

CONSECUENCIAS PSICOSOCIALES POR EL USO DE VIDEOJUEGOS EN  
INFANTES.

VALENTINA AGUDELO AGUDELO  
DIDIER ANDRES CAÑAVERAL GUERRA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
SEDE VIRTUAL Y A DISTANCIA  
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA  
BUGA, VALLE, COLOMBIA

2020

CONSECUENCIAS PSICOSOCIALES POR EL USO DE VIDEOJUEGOS EN  
INFANTES.

VALENTINA AGUDELO AGUDELO  
DIDIER ANDRES CAÑAVERAL GUERRA

Documento resultado de trabajo de grado para optar el título de Psicólogos

Director: JOSÉ ÁLVARO CRUZ JARAMILLO  
Psicólogo. Magister en Administración.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
SEDE VIRTUAL Y A DISTANCIA  
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA  
BUGA, VALLE, COLOMBIA

2020

Nota de aceptación

Director del programa

Director del proyecto

Jurado 1

Jurado 2

Tuluá. Noviembre 2020.

### **Página Dedicatoria**

Este trabajo de grado va dedicado primero que todo a Dios, quien es el dueño y señor de todo lo que existe, quien nos dio salud y vida para poder centrar nuestros esfuerzos en cada objetivo propuesto académicamente.

Nuestras familias son una fuente inagotable de esperanza, amor, paciencia, en aquellos momentos donde se piensa que no será posible, donde las fuerzas se agotan, donde por momentos de estrés, no se quiere atender a ningún otro compromiso que no sea de la universidad, este triunfo es dedicado a ustedes porque son el motor de nuestras vidas. Un día era el sueño de ustedes, un día fue nuestro sueño y hoy es el sueño cumplido de todos.

A nuestros amigos, dentro y fuera de la universidad, para aquellos que apoyaron el desarrollo del trabajo de campo, a los compañeros que dedicaron tiempo a explicar aquel tema que no entendíamos, a todos los que estuvieron presentes para sobrepasar las dificultades académicas y personales.

## **Página De Agradecimiento**

A la Corporación Universitaria Minuto de Dios por brindar la oportunidad de formarnos como profesionales competentes, además de formarnos como seres humanos activos en la transformación social.

Coordinadora, por el respectivo direccionamiento durante el desarrollo de nuestro proceso de formación, atendiendo a cada uno de los requerimientos académicos, siempre con una respuesta oportuna.

Docente José Álvaro, por su dedicación y excelente desempeño como asesor del trabajo de grado, siempre dispuesto a brindar de sus conocimientos en pro de llevar a término la entrega del mismo, por su paciencia semana a semana a pesar de las diferentes circunstancias que se pudieran presentar.

El agradecimiento es extendido a todo el grupo de colaboradores, docentes, familiares, participantes del proyecto, entendiendo que todos aportaron de forma significativa en algún momento de nuestro proceso de formación y en la culminación de cada uno de los requerimientos para la graduación.

## Tabla De Contenido

Página Dedicatoria .....	4
Página De Agradecimiento .....	5
Tabla De Contenido .....	6
Listas Especiales .....	8
Resumen.....	9
Palabras Clave:.....	9
Introducción .....	10
Planteamiento Del Problema.....	11
Pregunta De Investigación .....	11
Objetivos .....	11
Objetivo General .....	11
Objetivos Específicos.....	12
Justificación.....	12
Hipótesis O Supuestos .....	13
Antecedentes .....	13
Marcos De Referencia.....	17
Marco Teórico Y Conceptual.....	17
Marco Político Y Legal.....	23
Marco Histórico: .....	25
Diseño Metodológico .....	25
Tipo De Investigación Y Enfoque: .....	25
Población Y Muestra.....	27
Criterios de selección de muestra.....	28

Técnicas E Instrumentos De Recolección De Información .....	28
Procedimiento Y Materiales.....	28
Resultados. ....	29
Discusión De Construcción Y Crítica.....	38
Conclusiones .....	44
Recomendaciones.....	46
Referencias Bibliográficas .....	48
Apéndices .....	52
Lista De Tablas .....	52
Anexos .....	53

## **Listas Especiales**

Tabla 1: Especificaciones del Cuestionario CERV.....	27
Tabla 2: Especificaciones de las subvariables del cuestionario CERV. ....	27
Tabla 3: Entrevista a padres de familia.....	37
Gráfica 1: Resultados Generales de Problemas Potenciales y Severos.....	29
Gráfica 2: Resultados de las variables principales del CERV. ....	30
Gráfica 3: Resultado de la subvariable Preocupación.....	31
Gráfica 4: Resultado de la subvariable Negación. ....	31
Gráfica 5: Resultado de la subvariable Aumento de Tolerancia.....	32
Gráfica 6: Resultado de la subvariable Efectos Negativos. ....	33
Gráfica 7: Resultado de la subvariable Perdida de Control. ....	33
Gráfica 8: Resultado de la subvariable Reducción de Actividades.....	34
Gráfica 9: Resultado de la subvariable Evasión.....	35
Gráfica 10. Resultado de la subvariable Deseo de Jugar. ....	35
Gráfica 11: Resultados generales de las subvariables del CERV. ....	36

## **Resumen**

El presente trabajo de investigación, consistió en describir y analizar cuáles son las consecuencias psicosociales que se presentan por el uso de videojuegos en infantes de 10 a 12 años. Como instrumentos se utilizó el Cuestionario CERV aplicado a 20 niños del barrio El Porvenir y una entrevista a los padres de familia. Entre los principales resultados se encontró que el uso excesivo de los videojuegos si causa consecuencias psicológicas, algunas de ellas son: la preocupación, la angustia, el estrés, la ansiedad, la ira, entre otras. Las cuales tienen relación con las consecuencias sociales como las constantes discordias entre padres e hijos, el bajo rendimiento académico y las relaciones con su grupo de pares. Se logró concluir que la dinámica familiar juega un papel muy importante, pues por medio de la implementación de otras estrategias y normas, se puede prevenir este tipo de consecuencias. Los padres deben de ser conscientes del contenido de los juegos que juegan sus hijos, además de entender que los niños a corta edad no logran diferenciar la realidad de la ficción y en cuanto al tiempo que están pasando frente a las pantallas. Los videojuegos son un medio de entretenimiento y permiten potencializar muchas habilidades, siempre y cuando se les dé un adecuado uso. Este trabajo sirve como base para futuras investigaciones, donde se detalle cómo se pueden enfrentar las consecuencias psicosociales provenientes de los videojuegos y abordar desde otra perspectiva como estos pueden ser positivos para el desarrollo cognitivo de los niños.

### **Palabras Clave:**

Psicosociales, videojuegos, infancia, cognitivo, familia.

## Introducción

Este proyecto de investigación surgió al observar como el fenómeno de los videojuegos ha permeado la vida del ser humano desde su primera infancia y las diferentes etapas del desarrollo, aun durante la edad adulta. Desde la disciplina psicológica se enfrentó la posibilidad de identificar las consecuencias psicológicas y sociales que se pueden presentar por el uso excesivo de los videojuegos y como afecta la vida cotidiana de los infantes. Es por ello que se buscó argumentar y acentuar teóricamente el fenómeno que se está visualizando.

Además de describir aquellas consecuencias, por medio de este trabajo investigativo identificaremos cual es el papel que cumple la familia en el desarrollo de este fenómeno y por medio de ello, formular las posibles formas o estrategias para mitigar y concientizar a la sociedad acerca de cómo este fenómeno afecta a los niños.

En la década de los 80, los videojuegos se crearon con el fin de ayudar a los niños en el desarrollo de sus habilidades y aprendizaje, por lo que en ese tiempo era más fácil visualizar los efectos positivos. Sin embargo, con el paso de los años y los nuevos avances tecnológicos, los videojuegos han pasado a ser parte de la vida cotidiana, haciendo uso excesivo de estos, además de su contenido violento que está generando consecuencias negativas en el ser humano, teniendo más afectación en los niños, ya que se encuentran en una etapa fundamental de su desarrollo.

Para el desarrollo de este trabajo, traemos a colación la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, donde expone que el aprendizaje está influenciado por varios factores, entre ellos encontramos la observación, la imitación y el modelaje; que son fundamentales en este proceso y aún más en los niños. También, la teoría del aprendizaje de Jean Piaget desde un enfoque constructivista, esto quiere decir, que cada persona es el agente principal de su propio aprendizaje.

Esta investigación es mixta de tipo descriptivo, se utilizaron instrumentos como la entrevista y el cuestionario CERV, con el fin de conocer el grado de adicción a los videojuegos por parte de los niños entre 10 a 12 años pertenecientes al barrio El porvenir. Se evidenciaron variables que permitieron realizar un análisis más a profundidad y descriptivo de la problemática. Se logro conocer la incidencia de este fenómeno, que ha tomado gran relevancia en este siglo, se obtuvo conocimientos de los efectos psicológicos y sociales que pueden traer consigo

problemáticas académicas y familiares trascendentales en la vida de cualquier infante, a su vez se desarrollaron estrategias de prevención y mitigación para los participantes. Cabe resaltar que este proyecto sirve como recurso a la disciplina de la psicología y a la sociedad en general.

### **Planteamiento Del Problema**

Aunque existen debates sobre los efectos negativos y positivos del uso de los videojuegos en los infantes; en la actualidad se encuentran estudios e investigaciones acerca de cómo este fenómeno está poniendo en riesgo la salud física y psicológica de los menores.

La tendencia hacia el uso de videojuegos cada vez es mayor, debido a su fácil acceso y la posibilidad de que los padres de familia, utilicen la tecnología como una herramienta de entretenimiento para el menor.

Al observar la vida cotidiana de los niños del barrio El Porvenir, se pueden identificar gran cantidad de casos relacionados con esta problemática, en los cuales se evidencian afectaciones relacionadas con el aislamiento social, el uso de violencia, el mal desempeño escolar, déficit de atención, lo cual influye negativamente en el sano desarrollo de la personalidad, así como interfiere en la comunicación y la vida placentera del núcleo familiar disminuyendo la posibilidad de compartir tiempo de calidad.

### **Pregunta De Investigación**

¿Qué consecuencias psicosociales se presentan con el uso de videojuegos en infantes de 10 a 12 años?

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

Identificar las consecuencias psicosociales que se presentan con el uso de videojuegos en infantes de 10 a 12 años en el barrio Bosques de Maracaibo de la ciudad de Tuluá.

## **Objetivos Específicos**

- Describir las consecuencias psicológicas y sociales que se pueden presentar con el uso de videojuegos.
- Identificar cuál es el papel que cumple la familia en el desarrollo de este fenómeno.
- Formular las posibles formas de mitigar este fenómeno en los niños.

## **Justificación**

Este trabajo investigativo tiene como objetivo principal identificar cuáles son los efectos psicosociales que se presentan en los infantes de 10 a 12 años, la investigación se desarrolló en el barrio El Porvenir en la ciudad de Tuluá. Desde el área socioeconómica del Departamento Administrativo de Planeación Municipal, este barrio cuenta con una población total de 1639 personas.

Este fenómeno se ha estudiado desde la década de los 80, en ese tiempo las investigaciones estaban más orientadas hacia los efectos positivos que tenían los videojuegos, sin embargo, con el pasar del tiempo y los nuevos avances se ha cambiado de orientación, presentándose más efectos negativos que positivos en el ser humano, de acuerdo con varios estudios e investigaciones que se han ido desarrollando, una de ellas es la del psicólogo Douglas A. Gentile, donde arroja que, “el ocho por ciento de los jugadores jóvenes presentan conducta patológica” esto quiere decir que se presentaron señales de adicción a los videojuegos. “Los niños no solo están jugando mucho, sino que sus juegos están interfiriendo en el rendimiento escolar, trastornando la interacción con familiares y amigos, y que conllevan a presentar problemas de salud, según revela el estudio de Douglas citado en el artículo de (Pallarito, 2009).

Otro estudio realizado por el profesor de psicología Brad Bushman evidencio que los videojuegos pueden conducir a “un aumento de pensamientos agresivos, sentimientos de ira, excitación fisiológica, incluido un aumento de la frecuencia cardíaca y comportamiento agresivo. También disminuyen el comportamiento de ayuda y los sentimientos de empatía por los demás ”. Citado en un artículo de (La Asociación para la Ciencia Psicológica (APS), 2011).

Por lo tanto, esta investigación aporta información apropiada y de gran utilidad al campo de la psicología social con respecto a las consecuencias que trae este fenómeno en los niños. En este proceso se encontraron teorías como la teoría del aprendizaje de Albert Bandura, la cual hace referencia a que la interacción social y el aprendizaje se correlacionan fundamentalmente en como cada individuo está inmerso en una sociedad que le instruye o le permite conocer con facilidad aquello que aún no hace parte de su estructura individual, y la teoría del aprendizaje de Piaget vista bajo un enfoque constructivista la cual considera que cada individuo es responsable de su aprendizaje.

La relevancia de esta investigación radica, entonces, en crear conciencia respecto a este fenómeno actual y las posibles formas de prevención y mitigación.

### **Hipótesis O Supuestos**

Hi: Se presentan consecuencias psicosociales por el uso de videojuegos en infantes de 10 a 12 años, en el barrio El Porvenir en el municipio de Tuluá-Valle.

Ho: No se presentan consecuencias psicosociales por el uso de videojuegos en infantes de 10 a 12 años, en el barrio El Porvenir en el municipio de Tuluá-Valle.

### **Antecedentes**

**-Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica.** (López-Wade, Amairani Uc-Cohuo, & Taylor Ramos, 2015). Publicaron este informe investigativo, donde tiene como objetivo determinar el uso, abuso y consecuencias que causan los videojuegos en los niños en una escuela primaria Benito Juárez. Para la recolección de datos utilizaron como instrumentos un cuestionario conformado por 13 preguntas y acompañado de la técnica de observación cooperativa. Fue aplicado a 384 alumnos de la institución educativa. El análisis de los resultados se llevó a cabo mediante el programa de Excel por medio de estadística descriptiva y su representación en graficas. Entre los resultados se encontró que el 90% de los estudiantes juegan videojuegos siendo un alto porcentaje de la población estudiantil y los alumnos de 6 años son los que pasan más tiempo jugando (8 horas).

Se pudo concluir que un mal uso de los videojuegos puede traer consecuencias negativas, por lo tanto, es muy importante informar a la familia sobre el uso y abuso de los videojuegos y como pueden llegar a afectar la salud.

**-Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años.** (VACA VACA & ROMERO SERRANO, 2007). Este estudio de investigación tiene como objetivo conocer cuáles son los significados que construyen los niños frente a los contenidos violentos de los videojuegos. Utilizaron un método descriptivo – explicativo con enfoque cualitativo. Para la recolección de información utilizaron la encuesta y técnicas de observación. Fue aplicada a 121 niños con un rango de edad entre 11 a 14 años, todos de género masculino. En los resultados se obtuvo que 100 de esos niños eran usuarios regulares de videojuegos, esto quiere decir que, los videojuegos ocupan un lugar central en la vida de los niños y jóvenes hoy en día. Por lo tanto, este estudio demostró que existe una relación entre los contenidos violentos de los videojuegos y la construcción de significados, lo que señala una gran influencia en los niños.

**-Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años.** (BELTRÁN, 2010). Este trabajo de investigación tiene como propósito construir una cartilla donde permita concientizar a los padres de familia los posibles problemas y consecuencias que puede generar el uso excesivo de los videojuegos en niños de 7 a 12 años. Para la recolección de información utilizaron una entrevista profunda y una encuesta. Se realizó en el Colegio Mayor de Inglaterra en la ciudad de Bogotá, específicamente en los grados de tercero a séptimo que cumplieran con el rango de edad. En los resultados se obtuvo que el género que mayor juega videojuegos son los hombres con un 64%, las edades más frecuentes son de 10 a 12 años y el 48% imita lo que ve en sus juegos. La autora (BELTRÁN, 2010) en su análisis menciona algo muy importante y es que, “La influencia de la tecnología en los estilos de vida de los niños es inevitable, pero es ahí donde los padres cumplen la tarea de informarse y estar al lado de sus hijos mostrando las ventajas y desventajas de los mismos”.

**- El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes.** (Moncada Jiménez & Chacón Araya, 2012). El propósito de este artículo es demostrar evidencia científica acerca de los efectos psicológicos y fisiológicos del uso de videojuegos en aspectos de la vida social en los niños y adolescentes. De acuerdo a la revisión de

la literatura es escasa y contradictoria, pues en algunos estudios exponen que el exceso de juego trae consecuencias negativas en los efectos sociales y psicológicos; mientras que otros lo relacionan con aspectos positivos como el aprendizaje y el reaprendizaje motor. Por lo tanto, los videojuegos y todo lo relacionado con ellos, seguirá formando parte de la vida de la población futura, por lo que se deben seguir realizando estudios sistemáticos para determinar los efectos de esta exposición a largo plazo.

- **El uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta.** (Ferrer López & Ruiz San Román, 2006). Este artículo expone los resultados de una encuesta aplicada a 327 alumnos entre edades de 7 a 12 años sobre el uso de videojuegos. Con un porcentaje del 86,2% quiere decir que 9 de cada 10 niños tienen videojuegos en su casa y en torno al 50% de los niños entre 11 y 12 años conocen un juego de contenido adulto polémico como el GTA San Andreas. Estos resultados confirman la amplitud del fenómeno y la necesidad de desarrollar estudios sobre la influencia de estos en los niños.

- **Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura.** (Griffiths, 2005). Este artículo revisa la literatura y las investigaciones relacionadas con la dedicación excesiva a los videojuegos. Gran parte de esta investigación se han llevado a cabo en niños y adolescentes. Este artículo demuestra que las investigaciones acerca de este tema o fenómeno es poco estudiado y que se necesitan más estudios para poder decidir y debatir acerca de la adicción. Sin embargo, a partir de la escasa investigación, es evidente que los videojuegos parecen ser al menos potencialmente adictivos y que la excesiva dedicación a ellos si puede traer efectos potencialmente dañinos sobre un pequeño número de individuos que parecen manifestar elementos de un comportamiento compulsivo y adictivo. Según (Griffiths, 2005) “No hay duda de que jugar con los videojuegos continuará aumentando en la población general a lo largo de los próximos años y que si las patologías sociales (incluyendo la adicción a los videojuegos) existen entonces, sería realmente un área de desarrollo que debería ser de interés y de preocupación para todos aquellos implicados en el campo de la investigación en adicciones”.

- **Efectos psicosociales de los videojuegos.** (Tejeiro Salguero, Pelegrina del Río, & Gómez Vallecillo, 2009). Este artículo hace una revisión sobre los efectos psicosociales de los videojuegos tanto negativos (adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo

de sustancias, trastornos médicos) como positivos (entrenamiento y mejora de habilidades, utilidades terapéuticas, uso como medio didáctico).

## Marcos De Referencia

### Marco Teórico Y Conceptual

En la presente investigación se trabajó sobre las consecuencias psicosociales que los videojuegos están generando en los infantes. De acuerdo con Young, (2009) los videojuegos, son una de las formas de adicción de más rápido crecimiento, especialmente entre niños y adolescentes. Al igual que una adicción al alcohol o las drogas. (Grüsser, Thalemann, & Griffiths, 2007).

Por lo tanto, Young, (2009) resalta el impacto del uso excesivo de los videojuegos en las personas y la familia. Considera que la paternidad y la terapia son claves para el abordaje de este fenómeno. El cual no solamente debe ser tratado con el individuo jugador, sino también con su familia. En el trabajo investigativo de Lemmens, Valkenburg, & Peter, (2011) afirman que la competencia social, la soledad y la baja autoestima son factores que aumentan la probabilidad de desarrollar adicción a los videojuegos.

Esto sugiere que el desplazamiento de la interacción social del mundo real resultante del uso patológico de los videojuegos puede deteriorar las relaciones existentes, lo que podría explicar el aumento de los sentimientos de soledad de los jugadores adolescentes. (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011).

Cabe resaltar que los infantes utilizan los videojuegos como un medio de entretenimiento que comúnmente los padres de familia consideran adecuados, lo que no saben son los alcances que puede traer en el desarrollo del niño, en cuanto a los contenidos y la duración que pasan frente a estas pantallas.

En el desarrollo de este trabajo se abordaron diferentes teorías del aprendizaje como la de Bandura y Piaget, además de la teoría ecológica de Urie Bronfenbrenner y los aportes teóricos de Salvador Minuchin bajo una mirada directa sobre el sistema familiar. Se rescatan autores un poco más contemporáneos que han realizado estudios sobre este fenómeno como Tejeiro Salguero, Pelegrina del Río, Gómez Vallecillo y la psicóloga Martha Suescun.

A continuación, se desarrollaron diferentes temas que se interrelacionan, los cuales permiten dimensionar desde una perspectiva más amplia la problemática presente en los infantes. Estas temáticas son: fácil acceso a medio tecnológicos, videojuegos como actividad recreativa

principal, efectos psicosociales negativos de los videojuegos, explicación desde la teoría de Albert Bandura, análisis desde la teoría del aprendizaje de Piaget y la teoría ecológica de Urie Bronfenbrenner sobre la familia y la escuela como entornos que afectan directamente en el niño, por último, se abordarán aspectos del autor Salvador Minuchin.

Inicialmente es imprescindible poner en contexto este fenómeno social, es posible observar cómo los niños en todos sus ámbitos ya tienen acceso a diferentes aparatos tecnológicos en los cuales pueden acceder a los videojuegos en su casa y si aún no tienen su propio celular, Tablet u otro dispositivo, los adultos le permiten hacer uso de los suyos, además en la mayoría de los hogares ya hay un computador. Aunque las instituciones no se hacen responsables por la pérdida de celulares o Tablet, si es posible ingresar con estos dispositivos, es por ello que aun en su formación educativa se distraen jugando. En los descansos, donde comúnmente se alimentaban y jugaban haciendo uso de la parte física, ya quedó para la mayoría de niños en el olvido, puesto que ahora sus encuentros se limitan a acordar la forma en que ingresarán a los juegos en línea.

Lo anterior responde a estudios como el de Ledo, Gándara, García, & Gordo, (2015), donde se afirma que “los videojuegos se han convertido en una de las actividades recreativas más generalizadas entre los niños y jóvenes, tanto así que han reemplazado el deporte y la música”.

La posibilidad de adquirir una fijación patológica a una actividad como los videojuegos, resulta ahora en los infantes muy factible, como ya se había mencionado, el acceso a estos cada día se facilita más, cabe resaltar lo mencionado por Tejeiro, Pelegrina del Río, & Gómez, (2009) quienes afirman que los usuarios permanecen con más intensidad en un videojuego cuando este es nuevo, luego de ello va menguando, lo cual deja a la vista por qué cada día más se lanzan al mercado nuevos videojuegos, asegurando la permanencia de los menores frente a las pantallas.

La sociedad desconoce los efectos negativos que traen los videojuegos en la conducta y la salud mental tales como: la adicción, agresividad, aislamiento social, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva, consumo de sustancias y trastornos médicos.

En la investigación realizada por Tejeiro, Pelegrina del Río, & Gómez, (2009) cita a (Charles Everett Koop, Cirujano General de los Estados Unidos, 10 de noviembre de 1982, en una conferencia en la Universidad de Pittsburg; citado en Meinel, 1983), donde afirma que “Los videojuegos son una de las tres principales causas de violencia familiar, junto con la televisión y

los problemas económicos”. Algo que es muy preocupante, la importancia de prevenir y estar alerta frente a este tipo de situaciones. Según Suasnabas, Guevara, & Schuldt (2017) “una gran exposición a videojuegos con alto contenido violento, puede desencadenar en un cambio en el comportamiento del niño repercutiendo así la manera en cómo este se relaciona con los demás e incluso cambiando su percepción de la realidad”. Desde la evidencia expuesta en la investigación realizada por Ferrer López & Ruiz San Román, (2006) buscan identificar si los niños tienen tendencia a imitar conductas agresivas propias de los videojuegos, es por ello que mediante una serie de afirmaciones, buscan conocer la perspectiva del infante en cuanto a la posibilidad de adaptar o no conductas aprendidas de los juegos. Una de las afirmaciones es: “Los videojuegos me gustan porque puedo aprender cómo pelearme con mis amigos, a la cual el 61 % de los niños responden bajo la opción TOTALMENTE” (Ferrer López & Ruiz San Román, 2006). En adelante mencionan otras afirmaciones que dan resultados en porcentajes elevados, afirmando que los niños si se identifican con el videojuego desde la visión individual con el personaje y la forma en que se enfrentan a su entorno social. Y es aquí donde se necesita la ayuda de profesionales para mediar estas situaciones que van afectando el desarrollo integral del niño y por ende de la familia.

Según la teoría del aprendizaje de Albert Bandura, la interacción social y el aprendizaje manejan una correlación fundamentada en cómo cada individuo está inmerso en una sociedad que le instruye o le permite conocer con facilidad aquello que aún no hace parte de su estructura individual. De cómo el proceso de aprendizaje principalmente de los niños está influenciado por varios factores, entre ellos encontramos la observación, la imitación y el modelaje; que son fundamentales en las etapas del desarrollo del infante.

Desde la teoría de Albert Bandura se puede entender cómo se da la propagación del uso de los videojuegos, ya que a la mayoría se les facilita la manipulación de los aparatos tecnológicos, además de compartirle a sus amigos con gran facilidad el acceso a nuevos videojuegos y como convertirse en un buen jugador.

En segundo lugar, lo cual resulta negativo en este caso, es como los niños tienen la tendencia a imitar las conductas observadas constantemente por aquellos individuos o figuras representativas para ellos, en este caso se hablaría de los protagonistas de los videojuegos, ya que la interacción tan realista en la temática del videojuego permite un modelado participativo, al

punto de que el infante cree ser el individuo de juego. Los juegos en su mayoría son agresivos, esas conductas agresivas son premiadas al cabo de conseguir un objetivo, ya sea consiguiendo puntos o pasar de nivel, lo cual los infantes trasladan a sus diferentes ambientes como su dinámica familiar y con su grupo de pares, en ocasiones haciendo uso de su agresividad para obtener un resultado. (Tejeiro Salguero, Pelegrina del Río, & Gómez Vallecillo, 2009)

Según la teoría del aprendizaje de Piaget, bajo un enfoque constructivista, cada individuo es responsable de su aprendizaje, sin embargo, los esquemas de aprendizaje de los niños están en constante cambio, a medida que van interactuando con el entorno, es allí donde se puede afirmar que: Si un niño utiliza la mitad de su día en videojuegos, este sería el entorno más influyente en sus procesos de aprendizaje, es por ello que el tiempo frente a la pantalla es una variable a tener muy en cuenta. Lo anterior también manifestado en el estudio sistémico realizado por Lancheros Maldonado, Amaya Mancilla, & Baquero Buitrago, (2014) se cita el autor Lavilla Royo, (2012) quien afirma que:

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 Royo, 2012).

En el trabajo realizado por VACA & ROMERO, (2007) se menciona como los infantes suelen preferir los videojuegos por encima de salir a jugar con sus amigos o practicar un deporte en pro de la ocupación del tiempo libre.

Piaget además afirma que los conocimientos previos de cada individuo le permiten visualizar y adaptar nuevas experiencias de una forma única a cada persona, esos conocimientos previos la mayoría de veces son instaurados por los padres, pero surge de ello la pregunta: ¿Los padres son lo suficientemente responsables para ser conscientes de lo que hacen, ven y oyen sus hijos en estos videojuegos? Para de esta forma dar un direccionamiento claro y acertado, de forma que la estructura de aprendizaje del niño no se vea afectada y con ello el desarrollo adecuado dentro de su cotidianidad. “Si los hijos muestran interés por el juego, los adultos lo conozcan y tengan criterio para saber si es creativo o no, si les desarrolla habilidades o no, etc. Que los padres se empapen de lo que los niños están viendo.” Dice la psicóloga Martha Suescún, citada en el trabajo de (Sánchez, 2015). Los niños son los protagonistas de los diferentes estudios, porque son ellos quienes juegan con mucha o poca frecuencia y es en ellos donde se

manifiestan los efectos por uso excesivo de videojuegos, sin embargo, la familia cobra total protagonismo cuando se habla de prevención o mitigación de este fenómeno. Lo anterior se puede constatar en una de las conclusiones a las cuales llega el trabajo investigativo de Lloret Irlés, Cabrera Perona, & Sanz Baños, (2013):

Nuestros resultados concluyen que un consistente control parental sobre el tiempo de juego y los contenidos se asocia con un perfil de jugador no problemático. Ya sea por no presentar tiempos excesivos de juego, como por elegir juegos recomendados para su edad. De esta manera, los menores cuyos padres muestran un interés constante por los contenidos y por el tiempo de juego, juegan significativamente menos a juegos de adultos. (pág. 245)

Al hablar de infantes es preciso tener en cuenta el proceso educativo por el cual están pasando los niños, la mayoría a esta edad se encuentra inscritos a la educación primaria o en inicio de la secundaria, en este espacio académico los videojuegos también cumplen un papel fundamental que podrá limitar el sano desarrollo de las actividades impuestas por las instituciones educativas, como resultante de ocupar muchas horas del día en las pantallas. Se menciona también que el absentismo es un episodio muy recurrente en los alumnos cuando se pierde el control sobre los videojuegos, no solo por la no asistencia a los planteles educativos, sino también la evasión del salón de clase para acceder a una partida. Esto de acuerdo a la investigación de Llorca , Bueno, Villar, & Diez (2010) nos damos cuenta que, “si no se modera el uso de videojuegos en el hogar esto conlleva a una repercusión en el rendimiento académico del menor y en el mayor de los casos se puede llegar a un absentismo escolar”.

Sin embargo, Tejeiro Salguero, Pelegrina del Río, & Gómez Vallecillo, (2009) en su artículo afirma que, aunque no todos los casos de bajo rendimiento se relacionan específicamente con el uso excesivo de videojuegos, en ocasiones las malas calificaciones o dicho de otra forma los estudiantes con peores calificaciones tienen tendencia a jugar más videojuegos.

Según la teoría ecológica de Urie Bronfenbrenner (1979) la familia es el primer microsistema al que pertenece el infante y por el cual se ve altamente influenciado, configurando cantidad de pensamientos, actitudes y normas, que le permiten relacionarse con la sociedad en general, de allí se puede interpretar el grado de responsabilidad que deben tener los padres de familia con sus hijos, en cuanto a prevención o mitigación de los fenómenos propios de la niñez como los videojuegos. Esta teoría también cita la escuela como un segundo microsistema que

influye directamente en el desarrollo psicosocial del menor, este entorno toma fuerza en este proyecto cuando se evidencian los efectos negativos desde lo académico como consecuencias del uso indiscriminado de los videojuegos. Partiendo de las posturas anteriores, es preciso argumentar que la relación de estos dos microsistemas es lo que la teoría relaciona como mesosistemas. Los padres y docentes son los encargados de mantener la comunicación entre microsistemas para que la consolidación del mesosistema sea productiva para el menor, así evidenciando si el niño presenta inestabilidades académicas, dificultades con su grupo de pares entre otras variables que se prestan que pueden dar espacios a interpretaciones relacionadas con el uso de videojuegos.

Sin duda alguna, Salvador Minuchin fue un autor muy representativo para el campo familiar, sus conceptos y aportes han permitido observar y proponer la familia como un aspecto fundamental para mitigar problemáticas de alguno de sus miembros. Minuchin (1982), realiza afirmaciones como:

Decir que el hombre es influido por el contexto social, sobre el cual también influye, puede parecer obvio. El concepto sin duda ya Homero lo conocía. Pero el hecho de basar las técnicas de Salud Mental, en este concepto, constituye un nuevo enfoque. (Tapia, 2018).

Cuando se habla de un infante inmerso en un fenómeno como el uso de videojuegos, donde de una u otra forma se está observando un efecto en la conducta, se debe incluir la familia como la estructura principal a intervenir. De acuerdo a ello Minuchin (1982), postula que:

La familia no es una entidad estática, si no que esta un continuo movimiento por lo que la evaluación debe centrarse en base a la interacción familiar, es decir, tanto en las pautas transaccionales como en las construcciones de la realidad que se conectan con las experiencias familiares. (Tapia, 2018).

Es indispensable que la familia entienda su rol como factor protector, desde la necesidad de una autoridad bien ejercida, la cual responde a la necesidad de prevención en pro de no tener consecuencias muy graves o difíciles de manejar en el niño y a su vez en la dinámica familiar. Minuchin (1974) resalta el valor de la familia con aportes como:

La familia constituye el factor sumamente significativo, es un grupo social natural, que determina las respuestas de sus miembros a través de estímulos desde el interior, que se refleja en la

protección psico-social de sus miembros y desde el exterior donde se permite la acomodación a una cultura y la transformación de esa cultura. (Tapia, 2018).

Es imprescindible para enfrentar problemáticas como el uso de videojuegos desde la postura de crear consciencia en todos los entornos sociales, familiares y académicos, que con un uso inadecuado de los videojuegos pueden traer consecuencias psicosociales en las personas, principalmente en los menores quienes se ven más expuestos actualmente a este tipo de fenómeno. Por medio de reglas, normas y una psicoeducación a los niños se logrará prevenir esta problemática. “El hijo no debe ser quien decida cuándo y cuánto juega; los padres deben tener el control. Tampoco se debe usar como un premio o como catalizador de sentimientos”. Según afirma la psicóloga Martha Suescún.

Cada año va en aumento el interés por los videojuegos y las investigaciones dedicadas a este tema por medio de la intervención psicológica en la adicción. En un reciente trabajo de Marco & Chóliz, (2014) citan a: King, Delfabbro, y Griffiths (2009) Ellos proponen utilizar autorregistros, permitiendo que se tenga más conciencia acerca de las consecuencias negativas del uso excesivo que va generando los videojuegos. Concluyen que la terapia cognitivo conductual es una modalidad apropiada para el abordaje de este trastorno (Orzack, Voluse, Wolf y Hennen, 2006; Young, 2007).

Por último, Young (2009) resalta la importancia de trabajar con la familia, como lo resaltamos anteriormente, donde por medio de la orientación y psicoeducación de los miembros de la familia. Brindando estrategias para hacer frente a las consecuencias que van generando, especialmente si se trata de un niño o adolescente.

### **Marco Político Y Legal**

En relación con el tema de los videojuegos se realizó un recorrido por la constitución política en búsqueda de una ley que de alguna manera regule todo lo relacionado con el uso de videojuegos en nuestro país.

Según la ley 1554 del 9 de Julio 2012, en el artículo 3 punto 1: “los establecimientos públicos donde se preste el servicio de videojuegos deben estar ubicados a más de 400 metros de distancia de las instituciones educativas” Esto se logra interpretar como un intento por mantener

separados los espacios y tiempos académicos con la forma de esparcimiento que ha tomado tanta fuerza en los niños, niñas y adolescentes. Existe la posibilidad de que al tener muy cerca los sitios donde pueden acceder a los videojuegos empiecen a preferir entrar a jugar y no llegar a clases.

En el artículo 3 punto 9, trae a colación un deber de los lugares donde se presta el servicio de videojuegos, que informe a las autoridades cuando un individuo sea un jugador patológico, sin embargo, es bastante dudoso que en el país de Colombia o más específicamente el municipio de Tuluá-Valle se controle este tipo de requerimientos. Vale la pena resaltar que, para él administrador de un sitio donde se presten estos servicios, un jugador patológico o ludópata es más visto como un excelente cliente que como enfermo o adicto.

Obtener el certificado de capacitación en la identificación y manejo de jugadores patológicos e informar a las autoridades cuando sea advertida la presencia de un usuario ludópata o en riesgo de convertirse en ludópata. (Ley 1554, 2012, art.3)

En el artículo 9 de la presente ley se informa a cerca de los videojuegos que están restringidos para menores de edad, clasificados en variables por su contenido.

Videojuego de circulación restringida: Clasificación mayores de 18 años. Contenidos de apología, referencia, imágenes o uso de: Lenguaje soez. Desnudez, sexo o sexualidad. Bebidas alcohólicas. Drogas ilegales. Productos de tabaco. Discriminación de cualquier índole. Violencia, derramamiento de sangre, armas, lesiones humanas y muerte. Apuestas de dinero o propiedades. (Ley 1554, 2012, art.9)

Este artículo es muy acertado en cuanto a la restricción que hace para que los menores no tengan acceso a videojuegos violentos, con sexualidad inadecuada, o el uso de lenguaje soez, sin embargo, en la actualidad no logra un efecto muy representativo en los infantes, como ya hemos dicho antes, los niños tienen acceso desde diferentes aparatos electrónicos desde la comodidad de sus hogares.

Esta ley tiene principios muy representativos que a groso modo logran ser una forma de prevención y control, no logra en la actualidad ser muy influyente por la introducción tan significativa de la tecnología a los hogares.

**Marco Histórico:**

El sector que comprende aproximadamente desde la Carrera 7 hasta la carrera 10 y de la Diagonal 22 hasta la calle 25 es el espacio territorial en Tuluá que se conoce como el barrio EL PORVENIR. Este barrio fue fundado hace aproximadamente 50 años (1970), según información suministrada por la señora María Melba, Quien hizo parte de las primeras 10 familias que habitaron en este barrio.

En el año de 1970 el barrio aún no contaba con alcantarillado y tampoco con pavimentación. Aproximadamente hasta el año 1975 la mitad del barrio actual eran cultivos, los que en 1975 hasta 1980 fueron loteados y empezaron rápidamente a construir viviendas. En esos años el estrato era 1 alto, el cual con el pasar de los años ha venido subiendo, en el momento es estrato 3 medio. El estrato subió debido al incremento de viviendas entre los años de 1975 a 1985, además de la instalación del alcantarillado en el año 1980 y la pavimentación poco tiempo después, empezando por las calles principales.

La Señora María Melba, afirma que no ha presenciado problemas sociales muy representativos en el barrio, la única problemática que se dio y se sigue dando hasta la actualidad, es que luego de la pavimentación algunas casas se inundan en las temporadas de invierno.

Este barrio se encuentra ubicado en un sector muy comercial, actualmente el barrio cuenta con gran variedad de restaurantes en la calle 25, además de cinco tiendas, dos panaderías, un Fruver, una sede del supermercado de cadena Olímpica, una zapatería y dos modisterías. Debido a la actividad comercial, el estrato del barrio también tiene tendencia a subir.

**Fuente: Elaboración propia (2020).**

**Diseño Metodológico****Tipo De Investigación Y Enfoque:**

Dado que el objetivo principal de esta investigación es analizar las posibles consecuencias psicosociales en el infante del barrio El porvenir en el municipio de Tuluá. Se empleará en esta investigación un diseño metodológico mixto, de acuerdo con el autor (Sampieri,

2014) el cual afirma que es un conjunto de procesos de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema. Esta investigación tendrá un enfoque descriptivo, esto quiere decir, que se busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. (Sampieri, 2014). En el caso de esta investigación, describir las consecuencias psicológicas y sociales por el uso de videojuegos, además del papel que cumple la familia en el desarrollo de este fenómeno. Además, con el propósito de formular alternativas psicosociales para mitigar el problema.

El instrumento de medida que se va a utilizar es el CERV (Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos), por medio de este instrumento nos permite detectar el uso problemático de los videojuegos. Este cuestionario contiene 17 ítems donde evalúa la preocupación, negación, aumento de tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de jugar. Se aplicará a una muestra de 20 niños de género masculino y femenino, más exactamente 3 niñas y 17 niños, con edades entre los 10 a 12 años del Barrio El Porvenir en la ciudad de Tuluá, desde el área socioeconómica del Departamento Administrativo de Planeación Municipal, este barrio cuenta con una población total de 1639 personas.

En segunda instancia se utilizó como instrumento cualitativo una entrevista semiestructurada a los padres de familia, la cual constó de ocho preguntas abiertas, que permitieron otras preguntas de acuerdo al discurso de los padres, más la percepción del uso de videojuegos, el conocimiento de los mismos, el desempeño académico y sus relaciones interpersonales.

El instrumento anterior proporcionara información clara y fundamental para la comparación entre las respuestas de las entrevistas a padres y de las respuestas al instrumento principal CERV ejecutado en los niños.

**Tabla 1: Especificaciones del Cuestionario CERV**

<b>Variables CERV</b>	<b>Ítems</b>	<b>Forma de puntuar</b>
Dependencia psicológica y uso para la evasión	1, 2, 3, 8, 10, 11, 15 y 16.	Del 1 al 4; siendo 4 Casi siempre, 3 Bastantes veces, 2 Algunas veces y 1 Casi nunca.
Consecuencias negativas del uso de videojuegos	4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14 y 17.	

**Fuente: Elaboración propia, con base en el cuestionario CERV.**

**Tabla 2: Especificaciones de las subvariables del cuestionario CERV.**

<b>Subvariables</b>	<b>Ítems</b>
Preocupación	1, 13.
Negación	4, 7.
Aumento de tolerancia	15
Efectos negativos	6, 12.
Pérdida de control	5, 11, 17.
Reducción de actividades	3
Evasión	2, 8, 9.
Deseo de jugar	10, 14, 16.

**Fuente: Elaboración propia, con base en el cuestionario CERV.**

### **Población Y Muestra**

P= 1639

N= 20 niños del Barrio El Porvenir.

### **Criterios de selección de muestra**

**\*Inclusión:**

1. Niños que juegan videojuegos con una frecuencia diaria.
2. Pertenecen al Barrio El Porvenir en Tuluá.
3. Se encuentra en edades entre los 10 y 12 años.
4. Tienen disposición de participar en la aplicación del instrumento.
5. Cuenta con autorización de los padres. Firman consentimiento informado.

**\*Exclusión:**

1. No están dentro de los parámetros de edad.
2. No hubo autorización de los padres.
3. Pertenecen a otro barrio del municipio de Tuluá.
4. No juegan videojuegos con frecuencia diaria.
5. No están dispuestos a participar voluntariamente en la aplicación del instrumento.
6. Padre autoriza la encuesta al menor, más no acepta la entrevista dirigida padres.

### **Técnicas E Instrumentos De Recolección De Información**

**\*Cuestionario CERV**

Los coeficientes alfa de Crombach para las subescalas son de 0.869 para la de consecuencias negativas por el uso de videojuegos y de 0,861 para la dependencia psicológica y uso de la evasión.

**\*Entrevista a padres de familia.**

### **Procedimiento Y Materiales**

**\*Procedimiento:** Esta investigación se llevó a cabo en dos momentos y se realizaron de manera directa. El primero fue la aplicación del Cuestionario CERV a cada uno de los 20 niños del barrio El Porvenir. En el segundo se llevó a cabo la entrevista semi – estructurada basada en

8 preguntas, la cual estaba dirigida para los padres de familia. Por último, se realizó la interpretación de todos los resultados.

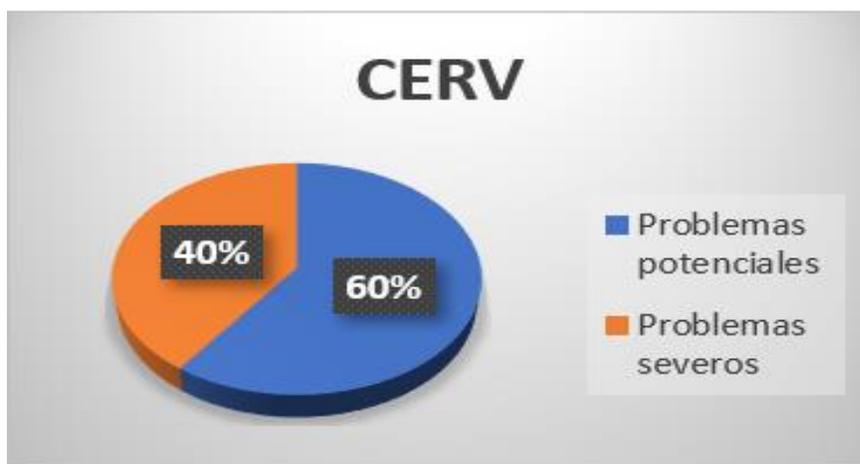
\*Materiales: fotocopias del cuestionario CERV, hojas para la entrevista, lapiceros, cuaderno y computador.

### **Resultados.**

A continuación, se presenta los resultados de los 20 niños y niñas, a quienes inicialmente se les realizó la aplicación del instrumento CERV, el cual permitió evaluar y clasificar a los menores, según la intensidad de juego y los problemas generales que descienden por el uso de los videojuegos.

Los resultados se presentan en gráficos más claramente en tablas y gráficas, donde se facilita la información que se obtuvo en cada una de las variables evaluadas. Por último, se presenta una tabla de la entrevista semi – estructurada realizada a los padres de familia sobre la percepción de ellos frente al uso de los videojuegos.

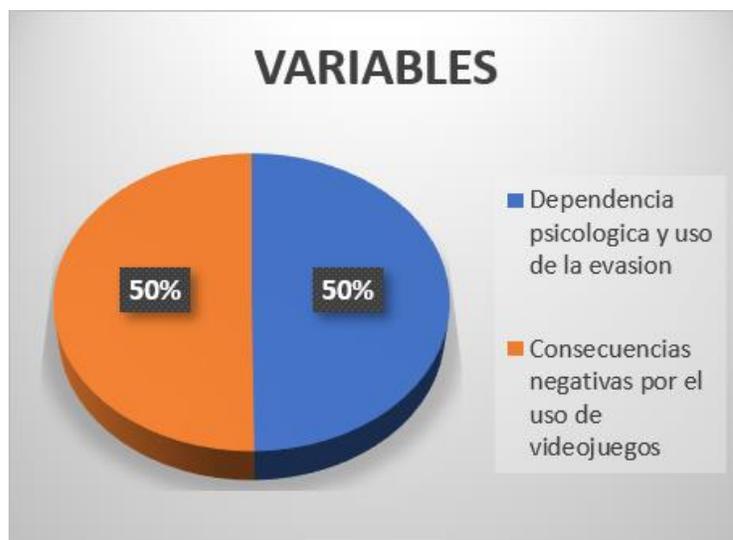
**Gráfica 1: Resultados Generales de Problemas Potenciales y Severos por el uso de videojuegos.**



**Fuente: Elaboración propia 2020.**

En la gráfica No. 1 se observa el 60% de los infantes con problemas potenciales y un 40% con problemas severos. Aunque el porcentaje de problemas severos es menor sigue siendo alarmante, puesto que están en la clasificación de problemas potenciales.

**Gráfica 2: Resultados de las variables principales del CERV.**



**Fuente: Elaboración propia 2020.**

En la gráfica No 2, se observan las dos grandes variables denominadas como: dependencia psicológica y uso para la evasión con un 50% y consecuencias negativas del uso de videojuegos con un 50%, por lo cual se evidencia que las dos áreas están en el mismo nivel de afectación. Esto quiere decir que los niños juegan diariamente, lo cual muestra la inclusión a su estilo de vida, afectando sus relaciones familiares y sociales.

A continuación, se traerán a colación las subvariables evaluadas por el CERV, específicamente se contabilizaron el número de menores que fijaron sus respuestas en la opción de “bastantes veces” o “casi siempre”, siendo estas las que manifiestan mayor gravedad.

**Gráfica 3: Resultado de la subvariable Preocupación.**

**Fuente: Elaboración propia 2020.**

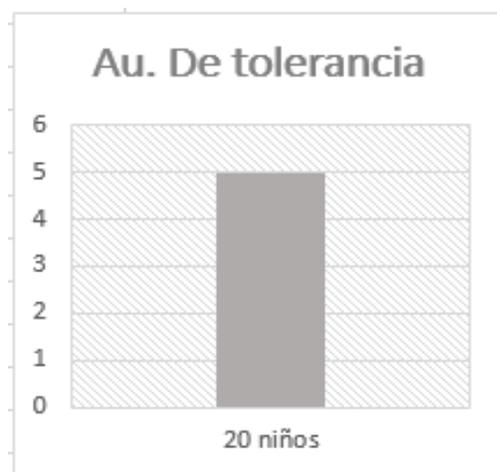
En la gráfica No 3, se presenta la subvariable de Preocupación evaluada por el instrumento en los ítems 1 y 13. Esta subvariable responde al gran interés de los menores por los videojuegos y a los sentimientos de alteración y preocupación cuando no están jugando. Se encontró que seis de los 20 participantes seleccionaron la opción de “bastantes veces” o “casi siempre”.

**Gráfica 4: Resultado de la subvariable Negación.**

**Fuente: Elaboración propia 2020.**

En esta gráfica No 4, la negación responde a como los menores no aceptan la frecuencia con que juegan o son frecuentemente criticados por sus familiares o amigos en relación con el tiempo que pasan frente a las pantallas, de acuerdo a lo anterior seis de los 20 niños puntuaron “bastantes veces” o “casi siempre” a los ítems 4 y 7.

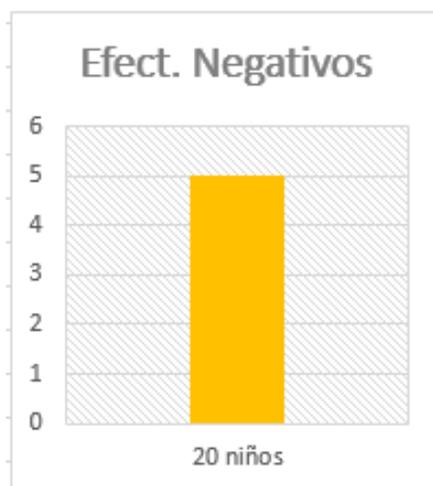
**Gráfica 5: Resultado de la subvariable Aumento de Tolerancia.**



**Fuente: Elaboración propia 2020.**

En la gráfica No 5, la subvariable Aumento de Toleración logra explicar cómo los niños al empezar a jugar con mucha frecuencia, tienen tendencia a quitarle importancia al tiempo que han estado jugando videojuegos. Donde cinco de los 20 niños dieron respuestas de puntuación alta al ítem 15.

**Gráfica 6: Resultado de la subvariable Efectos Negativos.**



**Fuente: Elaboración propia 2020.**

En la gráfica No 6, los efectos negativos como su nombre lo indica, es una subvariable que responde a las consecuencias del uso continuo de los videojuegos, donde se reemplazan actividades académicas, se presentan alteraciones del sueño o del tiempo de descanso diario. Cinco de los 20 infantes respondieron en la opción de “bastantes veces” o “casi siempre”.

**Gráfica 7: Resultado de la subvariable Pérdida de Control.**

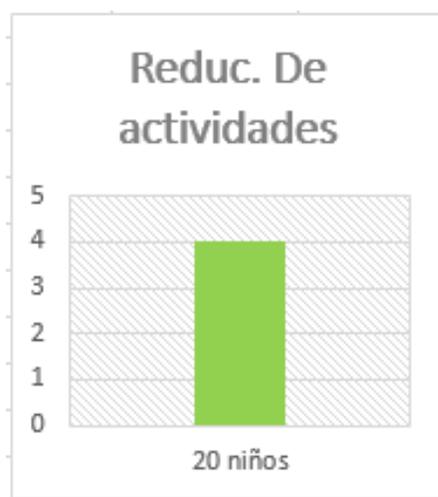


**Fuente: Elaboración propia 2020.**

En la gráfica No 7, se presenta la subvariable Pérdida de Control, hace referencia a como los videojuegos van tomando dominio de cada individuo, en relación con los ítems 5, 11 y 17,

donde se evalúan factores como; las relaciones personales al punto de perder algunas de ellas, también se puede identificar con esta subvariable la posibilidad de enfadarse cuando se interrumpe durante una partida, con mucha relación a lo anterior se puede perder la conciencia del tiempo que están pasando frente a las pantallas. De los 20 niños, 14 dieron respuestas de puntuación alta.

**Gráfica 8: Resultado de la subvariable Reducción de Actividades.**



**Fuente: Elaboración propia 2020.**

En la gráfica No 8, los niños tienen la tendencia a cada día necesitar de más tiempo para sentirse satisfechos cuando juegan, por lo cual se empieza a tomar el tiempo de otras actividades para invertirlo en los videojuegos, se encontró que 4 de los 20 niños respondieron puntuación alta al ítem 3.

**Gráfica 9: Resultado de la subvariable Evasión.**



**Fuente: Elaboración propia 2020.**

Gráfica No 9. En la actualidad los videojuegos son la opción número uno para el entretenimiento de los niños. Esta subvariable evalúa la evasión de las problemáticas del diario vivir, donde sustituyen los de pensamientos molestos por ideas agradables relacionados con videojuegos. Se evidencio que 13 de los 20 niños, siendo este un porcentaje alto de participantes que respondieron “bastantes veces o “casi siempre” en los ítems 2, 8 y 9.

**Gráfica 10. Resultado de la subvariable Deseo de Jugar.**



**Fuente: Elaboración propia 2020.**

En la gráfica No 10, esta subvariable Deseo de Jugar evalúa los ítems 10, 14 y 16. Donde se evidencio que los videojuegos si son representativos en la vida de los niños, como para

sentirse aburridos y tristes si estos no existieran. También, se encontró que los menores sienten la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos al punto de en ocasiones preferir quedarse en casa que salir a realizar otras actividades con sus amigos. Pues 7 de los 20 niños respondieron “bastantes veces” o “casi siempre” a esta subvariable.

**Gráfica 11: Resultados generales de las subvariables del CERV.**



**Fuente: Elaboración propia 2020.**

Desde una mirada general de las subvariables evaluadas por CERV se realizó la sumatoria de las puntuaciones siendo (3) cuando se presenta “bastantes veces” y (4) cuando se presenta “casi siempre” y así, respectivamente con cada ítem, entendiendo que los ítems 1 y 13 responden a la preocupación. La sumatoria de las respuestas de los 20 niños arrojó 75. Para **negación**; ítems 4 y 7, donde su sumatoria es 83, **aumento de tolerancia**; ítem 15, sumatoria 43, **efectos negativos**; ítems 6 y 12, sumatoria 75, **pérdida de control**; ítems 5, 11 y 17 sumatoria 155, **reducción de actividades**; ítem 3, sumatoria 36, **evasión**; ítems 2, 8 y 9, sumatoria 145 y, por último, **deseo de jugar**; ítems 10, 14 y 16 con sumatoria de 117.

Es preciso resaltar que las subvariables de pérdida de control (155) y evasión (145) son las de mayor puntuación.

**Tabla 3: Entrevista a padres de familia sobre la percepción frente al uso de videojuegos.**

PERCEPCION DE LOS PADRES FRENTE AL USO DE VÍDEO JUEGOS		
No.	TEMA TRATADO	RESPUESTA GENERAL DE LOS PADRES
1	Relaciones personales frente a los videojuegos	Percepción de afección por el uso de vídeo juegos. A nivel familiar y social.
2	Desempeño académico	El desempeño académico ha disminuido en los hijos.
3	Conocimiento del vídeo juego	Los padres conocen los videojuegos, más no los han jugado y concluyen que no son un medio de entretenimiento adecuado. <i>(No están de acuerdo con los vídeo juegos)</i>
4	Actitudes de imitación al vídeo juego	En la mayoría de las ocasiones repiten o actúan como los personajes de los videos juegos hacia sus familiares.
5	Permisividad frente al vídeo juego	Presencia de permisividad frente al videojuego.
6	Estrategias de evitación al uso de tecnologías	Los padres usan distintas formas de juegos no virtuales o tecnológicos como juegos de mesa o salidas.

**Fuente: Elaboración propia 2020.**

La tabla No. 3 evidencia que el 100% de los padres después de una entrevista semi estructurada consideran que sus hijos se ven afectados por el uso de videojuegos en varios factores: a nivel familiar, social y académico. Además, no están de acuerdo con el uso de videojuegos como un medio de entretenimiento, principalmente porque sus hijos tienden a imitar las conductas agresivas de los personajes. Finalmente, reconocen que han sido permisivos a pesar de usar otras estrategias de evitación.

## Discusión De Construcción Y Crítica

La perspectiva de la investigación radicaba en identificar si los videojuegos afectaban de alguna forma el desarrollo psicosocial del niño, es por ello que los protagonistas de la investigación son los niños a los cuales se le aplicó el CUESTIONARIO CERV, el cual permite visualizar la perspectiva de los niños frente a los videojuegos, sin embargo, surgió la incógnita ¿Qué consecuencias psicosociales se presentan con el uso de videojuegos? y ¿son conscientes los niños de las afecciones presentadas desde el uso de videojuegos?, para solucionar estos interrogantes se realizaron adicionalmente la entrevista a padres, donde se empezaron a encontrar ciertas discrepancias entre los dos instrumentos de la investigación

En primera instancia, hay que reconocer desde los resultados la presencia de consecuencias psicosociales con el uso de videojuegos en los niños y niñas de la investigación desarrollada; confirmando de esta manera la hipótesis afirmativa planteada previamente. Esto desde la óptica de (Tejeiro Salguero, Pelegrina del Río, & Gómez Vallecillo, 2009) confirma tal existencia psicosocial, con la claridad de “argumentos en contra y a favor sobre el uso de videojuegos” ... además de diferencias entre: “opiniones, ideologías, prejuicios y argumentos morales” desde teórico científico y práctico. De igual manera, se reconoce las diferencias de puntos de vista entre padres e hijos sobre el mismo uso de video juegos, el cual se sustentará más adelante y que los mismos autores seleccionados en la investigación lo vislumbraron en los resultados de sus investigaciones.

Es preciso afirmar que esta clase de fenómenos tienen un inicio, en su mayoría no problemático, puesto que los videojuegos y los niños son una relación visualizada y adaptada desde hace muchos años en los hogares. Los infantes ingresan al mundo de los videojuegos como una forma precisa de entretenimiento, distracción, donde a menudo el proveedor de los equipos de juego son los padres. Sin embargo, en la mayoría de ocasiones la situación de juego empieza a tornarse sin control. Por ello en la entrevista a padres se fijó como variable la **Permisividad frente al videojuego**, la cual los padres reconocieron sin pensarlo, afirmando que no se propuso control alguno desde un inicio, tampoco en los periodos próximos donde el menor se consolidó como un jugador constante. Solo hasta que empezaron a observar consecuencias propias de la permisividad han realizado un esfuerzo por ejercer un control con la autoridad propia como padres. Cuando ya el **deseo de jugar** se vuelve casi inevitable, variable evaluada por el cuestionario CERV, donde los niños ven los videojuegos como una parte importante de su vida, que de no existir la harían más aburrida y triste, en ocasiones desplazando escenario como compartir con su grupo de pares en su entorno de barrio.

La familia se visualiza como un aspecto muy importante a tener en cuenta en esta problemática, es por ello que **las relaciones personales** es la primera variable relacionada en la entrevista realizada a padres. Los niños manifiestan no presentar dificultades graves con sus padres debido a su constancia en los videojuegos (Negación-Variable del CERV), sin embargo, la familia manifiesta dificultades en la comunicación, reconocen que el uso excesivo de estos videojuegos dificulta el pasar tiempo en calidad en familia, además de ser motivo constante de discusiones por la desobediencia o la no realización de sus obligaciones en el hogar.

Cabe resaltar que, en la entrevista se preguntó acerca de **las estrategias de evitación al uso de tecnología**, donde algunos de los padres han buscado alternativas relacionadas con pasar tiempo en otras actividades más colectivas como los juegos de mesa, ver películas, entre otros, para alejarlos un poco de los videojuegos. Los acudientes intentan establecer normas que condicionen el uso de videojuegos, sin embargo, por razones laborales o quehaceres cotidianos no logran estar siempre controlando el uso de estos, es por ello, que acceden a tomar decisiones más certeras y definitivas como el retiro del aparato tecnológico, lo cual provoca un malestar bastante fuerte en los niños, en repetidas ocasiones los infantes expresaron sentirse desesperados, aburridos cuando se aplicaba esta modalidad de castigo o control. Según la psicóloga Martha Suescún, magíster en prevención y tratamiento en conductas adictivas, citada en el artículo de Sánchez (2015) expresa que:

Generalmente, los pacientes no llegan a consulta en la primera infancia porque los padres sienten que su hijo está jugando mucho, sino cuando, siendo adolescente o adulto joven, ha perdido el control, tiene problemas académicos y de relacionamiento con el otro. (Sánchez, 2015)

Por lo tanto, los padres de familia deben tener información clara de lo que hacen y ven sus hijos, una variable adaptada a la entrevista a padres, cuando se pregunta por el **conocimiento que tienen los acudientes sobre los videojuegos** que ejecutan sus hijos, de allí es de donde debe partir la conciencia de fomentar el debido uso de la tecnología. “Si los hijos muestran interés por el juego, los adultos lo conozcan y tengan criterio para saber si es creativo o no, si les desarrolla habilidades o no, etc. Que los padres se empapen de lo que los niños están viendo.” Dice la psicóloga Martha Suescún. Ella también afirma que:

Se debe repartir el tiempo con otras actividades y prevenir que el videojuego intervenga en dinámicas básicas como el sueño, el juego o el estudio. Y evitar los juegos violentos o sexuales, pues los niños aún no pueden ser críticos ante estos temas. “El hijo no debe ser quien decida cuándo y cuánto juega; los padres deben tener el control. Tampoco se debe usar como un premio o como catalizador de sentimientos”. (Sánchez, 2015).

Desde un punto de vista social, sus interacciones con su grupo de pares como: las frecuentes salidas al parque, el montar bicicleta o jugar fútbol, además de algún juego tradicional como “el trompo” o las “bolas” cuando alguno de estos esté de moda, no se han visto afectadas en su totalidad, puesto que los niños manifestaron que prefieren salir de sus casas y pasar tiempo con sus amigos, esta respuesta fue confrontada con ellos y expresaron que tal vez en unas ocasiones cuando eran invitados esperaban a terminar la partida para salir.

La mayoría de juegos que son tendencia en esta época están relacionados con la violencia, en esta investigación la mayoría de los niños juegan “Free fire”, “Call of duty”, estos constan de cumplir misiones, disparar, golpear e incluso matar a sus oponentes, lo cual concluye que, para ganar la única opción es la violencia, por lo tanto, los niños empiezan a ver la violencia como una forma común para solucionar un conflicto o simplemente normalizan la violencia. Esto es preocupante, pues de acuerdo con Suasnabas, Guevara, & Schuldt (2017) “una gran exposición a videojuegos con alto contenido violento, puede desencadenar en un cambio en el comportamiento del niño repercutiendo así la manera en cómo este se relaciona con los demás e incluso cambiando su percepción de la realidad”. Según American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (2014):

Los estudios de niños expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden: ponerse “inmunes” o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y demostrar un comportamiento más agresivo debido a una mayor exposición a la violencia. Algunos niños aceptan la violencia como una forma de manejar los problemas. Estudios también han demostrado que mientras más realista y repetida sea la exposición a la violencia, mayor será el impacto en los niños. (American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 2014)

En la entrevista se le pregunta a la familia si han evidenciado actitudes o respuestas agresivas o violentas de los niños similares a las de los videojuegos, en relación con la variable **actitudes de imitación al videojuego**. Todos los padres afirmaron evidenciar estas conductas en sus niños, en ocasiones con los integrantes de la familia o con sus amigos. Si bien en el juego les es permitido escoger el personaje con el que quiere jugar, esto ejerce aún más una influencia al niño, al punto que se sienten identificados con el personaje y con sus posibilidades agresivas como, por ejemplo, disparar armas, utilizar armas blancas o impactar personas con automóviles, con cualquiera de la opción se logra la muerte del contrincante. De acuerdo a lo anterior, la teoría de aprendizaje social de Albert Bandura (1969), los niños aprenden por observación. Entre más tiempo los niños pasen frente a las pantallas, más imitarán esas conductas agresivas. “Los juegos ejercerán una influencia negativa, disminuyendo la empatía, desinhibiendo las respuestas

agresivas y fortaleciendo la percepción general de que el mundo es un lugar peligroso”. (Tejeiro Salguero, Pelegrina del Río, & Gómez Vallecillo, 2009).

El **desempeño académico** es una variable de la entrevista, la cual también se encontraba incluida en el cuestionario SERV como **efectos negativos**. En el análisis de la prueba, los niños con regularidad manifestaban no tener problemas académicos, sin embargo, eso no es lo que manifestaron sus padres, bajo afirmaciones como: “le da pereza sentarse hacer tareas”, “se distrae con mayor facilidad”, “si no le quito el celular no hace nada”. De acuerdo a la investigación de Llorca , Bueno, Villar, & Diez (2010) se evidencia que, “si no se modera el uso de videojuegos en el hogar esto conlleva a una repercusión en el rendimiento académico del menor y en el mayor de los casos se puede llegar a un absentismo escolar”.

Para poder educar a los niños en este campo es imprescindible conocer el contenido general de cada videojuego y los objetivos que con él se persiguen, y son los padres al igual que los educadores, los que pueden contribuir a un uso formativo y a reducir los posibles efectos perniciosos. (Llorca , Bueno, Villar Fernandez, & Diez, 2010).

Los niños comúnmente no tienen de que preocuparse, no tienen obligaciones o que hacer que sobre pasen sus habilidades y capacidades, sin embargo, los videojuegos traen consigo un desafío nuevo para la niñez, no solo desde el punto de vista de la necesidad de ser buenos jugadores, igual a sus amigos o aun mejores, lo cual le asegurará un lugar en la interacción con su grupo de pares, sino también el desafío de no permitir que este tome control de su vida, de que le alcance el tiempo para desarrollar las actividades propias de su edad y además de tener tiempo suficiente para jugar, ser más hábil y pasar de nivel.

La variable **Preocupación** es evaluada desde el cuestionario SERV, visto desde allí se evidencia que los niños ahora cargan con una **preocupación** que no es propia de su edad, al punto de que para adquirir los cambios o avances del videojuego hay que hacer pagos monetarios para lo cual estos niños ya ahorran, por ejemplo: si un niño no tiene el dinero para invertir en el juego y sus amigos sí, se despertará una preocupación por no poder avanzar a la par con los amigos, además de preguntarse porque los demás si tienen y el no, cantidad de pensamientos que pueden perturbar la tranquilidad o la estabilidad emocional del infante. Y de esto radica también el invertir cada vez más tiempo jugando, para lograr sus objetivos, sin embargo, “las excesivas horas de juego tendrían como consecuencia un deterioro de la salud psicosocial y un desarrollo a medio/largo plazo de un patrón adictivo de uso” (Buiza Aguado, y otros, 2017). Y en la mayoría

de los casos los menores también respondieron que no se daban cuenta del tiempo que pasaban frente a las pantallas.

“Las compañías diseñadoras de videojuegos son conscientes de que, al crear algo que contenga un elemento adictivo, sus ventas aumentan considerablemente”. (Olivares, 2014). Por eso, los videojuegos son creados de forma atractiva para los niños, como temáticas que llamen su atención, además de personajes con los cuales ellos se identifiquen, haciendo que los infantes se sientan cada vez más persuadidos y cómodos con el videojuego, por ello, entran en un proceso de negación, donde a pesar de informarles que están pasando mucho tiempo frente a las pantallas, no lo logran percibir de la misma forma, negando constantemente que esto los afecte puesto que, el uso constante del videojuego crea dependencia, la cual se vuelve incontrolable.

En congruencia con lo anterior es muy frecuente que se empiece **aumentar la tolerancia**, variable inmersa en el instrumento SERV y muy común en todos jugadores, si bien los retos de los videojuegos no siempre se pueden cumplir en los primeros intentos, deben seguir intentando las veces que sea necesario hasta conseguir el objetivo, así sucesivamente con los demás retos, niveles o misiones. Poco a poco los espacios de tiempo se hacen más largos, sin que el niño lo note o lo observe como algo negativo. Por lo tanto, este tipo de videojuegos genera reacciones concretas en las emociones, por ejemplo, cuando el niño experimenta una situación de derrota en el juego, esto contribuye a un aumento de tolerancia a la frustración generando altos niveles de estrés. (Acevedo, 2014).

Los niños comúnmente son muy activos por lo cual necesitan de muchas opciones de entretenimiento, es por ello que en este tiempo los videojuegos son la opción más cercana para pasar el tiempo libre. En otras épocas, la calle y los vecinos eran de alguna forma la única opción de real diversión, sin embargo, problemáticas como: la violencia, la criminalidad, los pares negativos, las drogas, no hacen seguro que los niños estén por lo menos en sus andenes si no es con supervisión. Los padres prefieren en un inicio ver sus hijos en casa jugando videojuegos que, en peligro en las calles, lo anterior posiblemente una excusa que explica por qué se permite el uso de videojuego constante, sin reglas o normas que medien el tiempo de uso o tipo de juego. Sin embargo, es necesario que los padres implementen en el niño otras actividades como: deportivas, creativas, reflexivas, entre otras. Que permitan mediar el tiempo que el niño pasa frente a los videojuegos y, por otra parte, ser conscientes del contenido de los juegos, algunos

ayudan a potencializar habilidades, imaginación y creatividad. Mientras que otros, cuentan con contenidos bastantes violentos, fuertes y negativos, que traerán consecuencias psicosociales.

Finalmente, dando respuesta a las variables con resultados más altos como fueron las consecuencias negativas por el uso de videojuegos, uso para **la evasión y la pérdida de control**. Nos permitió darnos cuenta que los videojuegos para los niños son un ente muy importante en su diario vivir, no tienen el control de estos, sino que por el contrario estos se adueñan de su tiempo, limitando los espacios dedicados a lo académico, al esparcimiento social en cuanto a sus amistades y el espacio de compartir en familia. En conclusión, se pudo evidenciar la pérdida parcial de conciencia del tiempo donde las actividades constructivas y edificantes, desde lo personal, social y familiar, se van deteriorando, afectando no solo el desarrollo integral del infante sino también la dinámica familiar.

En esta investigación se reunieron los elementos teóricos que dieron base a las hipótesis planteadas frente al uso de los videojuegos. Se considera que esta investigación sirva de base para futuros trabajos más detallados de acuerdo a las variables que se han utilizado en esta investigación. Como apreciaciones personales, evidenciamos que el uso excesivo de los videojuegos si genera consecuencias psicosociales en los infantes, por lo tanto, es importante que los padres de familia y la sociedad en general, conozcan la importancia de que el niño tenga un uso del videojuego con reglas y control, que conozcan también los contenidos que atraen al niño, si este ayuda o no en su desarrollo.

## Conclusiones

Después de todo el proceso investigativo, el análisis de información y la interacción con los infantes y sus familia, quienes fueron participantes activos en la aplicación de los instrumentos, se logró dar respuesta a el primer objetivo planteado, “Describir las consecuencias psicológicas y sociales que se pueden presentar con el uso de videojuegos “ entendiend la necesidad propia de un niño entre 10 – 12 años de mantener un equilibrio psicológico, emocional que le permitan desarrollarse adecuadamente en sus diferentes entornos, tales como la familia, la escuela y su grupo de pares. Es propio denotar que por el uso de videojuegos si se presentan consecuencias psicológicas como la preocupación, la angustia, el estrés, la ansiedad, la ira, posibles pérdidas de conciencia del tiempo, trastornos del sueño, perdida del autocontrol las cuales tienen relación diferente con las consecuencia sociales como la constantes discordias entre padres e hijos, el bajo rendimiento académico, aunque no es una consecuencia negativa muy marcada, sí se evidencian algunos casos o situaciones donde la interacción con su grupo de pares (Amigos) se ve afectada.

Se ha manifestado a lo largo del proyecto, como la familia es el primer entorno del infante, donde pasan la mayoría del tiempo, los que de alguna forma estructuran y dirigen el desarrollo de la vida del niño, sus normas, sus actividades, sus relaciones y demás entornos y situaciones a los que se deben enfrentar los infantes con las enseñanzas previas de los demás integrantes de su hogar. El uso de los video juegos comúnmente es acolitado por los padres de familia, puesto que son estos quienes proveen los aparatos tecnológicos propios de esta práctica. Los padres de familia en muchas ocasiones dan espacio constante a los videojuegos para entretener, mantener quietos u ocupados a los niños y así los adultos poder realizar otras actividades, lo cual con el tiempo se sale de control, puesto que la necesidad de jugar se vuelve mayor perdiéndose así el supuesto control que había por el acudiente. La incursión en los videojuegos al parecer tiene un inicio en los niños de una forma muy cotidiana y como un tema poco relevante para la familia en general, por lo cual cuando esta práctica toma lugar en la vida cotidiana de los niños, no son establecidas ningún tipo de reglas o normas adecuadas que medien el uso de los videojuegos, es así que solo hasta que las consecuencia psicosociales se hacen evidentes, los padres de familia buscan soluciones que en la mayoría de casos son inapropiadas con las cuales no alcanza resultados que logren mitigar la problemática de una forma progresiva

o definitiva. Lo anterior resulta significativo desde la interpretación de lo importante que es la familia en el fomento de la adicción a los video juegos y a su vez el papel fundamental que tienen en el proceso de recuperación del niño hacia un estilo de vida sano que propicien una excelente interacción con los diferentes entornos de los cuales deben ser partícipes.

Los niños necesitan ayuda de su familia como el primer sistema al que pertenecen y el más influyente para cada uno de ellos, de esta forma lograr superar esta problemática, inicialmente el padre debe ser consciente de la afección que ha causado el uso indiscriminado de videojuegos en sus hijos, entendiendo la necesidad de actuar a tiempo antes de que se convierta en un jugar patológico y si ya lo es, con mayor razón hay que buscar las alternativas propias para rescatar el niño. La familia es un factor protector muy relevante en la mitigación de este tipo de problemáticas, pues son quienes pueden proveer las herramientas necesarias para contrarrestar los efectos y consecuencias negativas que se presentan en los menores, además son ellos quienes evidencian los cambios de conducta, sus nuevas expresiones y la interpretación que realizan los niños de la situación por la que están pasando. Definitivamente los padres de familia que están inmersos activamente en todas las actividades de sus hijos tienen más oportunidad de observar los cambios como efecto directo de los videojuegos, un ejemplo es el escenario académico, donde hay una relación directa entre padre – docente, lo que desde la teoría ecológica de Urie Bronfenbrenner (1979) el fundamento de un mesosistema. De acuerdo a todo lo anterior y a los resultados obtenidos en el proyecto, se logró tener una visión más clara de cómo ayudar los niños con esta problemática, lo cual involucra la familia y el direccionamiento desde el ejercicio profesional de un psicólogo, donde en un trabajo mancomunado creen un espacio de investigación, instrucción, prevención, acuerdos, objetivos y demás variables de intervención que logren impactar y transformar positivamente la vida del niño.

## Recomendaciones

- Los padres de familia deben establecer contacto permanente con los docentes y directivos del plantel académico al que pertenecen sus hijos, de esta forma podrán identificar si se han presentado descensos académicos propios de la presencia de problemáticas como los videojuegos.
- La inclusión en actividades lúdicas, culturales, artísticas, deportivas donde el infante interactúe con entornos diferentes al de los videojuegos propician que el infante conozca nuevas formas de aprovechar el tiempo libre, además de establecer objetivos y metas nuevas que lo incluyan en una vida saludable, también esto permite la interacción con pares positivos que median conductas más propias de su edad.
- La dinámica familiar debe incluir actividades en su diario vivir que permitan fortalecer variables como el trabajo en equipo y el tiempo de calidad en familia, que permitan al niño identificar espacios significativos alejados de los videojuegos, además de propiciar espacios que fortalezcan los lazos afectivos entre los integrantes de la familia.
- Establecimiento de normas como; días de juego, horario y tiempo límite de uso, todo bajo la supervisión de un adulto. Cabe resaltar las variables anteriores deben ser sujetas a cambios para evitar que el juego también se convierta un hábito que, aunque se esté realizando en periodos cortos de tiempo resulten creando dependencias en el niño.
- La variedad de videojuegos es demasiado amplia, los más frecuentes ahora son aquellos donde la violencia es la temática principal, es por lo cual que no son aptos para los niños, es allí donde el padre de familia debe procurar realizar un buen acompañamiento en la selección de los juegos y en el rango de edad. Además, existen juegos que permiten desarrollar la creatividad y habilidades como la resolución de conflictos, los cuales bajo reglas pueden aportar positivamente al desarrollo cognitivo del menor.

Las recomendaciones anteriores pueden ser aplicadas bajo la dirección de los padres de familia, sin embargo, resulta más efectivo el direccionamiento por un profesional en psicología

que sea intermediario entre las posibles estrategias de solución y la ejecución de estas por parte de la familia del infante.

### Referencias Bibliográficas

- Acevedo, A. (3 de Septiembre de 2014). *El perder en los videojuegos y la tolerancia a la frustración*. Obtenido de Academica:  
[https://www.academia.edu/24477224/El\\_perder\\_en\\_los\\_videojuegos\\_y\\_la\\_tolerancia\\_a\\_la\\_frustraci%C3%B3n](https://www.academia.edu/24477224/El_perder_en_los_videojuegos_y_la_tolerancia_a_la_frustraci%C3%B3n)
- Alarcón Gañán, Á., Benjumea González, C., Coronell Díaz, H., & Rodríguez Hurtado, M. (2016). *Influencia de la Familia en el Desarrollo de la Primera Infancia*. Obtenido de Repositorio UNAC:  
<http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/485/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. (2014). Obtenido de Los juegos de video:  
[https://www.aacap.org/aacap/families\\_and\\_youth/facts\\_for\\_families/Facts\\_for\\_Families\\_Pages/Spanish/Los\\_Ninos\\_y\\_los\\_Juegos\\_de\\_Video\\_Jugando\\_con\\_la\\_Violencia\\_91.aspx](https://www.aacap.org/aacap/families_and_youth/facts_for_families/Facts_for_Families_Pages/Spanish/Los_Ninos_y_los_Juegos_de_Video_Jugando_con_la_Violencia_91.aspx)
- BELTRÁN, D. M. (2010). *CONSECUENCIAS Y EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS CON EDADES DE 7 A 12 AÑOS*. Obtenido de  
<https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/1524/T430.pdf?sequence=1>
- Buiza Aguado, C., García Calero, A., Alonso Cánovas, A., Ortiz Soto, P., Guerrero Díaz, M., González Molinier, M., & Hernández Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Revista de los psicólogos de la educación*, 129-136.
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz Miralles, R., Ortega Gonzalez, R., Lopez, M., . . . Toran Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV). *ADICCIONES*, 26, 303-311.
- El congreso de Colombia. (9 de Julio de 2012). *LEY N° 1554*.
- Ferrer López, M., & Ruiz San Román, J. (2006). El uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años una aproximación mediante encuesta. *ICONO14*. Obtenido de  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5298432.pdf>

- Griffiths, M. D. (2005). ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA. *Psicología Conductual*, 445-462. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/273951321\\_ADICCION\\_A\\_LOS\\_VIDEOJUEGOS\\_UNA\\_REVISION\\_DE\\_LA\\_LITERATURA](https://www.researchgate.net/publication/273951321_ADICCION_A_LOS_VIDEOJUEGOS_UNA_REVISION_DE_LA_LITERATURA)
- Grüsser, S., Thalemann, R., & Griffiths, M. (2007). Juego excesivo de computadora: ¿evidencia de adicción y agresión? *Ciberpsicología y comportamiento*.
- Juegos de video*. (2014). Obtenido de American Academy of Child and Adolescent Psychiatry: [https://www.aacap.org/aacap/families\\_and\\_youth/facts\\_for\\_families/Facts\\_for\\_Families\\_Pages/Spanish/Los\\_Ninos\\_y\\_los\\_Juegos\\_de\\_Video\\_Jugando\\_con\\_la\\_Violencia\\_91.aspx](https://www.aacap.org/aacap/families_and_youth/facts_for_families/Facts_for_Families_Pages/Spanish/Los_Ninos_y_los_Juegos_de_Video_Jugando_con_la_Violencia_91.aspx)
- La adicción a los videojuegos llega al rango oficial de enfermedad*. (15 de Junio de 2019). Obtenido de EFE: <https://www.efe.com/efe/espana/sociedad/la-adiccion-a-los-videojuegos-llega-al-rango-oficial-de-enfermedad/10004-4001244>
- La Asociación para la Ciencia Psicológica (APS). (28 de Junio de 2011). *¿Cuál es el efecto psicológico de los videojuegos violentos en los niños?* Obtenido de <https://www.psychologicalscience.org/news/releases/whats-the-psychological-effect-of-violent-video-games-on-children.html>
- Lancheros Maldonado, M. J., Amaya Mancilla, M. A., & Baquero Buitrago, L. A. (2014). Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática. *TOG*, 1 - 22. Obtenido de <http://revistatog.es/num20/pdfs/revision2.pdf>
- Lavilla Royo, F. (2012). *Los videojuegos y los niños*. Obtenido de Clínica Universidad de Navarra: <https://www.cun.es/cheques-salud/infancia/videojuegos-ninos>
- Ledo Rubio, A. I., Gándara Martín, J., García Alonso, I., & Gordo Seco, R. (2015). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *IBEROAMERICANA DE PSICOSOMÁTICA*, 72 - 83. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2011). Causas y consecuencias psicosociales de los juegos patológicos. *Computadoras en el comportamiento humano*, 144-152.

- Llorca , M., Bueno, G., Villar Fernandez, C., & Diez, M. (4 y 5 de Octubre de 2010). *FRECUENCIA EN EL USO DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADEMICO*. Obtenido de <http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/022.pdf>
- Lloret Irlles, D., Cabrera Perona, V., & Sanz Baños, Y. (2013). Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education* , 237-248.
- López-Wade, A., Amairani Uc-Cohuo, G., & Taylor Ramos, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud del Estado de Tabasco*, 12-16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/487/48742127003.pdf>
- Marco, C., & Chóliz, M. (enero de 2014). *Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online*. Obtenido de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0212-97282014000100005](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-97282014000100005)
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 43-49. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/34603/18723>
- Olivares, P. (10 de Enero de 2014). *Adicción a los videojuegos: un exceso peligroso para la salud*. Obtenido de EFESalud: <https://www.efesalud.com/adiccion-a-los-videojuegos-un-exceso-peligroso-para-la-salud/>
- Pallarito, K. (20 de Abril de 2009). *Los adictos a los videojuegos muestran 'verdaderos problemas en sus vidas'*. Obtenido de Healthday: <https://consumer.healthday.com/espanol/mental-health-information-25/addiction-news-6/los-adictos-a-los-videojuegos-muestran-verdaderos-problemas-en-sus-vidas-626251.html>
- Regader, B. (s.f.). *La Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget*. Obtenido de Psicología y Mente : <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación* . Mexico: Mc Graw Hill.

- Sánchez, K. J. (30 de Junio de 2015). *Cuando prefieren el videojuego*. Obtenido de ABCdelbebé : <https://www.abcdelbebe.com/nino/educacion-y-estimulacion/cuando-prefieren-el-videojuego-13007>
- Suasnabas Pacheco , L., Guevara Albán, G. P., & Schuldt Gando, O. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 983-1000.
- Tapia, F. (2018). *Modelo Terapéutico Estructural de Salvador Minuchin*. Obtenido de <https://www.studocu.com/cl/document/universidad-central-de-chile/teoria-y-sistemas-psicologicos/informe/modelo-terapeutico-estructural-de-salvador-minuchin/5253724/view>
- Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M., & Gómez Vallecillo, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 235-250. Obtenido de [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16\\_Efectos\\_psicosociales\\_de\\_los\\_videojuegos.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf)
- Torras, E. (21 de Marzo de 2018). *Los videojuegos agresivos y la imitación*. Obtenido de Universidad Internacional de Valencia : <https://www.universidadviu.com/videosjuegos-conducta-agresiva/>
- Triglia, A. (s.f.). *La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura*. Obtenido de Psicología y Mente : <https://psicologiyamente.com/social/bandura-teoria-aprendizaje-cognitivo-social>
- VACA VACA, P., & ROMERO SERRANO, D. (2007). CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS FRENTE A LOS CONTENIDOS VIOLENTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 11 A 14 AÑOS. *ACTA COLOMBIANA DE PSICOLOGÍA* 10, 35-48. Obtenido de <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/552/1/v10n1a05.pdf>
- Young, K. (2009). Comprender la adicción a los juegos en línea y los problemas de tratamiento para adolescentes. *The American Journal of Family Therapy*, 355-372.

## Apéndices

### Lista De Tablas

Tabla 1: Especificaciones del Cuestionario CERV.....	27
Tabla 2: Especificaciones de las subvariables del cuestionario CERV. ....	27
Tabla 3: Entrevista a padres de familia.....	37
Gráfica 1: Resultados Generales de Problemas Potenciales y Severos.....	29
Gráfica 2: Resultados de las variables principales del CERV. ....	30
Gráfica 3: Resultado de la subvariable Preocupación.....	31
Gráfica 4: Resultado de la subvariable Negación. ....	31
Gráfica 5: Resultado de la subvariable Aumento de Tolerancia.....	32
Gráfica 6: Resultado de la subvariable Efectos Negativos. ....	33
Gráfica 7: Resultado de la subvariable Perdida de Control. ....	33
Gráfica 8: Resultado de la subvariable Reducción de Actividades.....	34
Gráfica 9: Resultado de la subvariable Evasión.....	35
Gráfica 10. Resultado de la subvariable Deseo de Jugar. ....	35
Gráfica 11: Resultados generales de las subvariables del CERV. ....	36

# Anexos

### Cuestionario CERV

A continuación, encontraras algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que mas se aproxime a tu realidad.

	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?				
2. ¿Cuándo te aburres, utilizas los videojuegos como una forma de distracción?				
3. ¿Con que frecuencia abandonas las cosas que estás haciendo para estar más tiempo jugando a los videojuegos?				
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos, o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?				
5. ¿Has tenido riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?				
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?				
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos en lo relativo a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?				
8. Cuando tienes problemas, ¿los videojuegos te ayudan a evadirte de ellos?				
9. ¿Con que frecuencia bloqueas pensamientos molestos sobre tu vida y los substituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?				
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida y triste?				
11. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta mientras juegas a algún videojuego?				
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?				
13. ¿Cuándo no estás utilizando los videojuegos te sientes agitado o preocupado?				
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?				
15. ¿Quitais importancia al tiempo que has estado utilizando los videojuegos?				
16. ¿Dejas de salir con los amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?				
17. ¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?				

**Cuestionario a Padres de Familia:**

¿Cree que el uso de videojuegos a afectado el desempeño académico de su hijo?
¿Las relaciones interpersonales de su hijo se han visto afectadas desde que juega videojuegos?
¿Las relaciones familiares se han visto afectadas de alguna forma por el uso de videojuegos?
¿Conoce y jugado los videojuegos que juega su hijo?
¿Cree que su hijo toma actitudes violentas o agresivas similares a la de los videojuegos?
¿Cree usted que los videojuegos son un medio de entretenimiento adecuado?
¿Cree usted que en algún momento fue permisivo con el uso de videojuegos?
¿Cuáles son sus estrategias para evitar que su hijo pase mucho tiempo frente a las pantallas?

Fuente: Elaboración propia (2020).

## CUESTIONARIO CERV

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

#### ENTREVISTADO NO\_\_\_\_\_

La participación en este estudio es absolutamente voluntaria, esto quiere decir, que, si así lo desea, puede negarse a participar. En ningún momento serán identificados los participantes, cuya identidad solo será conocida por los investigadores. Las entrevistas serán numeradas con un código alfanumérico.

No se recibirá ningún beneficio económico por su participación, solamente la contribución a este tipo de investigaciones para aportar al conocimiento del área de Psicología; ésta será una contribución para la universidad y la investigación. Tampoco le generará ningún gasto al participante. No existe ningún riesgo físico o psicológico al participar en la investigación.

**NOTA CONFIDENCIALIDAD DE LA INFORMACIÓN:** durante y después de la recolección y análisis de la información se mantendrá su anonimato, los archivos con información se custodiarán de manera confidencial, esta información será manejada **EXCLUSIVAMENTE** por el investigador. En caso de publicarse los resultados, se hará de manera general y no particular.

Después de haber leído comprensivamente toda la información contenida en este documento y disponer de tiempo suficiente para tomar una decisión, consciente y voluntariamente, yo acudiente del menor \_\_\_\_\_, acepto que participe en esta investigación. Autorizo al investigador para utilizar la información codificada en futuras investigaciones, sin que, por ningún motivo, figure el nombre de mi hijo explícitamente. Acepto: SI \_\_\_ o NO \_\_\_ En constancia, firmo este documento de Consentimiento Informado a los \_\_\_\_ días, del mes de \_\_\_\_\_, del año \_\_\_\_\_.

**Firma del Acudiente:**

\_\_\_\_\_

**Nombre del investigador:** \_\_\_\_\_ **Firma:** \_\_\_\_\_

**Nombre del investigador:** \_\_\_\_\_ **Firma:** \_\_\_\_\_