadores, debido a que tienen mayor capacidad de realizar actividades de destreza, por su desarrollada visión, captación y reflejo que les proporcionan el constante uso de esta practica.

Por lo anterior descrito cabe mencionar que los hace elementos hábiles en la dinámica de esta practica, pero así mismo entorpece la concentración educativa obteniendo un rendimiento escolar bajo.

TESTE CON
FALLA DE ORIGEN

MATERIAL Y METODOS:

VARIABLES DE ESTUDIO:

a). VARIABLE DEPENDIENTE :

Rendimiento escolar.	Calificación global obtenida en ciclo Escolar de Septiembre 2001 a Junio 2002.
----------------------	--

b). VARIABLE INDEPENDIENTE:

Usuarios y no usuarios a videojuegos.

UNIVERSALES:

Sexo:	masculino y femenino
Edad:	niños de 6 a 12 años.
Escolaridad y calificación:	de 1º- 6º Primaria y 1º- 2º de Secundaria

TIPO DE ESTUDIO.

1.- De acuerdo con la interferencia del investigador en el fenómeno que se analiza, el estudio es :

- **Observacional:** estudio en el que el investigador solo puede describir el fenómeno estudiado por tanto, no puede modificar a voluntad propia ninguno de los factores que intervienen en el proceso.

2.- de acuerdo con la evolución del fenómeno estudiado el estudio es :

- **Longitudinal:** Recolectan datos a través del tiempo en puntos o periodos especificados , para hacer inferencias respecto al cambio sus determinantes y consecuencias.

3.- De acuerdo con el periodo en que se capta la información el estudio es:

- **Prospectivo:** Estudio en el que toda la información se recogerá de acuerdo con los criterios del investigador y para los fines específicos de la investigación, después de la planeación de esta.
- **Comparativo:** Estudio en el que el investigador realiza las diferencias de dos o mas grupos respecto a las determinantes obtenidas.

ENCUESTA OBSERVACIONAL Y PROSPECTIVA

UNIVERSO DE TRABAJO

El estudio se realizó en el HGA No. 7, del Instituto Mexicano del Seguro Social, en la Ciudad de Cuautla Morelos, con niños derechohabientes a la consulta externa de medicina familiar, con una edad comprendida de los 6 a los 12 Años de edad, y durante el periodo de noviembre del 2001 a junio del 2002.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CRITERIOS

CRITERIOS DE INCLUSIÓN	CRITERIOS DE NO INCLUSIÓN	CRITERIOS DE EXCLUSIÓN
1.- Niños (hombres y mujeres). 2.- Sin aparente patología mental. 3.- Edad de 6 a 12 años. 4.- derechohabientes al IMSS. 5.- Escolaridad: primaria y secundaria. 6.- Participación voluntaria	1.- Adolescentes mayores de 13 años. 2.- Niños menores de 6 años 3.- No derechohabientes. 4.- Se niegan a la encuesta. 5.- Participación involuntaria	1.- Niños con síndromes ejem: Down, etc . 2.- Antecedentes de alteración en el desarrollo psicomotor. 3.- Antecedentes de problemas escolares (rebeldía, disfuncio familiar, etc.)

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

PROCEDIMIENTO DE MUESTREO

La muestra se obtuvo a través de un procedimiento de elección selectiva en cuanto a las características necesarias requeridas para el estudio. Se realizó un muestreo consecutivo de los elementos a encuestar durante el periodo comprendido de noviembre del 2001 a agosto del 2003, periodo en que duro la investigación , para alcanzar el numero de personas requeridas.

DETERMINACIÓN ESTADÍSTICA DEL TAMAÑO DE LA MUESTRA

El tamaño de la muestra para el estudio realizado se determino mediante la formula estadística para una población de 9510 niños (de acuerdo a la pirámide poblacional), resultando un total de 50 niños .

Tamaño de la población : finita .

EL REPORTE NACIONAL DEL RENDIMIENTO ESCOLAR , ES DEL 32%.

Datos :

N=	9510
z	.764
p	.32
q	.68
d	.05
N-1	9509

$$N = \frac{N(Z)^2 (p) (q)}{D^2 (N-1) + Z^2 (p) (q)} = 50$$

HOJA DE RECOLECCION DE DATOS:

Se realiza mediante la información obtenida atravez de un interrogatorio indirecto(a los padres) y para registrar la calificación global de la boleta comprendida en el periodo de septiembre del 2001 a agosto del 2002.

ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA:

Por medio del registro obtenido del interrogatorio indirecto y de la calificación comprendida en el periodo establecido , los resultados se describen en las graficas y tabulaciones correspondientes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

AMBITO GEOGRAFICO EN QUE SE DESARROLLO LA INVESTIGACIÓN :

Se realizo en el HGZ No.7 DEL Instituto mexicano del Seguro Social de Cuautla Morelos, en la sala de espera a los consultorios de medicina familiar del turno matutino y vespertino.

Ubicación de la institución: Camacho Molina S/n.
Esq. Tulipanes.
Col. Centro. Cod. Postal. 62742.
Cuautla Morelos.

RECURSOS MATERIALES EMPLEADOS:

- Los propios del investigador.
- Oficios de autorización por la dirección del HGZ. No.7.
- Interrogatorio indirecto impreso
- Boleta de calificaciones
- Plumaz, lápices y borrador.
- Computadora (Microsoft word y excel)
- Impresora.
- Discos de 3 1/2 y cds.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

	OCT.	DIC.	ENE.	MZO.	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPT.	NOV.	FEB.
ACTIVIDADES	2001	2001	2002	2002	2002	2002	2002	2002	2002	2003
Recopilación de la Información	●	●								
Planteamiento de Protocolo de Estudio		●	●							
Elaboración de Encuesta				●						
Aplicación de Encuestas					●	●				
Recopilación de Datos							●			
Elaboración de Tesis							●	●		
Evaluaciones estadísticas									●	
Conclusión de Tesis										●

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

RESULTADOS

Se revisaron 60 niños (mujeres y hombres), obtenidos de la consulta externa de medicina familiar, derechohabientes al HGZ N° 7 de Cuautla Morelos, clasificándolos en usuarios y no usuarios a video juegos.

Los resultados obtenidos indicaron que todos aquellos niños que juegan video juegos (ya sea a corto o largo plazo), desde que inician su nivel escolar, fomentan progresivamente la afición por esta practica, formando así el grupo de mayor porcentaje, caracterizando el grado escolar que cursan y reflejando su calificación obtenida (que es baja en cuanto a los no jugadores), en el periodo establecido, resumiéndose de la siguiente forma:

Sexo	En su mayoría son elementos masculinos (44 niños y 16 niñas)
Edad	Comprendida entre los 6 y 12 años
Rendimiento escolar	Jugadores con una calificación de 8.0 a 8.5, no jugadores con 8.6 a 9.5
Escolaridad	Jugadores comprendidos principalmente al inicio de la primaria y secundaria.

Por lo que se representan las observaciones obtenidas en las graficas y tablas anexas, describiendo cada uno de los parámetros estudiados.

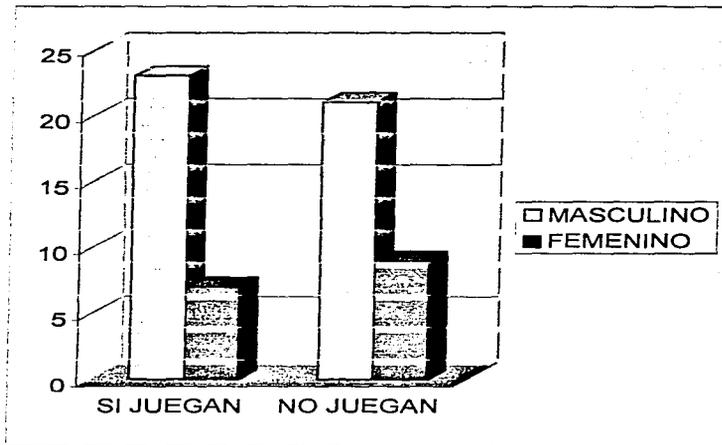
En este mismo sentido podemos considerar una línea abierta para posteriormente sumar a la investigación de este estudio el coeficiente intelectual de los aficionados al video juego.

GRAFICA 1 PARAMETRO EVALUADO : SEXO.

CLASIFICACION EN CUANTO A SEXO, Y MAYOR AFINIDAD POR EL USO DE VIDEOJUEGOS EN EL H.G.Z. No.7 CUAUTLA MORELOS

TABLA 1: Representa la afición al uso de videojuegos en el grupo masculino y femenino.

SEXO	SI JUEGAN	NO JUEGAN	TOTAL
MASCULINO	23	21	44
FEMENINO	7	9	16
TOTAL	30	30	60



Grafica No.1.

GRAFICA 1 SEXO

Dentro de la población global de la consulta externa, para realizar este estudio, se captó en su mayoría elementos del sexo masculino como se describe en la grafica y en menor porcentaje elementos del sexo femenino.

Este hecho muestra también que el mayor porcentaje de la población del sexo masculino se consideran como los primeros aficionados por los video juegos.

De los elementos aficionados al video juego, se capturaron 23 niños (con un promedio del 76.66%) y 7 niñas (con un promedio de 23.33%).

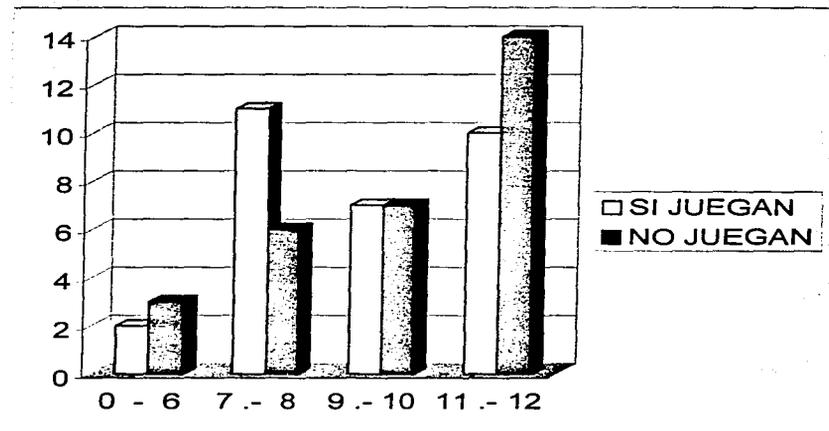
De los elementos no aficionados al video juego, se capturaron 21 niño (con un promedio del 70%) y 9 niñas (con un promedio del 30%).

GRAFICA 2 PARAMETRO EVALUADO: EDAD

EADES CLASIFICADAS DE NIÑOS USUARIOS Y NO USUARIOS A VIDEOJUEGOS DEL H.G.Z. No. 7 DE CUAUTLA MORELOS

TABLA 2 : Representa las edades agrupadas con una diferencia de un año de edad.

EDAD	SI JUEGAN	NO JUEGAN	TOTAL
0 - 6	2	3	5
7 - 8	11	6	17
9 - 10	7	7	14
11 - 12	10	14	24
TOTAL	30	30	60



Grafica No. 2.

GRAFICA 2 EDAD

Podemos considerar que el uso del video juego está constituido principalmente por elementos que forman el grupo de edad comprendida entre los 7 y 11 años, como se presenta respectivamente en la grafica, considerándose de la siguiente manera :

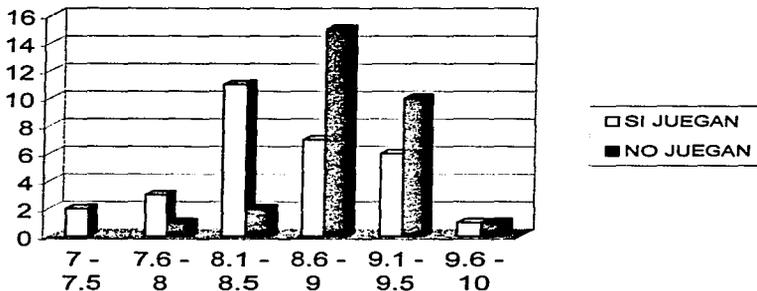
Dentro de los jugadores de V.J. comprendidos de los 7 a los 11 años de edad se suma un total de 28 niños, comprobando que la edad promedio de los aficionados se inclina entre los 7 y 8 años; a diferencia, de los niños no jugadores se señala que de acuerdo a su edad cronológica es menor la afición por el video juego.

GRAFICA 3 PARAMETRO EVALUADO: CALIFICACION ESCOLAR

RENDIMIENTO ESCOLAR EN NIÑOS USUARIOS Y NO USUARIOS
A VIDEOJUEGOS DEL HGZ. NO.7 DE CUAUTLA MORELOS.

TABLA 3: Representa la calificación obtenida durante el periodo
comprendido de septiembre 2001 a junio 2002.

CALIFICACION	SI JUEGAN	NO JUEGAN	TOTAL
7 - 7.5	2	1	3
7.6 - 8	3	1	4
8.1 - 8.5	11	2	13
8.6 - 9	7	15	22
9.1 - 9.5	6	10	16
9.6 - 10	1	1	2
TOTAL	30	30	60



Grafica No. 3.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

GRAFICA 3 RENDIMIENTO ESCOLAR

Con actitud critica se ha podido comprobar en cuanto al rendimiento escolar de los niños con mas experiencia en video juegos, demostraron que dicha practica interfiere notablemente en este parámetro. ya que no favorece el nivel de inteligencia general pues se engloban en un promedio de 8.0 a 8.5 como máximo; caso contrario sobre este aspecto en los niños carentes a esta practica se ha podido constatar intelectualmente, que se agrupan dentro de un promedio mayor de 8.5 hasta un 9.5. considerándose sujetos mas brillantes.

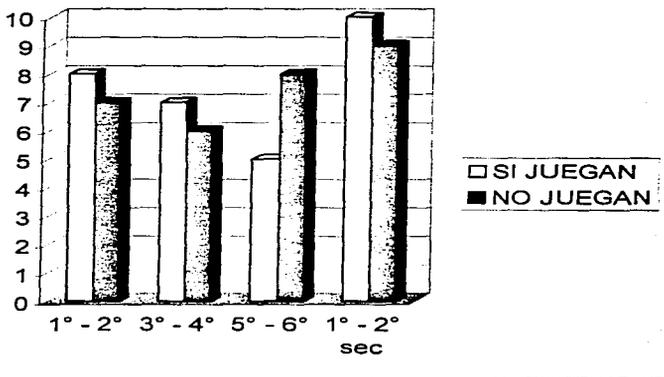
ESTA TESIS CON
DE LA FALTA DE ORIGEN

GRAFICA 4 PARAMETRO EVALUADO ESCOLARIDAD .

ESQUEMATIZA EL GRADO ESCOLAR QUE AGRUPA EL MAYOR NUMERO DE NIÑOS USUARIOS Y NO USUARIOS DE VIDEJUEGOS DEL H.G.Z. No.7. DE CUAUTLA MORELOS.

Tabla 4: Representa los años escolares en los que hay mayor afición a los videojuego.

ESCOLARIDAD	SI JUEGAN	NO JUEGAN	TOTAL
1° - 2°	8	7	15
3° - 4°	7	6	13
5° - 6°	5	8	13
1° - 2° sec	10	9	19
TOTAL	30	30	60



Grafica 4.

GRAFICA 4 ESCOLARIDAD

Ejemplifica que en los niños aficionados por el video juego son los que se encuentran de inicio a nivel primaria y los de inicio a nivel secundaria; sin embargo de los niños no jugadores se observa que desde su ingreso a la primaria y en su evolución progresiva escolar, existe un incremento de elementos que no tienen afición por esta actividad.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CONCLUSIÓN

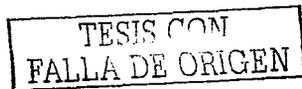
La información acumulada es concluyente a conceptuar esta forma de ocio y considerarlo como un fenómeno de masas que pueden presentar variaciones de actitud, conducta, rendimiento escolar y coeficiente intelectual.

Este estudio pone en evidencia a los elementos jugadores de video juegos respecto a los no jugadores en cuanto a los parámetros siguientes:

- a) Sexo: normalmente se observa al sexo masculino como elemento de mayor afinidad a esta practica a diferencia del sexo femenino.
- b) Edad: en este aspecto se señala que el grupo principal lo forma el grupo de edad comprendido entre los 7 y 8 años (inicio de la primaria) y de los 11 a 12 años (inicio de secundaria).
- c) Calificación: este componente importante, determina que en la mayoría de los niños usuarios a video juegos presentan una calificación mas baja (8.0 a 8.5), en comparación con niños no adictos a esta practica (8.6 a 9.5).

El problema tiene tal trascendencia pues los niños que son violentados con este tipo de contenidos en torno a las edades estudiadas, comienzan con problemas por déficit de atención ya que suelen ser distraídos en clase, se les olvidan las cosas y no terminan las tareas.

Cabe señalar también que los contenidos de los juegos, efectivamente, tienen consecuencias sobre quienes los practican, "los video juegos son cada vez más violentos, pegar patadas, disparar, atropellar o, en definitiva aniquilar cualquier cosa que se mueve son los objetivos de los juegos más vendidos", el niño o el adolescente que interactúa con estos medios ve la violencia como algo normal y como el recurso para resolver las situaciones difíciles o para demostrar superioridad.



Se observo que los niños aficionados que los niños aficionados a video juegos presentan mayores niveles de estrés, esto como resultado de la tensión que provoca en ellos el tratar de derrotar a los enemigos electrónicos, también se observó que las manos y los ojos de los menores son dos de las partes más afectadas de su organismo, la reacción ocular de estos niños se torna mucho más veloz, lo cual provoca un mayor cansancio visual; en las manos, en tanto, se puede desarrollar tendinitis y otros trastornos que involucran los músculos y las articulaciones por estar manipulando por largo rato y con gran tensión botones y palancas, aunque no todo es malo, se reconoce que los video juegos no son tan dañinos, ya que exigen a quien se pone enfrente el desarrollo de destrezas motoras, visuales y de coordinación, en todo caso, las maquinitas pueden ser parte del entretenimiento de los niños, pero sin que se abuse del tiempo que pasan frente a estas.

Es por ello que si bien el uso de video juegos permite el desarrollo de ciertas capacidades cognitivas, habilidades estratégicas y de aprendizaje de entornos virtuales, descuidan otros aspectos de la vida personal, familiar y social, y por supuesto, también su propia salud, ya que no fomentan el conocimiento claro de las actividades escolares y metas a cumplir, por tal motivo, se ha observado un decremento en cuanto a su rendimiento escolar a través de las calificaciones obtenidas por las encuestas realizadas, no considerando como factor importante el tiempo de uso, el tipo de video juego y el ambiente de desarrollo de la practica (domicilio o negocio establecido), ya que estos lineamientos comprenderian una visión más amplia de evaluación.

BIBLIOGRAFÍA.

1. Bonnafont, G. (1992). Video games and the child. Paper presented at Myths and Relaties of Play Seminar. London.
2. Brown, R.M. Brown, N.L. y Reid, K. (1992). Evidence for a players position advantage in a video game. *Perceptual and Motor Skills*, 74, 547-554.
3. Creasey, G. y Myers, B. (1986). Video games and children: Effects on leisure activities schoolwork, and peer involvement. *Merril-Plamer Quaterly*, 32, 251-261.
4. Estallo, J.A. (1994). Video games: Benign or malignant?. *Developmental and Behavioral Pediatrics*, 13, 53-54.
5. Gonzalez A. (1988). *Joc Patologic: Una nova adicció*. Barcelona: Tibidabo Edicions.
6. Jones, M.B. (1984). Video games as a psychological test. *Simulation and Games*, 15, 155-158.
7. Jones, M.B. Dunlap, W.P. y Bilodeau, I.M. (1987) Comparasion of video game and conventional test performance. *Simulation & Games*, Vol. 17 435-446.
8. Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
9. Loftus, G.R. y Loftus, E.F. *Mind a Play. The Psychology of video games*. New York: Basic Books.
10. Lowery, B.R. y Knirk, F.G. (1983). Micro computer video games and spatial visual acquisition. *Journal of Educational Technoloy Systems*, 11, 155-166.
11. Marks, P. (1984). *mind and media. The effects of television, computers and videogames*. William Collins sons & Co. Ltd.
12. Mcloure, R.F. y Mears, F.G. (1984) *Videogames Players: Personality Characteristics and Demographic Variables*. *Psychological reports*, 55, 271-276.
13. Mcloure R.F. y Mears F.G. (1986) *videogame playing and Psychopatology*. *Psychological Reports* 59, 59-62.
14. Mitchell, e. (1985) *The dynamics of family interaction around home video games*. *Marriage and family Review* 8, 121-135

15. Selnoe, G.W. (1984). Playing video games. The electronics friend. Journal of communication,34(2),148-156
16. Thompson, b y Melancon, J.g. (1985) Convergent and divergent Validity on items on a maesure of androgyny. Paper present at the annual meeting of the Southwest Educational research Association . January 31, Austin, Texas.
17. www.sega.com
18. www.playstation.com
19. www.latinames.com
20. www.imbiomed.com.mx/HG/Inicio.html
21. www.redmedica.com.mx
22. www.imbiomed.com
23. www.facmed.unam
24. www.medinet.net.mx

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN