

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

**ANÁLISIS SISTEMÁTICO DE LA LITERATURA EFECTOS PSICOLÓGICOS EN LA
UTILIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN NIÑOS ENTRE 6 A 12 AÑOS**

Alba Yineth Otero Parra 754024

Nydia Yuliana Diaz Riaño 520776

Mónica Alejandra Perdomo Quiñones 522756



Universidad Cooperativa
de Colombia

Universidad Cooperativa de Colombia
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Programa Psicología
Bogotá D.C. 2021

Videjuegos, efectos psicológicos, niños.

**ANÁLISIS SISTEMÁTICO DE LA LITERATURA EFECTOS PSICOLÓGICOS EN LA
UTILIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN NIÑOS ENTRE 6 A 12 AÑOS**

Alba Yineth Otero Parra 754024

Nydia Yuliana Diaz Riaño 520776

Mónica Alejandra Perdomo Quiñones 522756

Asesorado por:

Dra. Beatriz Basabe Cruz

**Trabajo de grado para optar por el título de
PSICÓLOGO**



Universidad Cooperativa
de Colombia

Universidad Cooperativa de Colombia
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Programa Psicología
Bogotá D.C. 2021



Tabla de contenido

Objetivo General.....	4
Objetivos Específicos.....	4
Pregunta problema.....	4
Resumen.....	5
Introducción.....	7
Justificación.....	10
Marco teórico.....	14
Videojuegos.....	14
Clasificación de los videojuegos.....	19
Efectos Psicológicos.....	30
El desarrollo Cognitivo.....	37
Social.....	43
Emocional.....	50
Conductual.....	55
Discusión.....	64
Conclusiones.....	69
Recomendaciones.....	71
Referencias.....	73

Objetivo General

Reconocer los efectos psicológicos en niños y niñas en edades comprendidas entre 6 a 12 años que usan los videojuegos de forma masiva.

Objetivos Específicos

- Investigar el efecto emocional de la utilización de videojuegos en niños de 6 a 12 años.
- Indagar las consecuencias comportamentales en los niños que usan de forma constante los aplicativos de entretenimiento.
- Analizar el impacto en los niños de 6 a 12 años a nivel cognitivo por el uso masivo de los videojuegos.
- Identificar a nivel neurológico las consecuencias del uso desmedido de los videojuegos.
- Determinar las características y clasificación de los videojuegos relacionándolos con los diversos aspectos de la vida de los infantes.

Pregunta problema

¿Cuales son los efectos psicológicos en la utilización de videojuegos en niños de 6 a 12 años?

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo identificar los efectos psicológicos que tienen los videojuegos en los niños de 6 a 12 años. Para este estudio se utilizó la metodología revisión sistemática de literatura, donde se analizaron 53 artículos científicos realizados en diferentes países como: (España, Argentina, Corea del SUR, Usa, Ecuador, México, Perú, Turquía, Brasil y Colombia). Los resultados presentan dos coyunturas generales que se basan en los beneficios o perjuicios en los jugadores, resaltando mayor impacto negativo en el área social, conductual, emocional y moral; por otro lado, se obtuvo pocos artículos científicos que reflejara el efecto en el desarrollo neurológico de los niños; pero se observó mayor auge de estudios dirigidos al aspecto cognitivo relacionando la influencia positiva en procesos de aprendizaje. Debido a los resultados se recomienda la realización de investigaciones experimentales no autodirigidas que demuestre las consecuencias de los videojuegos en el neurodesarrollo de los niños y adolescentes; de igual forma se sugiere la creación de pruebas estandarizadas para la identificación de adicción a videojuegos y por último se promueve la investigación encaminada a la observación del impacto en el desarrollo moral de los individuos en su etapa temprana.

Palabras Clave: Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Abstrac

The present work aims to identify the psychological effects that videogames have on children between 6 and 12 years old. For this study, the systematic literature review methodology was used, where 53 scientific articles were analyzed in different countries such as: (Spain, Argentina, SOUTH Korea, USA, Ecuador, Mexico, Peru, Turkey, Brazil and Colombia). The results present two general situations that are based on the benefits or damages in the players, highlighting a greater negative impact in the social, behavioral, emotional and moral area; On the other hand, few scientific articles were obtained that reflected the effect on the neurological development of children; but there was a greater boom in studies directed to the cognitive aspect relating the positive influence on learning processes. Due to the results, non-self-directed experimental research is recommended to demonstrate the consequences of video games on the neurodevelopment of children and adolescents; Similarly, the creation of standardized tests for the identification of video game addiction is suggested and, finally, it is encouraged to carry out work aimed at observing the impact on the moral development of individuals in their early stage.

Key Words: Videogames, psychological effects, children.

Introducción

A principios del año 2020 surgió la emergencia sanitaria por la pandemia de COVID -19, este evento llevó a la población mundial a aislarse y mantener distancia prolongada con sus seres más allegados, a raíz de ello los videojuegos y la tecnología se han convertido en una herramienta que permite mantener lazos de conexión a pesar del distanciamiento físico. Según la revista (E&L, 2021) el uso de los videojuegos ha aumentado un 65% durante la pandemia, lo que conlleva a una ardua demanda y comercializaciones de videojuegos, por lo cual las salas de Stream y la comunidad Gamer han aumentado progresivamente con la unión de nuevos usuarios. Sin embargo, el distanciamiento también ha repercutido en aspectos psicológicos, Luciana Vaisntoc, (2020) especializada en Gaming, desataca que el agobio, la inquietud, la baja autoestima y un sin fin de comorbilidades que se presentaron a raíz de la coyuntura actual, los videojuegos se ubicaron como una salida positiva a estos síntomas de malestar físicos y psicológicos, ayudando a neutralizar la emocionalidad, la toma de decisiones y sobre todo a la sensación de sentirse activos constantemente, pero según (López-Gorozabe et al., 2021) el impacto del uso de videojuegos durante el confinamiento afectó en gran manera en los niños y adolescentes obstruyendo sus procesos académicos e incrementando la deserción estudiantil.

Durante varios años los videojuegos han tomado un papel relevante en la sociedad y principalmente en los niños y adolescentes quienes son los principales actores de esta dinámica virtual, aunque, según Rios (2018) los jóvenes que oscilan en edades entre 15 a 22 años y adultos de más de 30 años, también muestran un alto porcentaje en el uso constante de videojuegos, por lo general la categoría de juego más común es el multijugador masivo online o MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) este se caracteriza por ofrecer una amplia gama de posibilidades a los jugadores, ya que éstos le permiten crear su propio

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

personaje, interactuar con otros participantes, llevar a cabo acciones y misiones online que les permite explorar todo un mundo virtual, al mismo tiempo desarrollar las habilidades reales y en su personaje virtual quien le representa en el juego denominado *avatar* y de esta manera conseguir subir de nivel en el videojuego, (Maro y Choliz, 2012).

Una de las modalidades más comunes de estas plataformas se define en que varios usuarios en línea “conectados a una red de internet” se vinculan al tiempo a lo que se denomina modo multijugador, algunos ejemplos de estos juegos son Neverwinter, RuneScape, Eve online, Lost Ark, videojuegos que han conseguido tener comercializaciones y ventas significativas.

También existen otras modalidades como la denominada MOBA (Los Multiplayer On-line Battle Arena) categoría de videojuegos que se manifiestan en conductas competitivas y de estrategia, por lo general, todos los MOBA dan la opción al jugador de escoger a un héroe o campeón, o simplemente un alter ego, Sandra (2019) refiere que un alter ego es un personaje que constantemente mezcla lo humano con lo artificial, lo público y lo privado, se enmarca en un tipo de personaje que posee características o facetas del jugador y a la vez mantiene una identidad oculta o secreta.

De acuerdo con lo anterior, esta categoría de juegos hace referencia a un personaje con el cual el individuo se identifique facilitando la elección de dicho personaje virtual con unas habilidades determinadas que le genere un grado de seguridad al enfrentar cualquier reto dentro del juego (Roleman, 2018).

A lo largo de estos últimos años ha aumentado el interés y el cuerpo de investigación dedicado a distintas intervenciones psicológicas que se han enfatizado en la adicción a videojuegos, hace algunos años los autores (King, Delfabbro, y Griffiths, 2009) proponen el uso

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

de autorregistros herramienta que se crea bajo a finalidad de llevar un seguimiento del tiempo destinado a jugar por parte de los usuarios, número de ingresos, tipos de juegos usados con frecuencia, entre otros; esta estrategia nace con el objetivo de generar conciencia del tiempo dedicado a esta actividad, de esta manera identificar las posibles “consecuencias negativas del uso excesivo del juego, la psicoeducación o la modificación de los pensamientos irracionales como técnicas para el tratamiento de la dependencia de videojuegos”, donde una alternativa para abordarla es la terapia cognitivo conductual (Orzack, Voluse, Wolf y Hennen, 2006; Young, 2007, P 8).

Sin embargo, también se han plasmado estudios en donde esta dinámica genera habilidades en ciertas áreas del desarrollo de los niños, varios investigadores han demostrado que el uso de esas plataformas virtuales favorece en la lectura ya que en los enunciados informativos como se muestra en “*las misiones*” se encuentran pistas lo cual hace motivar al niño a afianzar su comprensión lectora. También se evidencia según (Kelly, 2014) (Jiménez porta & Diez Martínez, 2018) mencionan en sus estudios que el uso de esta realidad virtual de cierta forma mejora el proceso visoespacial, por ejemplo, en un juego muy reconocido Minecraft (juego de supervivencia tridimensional), promueve en el usuario el desarrollo de habilidades visoespaciales, haciendo que el jugador procese el mapa virtual sin usar GPS al mismo tiempo que desarrolla misiones en otros puntos del mapa y debe retornar sin perderse, a esta postura se le suma Silveira-Kroeff & Maraschin, (2020) confirmando que el uso de los videojuegos en los niños desarrolla la capacidad de ubicación espacial.

Cabe resaltar, que los videojuegos son un asunto que converge en la actualidad y no hace acepción de personas, es por ello que cobra gran significado en distintas áreas de desarrollo del

ser humano; de acuerdo con esta premisa es interesante escudriñar sobre el impacto que ha generado en el área de la psicología especialmente en la etapa temprana o niñez, teniendo en cuenta que se le ha atribuido a ésta la importancia del desarrollo físico y psicológico permitiendo la adaptación a nuevos conocimientos que trazaran una línea sobre los ciclos vitales venideros, por tal motivo se considera valioso ahondar en las repercusiones de los videojuegos a nivel psicológico de los niños.

Justificación

Hoy día la población en general ha relacionado los videojuegos con adicción, se han realizado investigaciones que apoyan esta hipótesis; una muestra es la exploración realizada por Oflu & Yalcin, (2019) y plasmado en su artículo *Uso de videojuegos en alumnos de la escuela secundaria y factores asociados* expresan que el uso desmedido de los videojuegos emerge consecuencias psicológicas que se representan a nivel emocional, comportamental, moral y neurológico. Recientemente se ha enfocado el punto de atención en este tipo de problemáticas por parte de algunos autores, al mencionar que el ocio moderno de estilo pantalla digital contextualizado en un uso desmedido, es el responsable de determinadas conductas violentas, que alteran de forma considerable el bienestar físico y mental de dicha población, Greenfield (2014) de forma específica da a conocer algunos de los resultados negativos que se asocian al uso problemático de las tecnologías. Uno de estos conflictos es el aislamiento, al niño al practicar este pasatiempo en solitario se aleja de sus amistades teniendo así menos interacciones y repercutiendo en sus habilidades sociales.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

De acuerdo con lo anterior, cabe señalar que puede verse alterados factores como la alimentación identificada en sobrepeso o anorexia, por los altos niveles de ociosidad, el encierro constante que ocasiona poca atención al cumplimiento de los deberes escolares reflejado en el bajo aprovechamiento académico, (Burgess (2013); citado por Chacón, Castro, Zurita, Espejo y Martínez, (2016).

En relación con lo expuesto, Burgess (2014) afirma que el uso de la tecnología es parte de la vida cotidiana siendo la forma principal de comunicación y las maneras de ocio, por lo cual, esta situación expone a los usuarios más jóvenes, es decir, la población infantil que están sujetos a visualizar contenidos no adecuados para su edad y lastimosamente pueden influir en su proceso de maduración y el desarrollo cognitivo, esto se desemboca especialmente en el uso masivo de internet, redes sociales, televisión y sobre todo los videojuegos pudiéndose jugar en (tables, consolas, dispositivos móviles, computadoras, etc.) Durante el mismo estudio (Greendield, 2014; Tejeiro 2013) concretan que uno de los efectos negativos de estas dinámicas son los porcentajes altos de sedentarismo, bajas habilidades sociales, bajo rendimiento académico o un ámbito neurológico un exceso de producción de cortisol (más conocida como hormona del estrés), causando , depresión y pérdida de memoria, la ansiedad es otra de las consecuencias con mayor predominancia en relación con los videojuegos, de acuerdo con la investigación realizada por González et al., (2017); otros trabajos investigativos han nacido bajo la influencia que puede ejercer el ocio digital en relación con el comportamiento violento, Ditrnick, Beran, Mishna, Hetherington y Shariff (2013) realizaron un estudio en Canadá analizando el tipo de videojuegos de niños que aprenden a sus pares, a lo cual, se detectó que uso de videojuegos más utilizado son de categoría agresiva con contenido para adultos.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Aludiendo a lo ya antes mencionado, se puede inferir que los seres humanos están expuestos a diversos estímulos y que al saber afrontar o administrar, pasan a ser parte de las tareas cotidianas y la carencia de límites frente a este factor externo influye en áreas del cerebro, convirtiéndose indispensable en la segregación de ciertos neurotransmisores que le llevan al éxtasis del bienestar o por el contrario un profundo desinterés por su contexto y consigo mismo evidenciado en el descuido de su salud atentando contra su integridad y así mismo contra la de las personas cercanas.

Por otro lado, es de suma importancia mencionar que los aparatos y recursos tecnológicos incluyendo los videojuegos han cambiado y evolucionado; por lo mismo los seres humanos, según (Kelly H, Jorge Y, 2017) los adolescentes de hoy en día por las características de edad y los conflictos que atraviesan necesitan crear un mundo personal y social en donde ellos potencien en lo virtual lo que en sus vidas reales les falta, es por esto que los niños y adolescentes se encuentran motivados a ahondar en programas y redes virtuales generando un problema de abuso de dichas tecnologías como se muestra en la investigación realizada por (García-Oliva et al., 2017) en su artículo *Uso Problemático De Internet, El Móvil Y Los Videojuegos En Una Muestra De Adolescentes Alicantinos*; en donde se concluye que, estar conectado a los aparatos tecnológicos actualmente se constituye como un hábito, de igual forma se distingue disparidad en el uso de los videojuegos entre sexo en la etapa de la niñez, dado que el 82.9% de los niños son quienes presentan un exceso en el uso de videojuegos; pero ya en la etapa de juvenil en edades comprendidas entre los 17 y 18 años esa diferencia se extingue dado que en esta etapa se instaura por completo el hábito al acceso y uso de aparatos tecnológicos.

Planteamiento del problema

Es de considerar que en la actualidad el uso prolongado de los juegos de pantalla ha traído una problemática en niños y adolescentes. Hoy en día los videojuegos son un material que se obtiene con gran facilidad, las consecuencias de la utilización excesiva y falta de control en el manejo del tiempo que se ejerce en esta dinámica se originan desde la falta de supervisión del cuidador hasta la cantidad del tiempo libre en este tipo de población.

Es allí donde los niños entre los 6 a 12 años de edad, pueden verse perjudicados en distintas áreas como lo es su entorno social, entorpeciendo el desarrollo de las habilidades que se dan en sociedad; referente al patrón emocional los videojuegos toman partida en la articulación de distintas emociones positivas al momento de lograr su objetivo "*llegar a la meta*" y negativas al instante de fracasar o "*perder partidas*", emanando un sentimiento de frustración al no alcanzar el nivel deseado, al no tolerar u controlar dichas respuestas emocionales se puede ver alterada la conducta dando paso a la agresividad terminando en casos de violencia; una muestra de esto es una investigación de Chacón-Cuberos et al.,(2018) en dicho estudio que se realizó en España demostró la relación directa entre videojuego y agresividad.

De esta manera se manifiesta la importancia que tienen los videojuegos como ese factor "estimulo" que interfiere en procesos cognitivos, emocionales y desemboca en la conducta ya sea neutral, positiva o aversiva. La diferencia de estas radica en la capacidad de controlar las repuestas emocionales y por ende no tiene ningún efecto en el comportamiento, la respuesta positiva se puede manifestar estimulando la parte cognitiva del usuario, en donde no solamente implica habilidades cognitivas si no que se evidencia un importante desarrollo de sus destrezas motoras tanto finas como gruesas; por último, la conducta dañina se pone en manifiesto en la

desobediencia, la cual desencadena conflictos con sus figuras paternas o cuidadores y en el ámbito escolar ocasionar bajo rendimiento académico.

Como se ha expresado anteriormente es claro que los videojuegos ya hacen parte del contexto social cultural actual, es por ello que los individuos se están viendo inmersos en este contexto virtual desde temprana edad, de allí surge la necesidad de reconocer el impacto y las secuelas que dejan el uso de los videojuegos en los niños y adolescentes en sus procesos psicológicos, partiendo de la premisa que en esas edades tienen un alto nivel de aprendizaje y todo evento externo que surja en alguna de sus etapas de desarrollo va a afectar de alguna manera su estado psicológico.

Marco teórico

Videojuegos

La creación de los videojuegos tiene lugar en los años sesenta, sin embargo, se denominó que el primer videojuego creado en la historia fue por Alexander S. Douglas en 1952 fue nombrado como Nought and crosses o OXO, este fue el primer juego que permitió que dos jugadores desarrollen esta dinámica en línea. En la década de los setenta aumentó esta industria por miles de inversiones a la tecnología dado que la cantidad de usuarios era innumerable y que eran atraídos por estas alternativas de entretenimiento.

Siguiendo el lineamiento histórico, los videojuegos se fundamentaron en entretener a jóvenes, adultos y niños, por ende, antes de la popularidad de muchos computadores personales y el surgimiento de plataformas web, estos ya serian considerados como elementos indispensables

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

del medio tecnológico y que a su vez generaría millones de comercializaciones y ganancias monetarias.

Cabe resaltar que los primeros videojuegos se crearon o diseñaron para su entretenimiento individual o máximo para dos jugadores, por lo general ingresaban desde la computadora y jugaban con juegos de temáticas ya estructuradas que no tenían la opción de jugar con un segundo oponente o en caso de que el juego tuviera esta opción normalmente el mismo computador estaba diseñado para jugar con la persona, con el tiempo apareció el primer video juego masivo en 1985 “Island Of Ksmi” considerado como el video online multijugador, este avance permitió dar inicio a la interacción mediante mensajes instantáneos, esto con el objetivo de mejorar las relaciones entre los jugadores, tener más comunicación entre sí lo que permite de una u otra forma socializar de algún modo.

A su vez en 1980 los fabricantes generaron la idea de promover los videojuegos en familia por medio de consolas o Nintendo Wii, de tal forma podrían generar lazos familiares y que los padres tengan un control del contenido de los juegos que usan sus hijos.

Es de considerar que los videojuegos han sido diseñados con diferenciación en temáticas y géneros específicos de cada juego, es así como estos están destinados para cualquier individuo donde usualmente los consumidores directos son los menores de un rango de edades entre los 4 a 17 años de edad.

Así mismo la actividad de videojugar es definida Según Marlone, 2012 (creador de contenido multimedia) como “una actividad de actos ficticios ya que se encuentran un espacio fantasioso donde el jugador tiene la posibilidad de crear y tomar decisiones a su criterio y por lo cual, avanza hasta lograr la meta o el final del juego”. Otro autor es Caillois (1991) que describe la

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

palabra juego como “una actividad que es esencialmente libre/voluntaria, separada en el tiempo y el espacio, incierta e improductiva que se rige por las reglas de la fantasía”; según Frasca, 2001 el concepto de videojuego “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando diversas plataformas electrónicas y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.”

De igual modo en los 90's Estallo (1995) definió que estos aplicativos multimedia están contruidos como una forma de ejercicio cognitivo o gimnasia mental debido a que el usuario disfruta de su tiempo libre jugando, lo que le permite alcanzar una meta específica, acciones fantásticas (volar, desaparecer, etc.) adquirir logros de control y destrezas. De igual forma manifiesta que se representan otras características particulares como lo es la participación activa de los usuarios en línea, el dinamismo social y la interacción de los sujetos.

Marcano (2016) menciona que entre uno de los efectos en los videojuegos se destacan la autoestima la seguridad personal, la motivación al logro y la capacidad de autosuperación, entre otras, repercusiones a nivel de atención, lo cual, es importante en su proceso de aprendizaje. Por otro lado, un estudio realizado en la ciudad de Madrid donde se aplicó un cuestionario para más de 2000 personas acerca su sentir y la emocionalidad después de jugar un videojuego, en aquel cuestionario se incluían preguntas sobre cómo se siente el usuario durante y después de la partida, con aprendizaje o enseñanza le dejo el videojuego, que habilidades debe tener el personaje del juego para desenvolverse y ganar la partida, etc. De acuerdo con ello, se concluyó que los videojuegos potencian las habilidades como el liderazgo y la capacidad de autosuperación.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

En otros estudios sobre agresividad se encontró que estos juegos tuvieron un efecto positivo en niños introvertidos, al ayudarlos a expresarse con más seguridad y asertividad. Por otro lado, también se evidencia que el uso de los videojuegos en pacientes con enfermedades terminales ayuda a mejorar el estado de ánimo, asimismo mejora el estado de sistema inmune, es decir, que el sistema límbico (centro emocional) y el sistema neuro generativo puede explicar el efecto de los videojuegos en la salud a través de estados emocionales de placer y logro (Marcano, 2016).

Cabe señalar la existencia de otros factores de los videojuegos como lo es: la diversa clasificación, los tipos y géneros, por ejemplo, existen juegos que recrean civilizaciones en entornos determinados interactuando entre sí o existen videojuegos con dinámicas ya establecidas y solamente el jugador se adapta a ellas siguiendo un guion ya estructurado. Aarseth (2007) denota que la utilización de videojuegos es una actividad o dinámica esencial para el aprendizaje, menciona que no es un secreto que a lo largo de los años las plataformas virtuales tienen más potencia y los videojuegos en sí forman una gran parte de ellas, sin embargo, afirma que son un medio de adquisición de aprendizaje, por ejemplo, los Xbox predominan un desarrollo en la atención y los reflejos por el tipo de dinámica que maneja.

De igual forma otros videojuegos son de tipo historia, que se segmenta en varias temporadas por lo cual los capítulos ya son estructurados que buscan que el jugador desarrolle memoria para que asocie a los personajes y agilidad para moverse rápidamente y superar las misiones, ir avanzando en el juego, por lo general estos juegos son largos teniendo una duración de aproximadamente más de diez horas, esto debido el alcance de atracción que tiene en jugadores y espectadores permitiendo que dichos videojuegos se posicionen exitosamente a nivel mundial.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Las variadas categorías de videojuegos a la larga cumplen con el objetivo de entretener al usuario manifestándose por diferentes temáticas ilustradas en el video juego (acción, estrategia, arcade, etc.) por ende, cada uno de estos tipos le genera un aprendizaje de acuerdo con la personalidad del jugador, es decir, como se mencionó anteriormente si el jugador presenta características de introversión y juega un videojuego de temática agresiva, a largo plazo el niño presentara más habilidades al expresarse con seguridad, o por el contrario los niños que son más espontáneos y extrovertidos al jugar este tipo de juegos son más rebeldes y agresivos con sus pares, lo cual indica que los videojuegos nos aportan diferentes enseñanzas sobre todo en los niños de 6 a 12 años que están en una etapa de desarrollo cognitivo.

Por otro lado, el consumo de videojuegos en los últimos años se ha incrementado de una forma significativa, que se considera como dinámica de entretenimiento que ha potencializado la tecnología de información y comunicación a nivel global; (Challcon, 2018) refiere que el desarrollo tecnológico es indetenible generando lo que definió como “vida digital” cuya característica principal es la utilización de aparatos electrónicos en la vida cotidiana.

Como se mencionó en el párrafo anterior la vida digital está inmersa en la sociedad y no exime a ningún individuo de ella, dado que está presente y se es indispensable incluso en todas las áreas de ajuste del individuo, conocer y ahondar frente a las tecnologías se ha vuelto necesario para poder emerger en ámbitos laborales, relacionales, familiares y educativo. Por esta razón cobra valor profundizar, reconocer la existencia de diversidad y clasificación de los videojuegos. A continuación, se despliegan las diversas clasificaciones de los videojuegos más comunes indicando información más detallada sobre el contenido de un juego y su contexto.

Clasificación de los videojuegos

Los géneros de videojuegos se definen como un conjunto de elementos que posee una serie de características en común. Según (Belli, Simone y López, Cristian, 2008) los videojuegos se clasifican dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción, ambientación y del sistema el juego, por ejemplo:

TIPO DE VIDEOJUEGO	DEFINICIÓN
Beat them up	También conocidos como "juegos de pelea a progresión" estos se caracterizan por que los jugadores deben combatir con un gran número de individuos mientras avanzan a lo largo de los niveles.
Lucha:	Los juegos de lucha, como indica su nombre, recrean combates entre personajes controlados tanto por un jugador como por la computadora, este tipo de juegos ponen especial énfasis en las artes marciales, reales o ficticias (generalmente imposibles de imitar), u otros tipos de enfrentamientos sin armas como el boxeo o la lucha libre.
Juegos de acción en primera persona (FPS):	Se basa en que el personaje del juego mientras se mueve puede usar un arma, esta se anuncia en la pantalla del primer plano

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Acción en tercera persona:	Permite la dinámica en alterar entre disparos y combate o interacción con el contexto del juego.
Plataformas:	El jugador maneja a un personaje de tal modo que este se enfrente a esquivar obstáculos, con la dinámica de saltar, correr, protegerse etc.
Arcade:	Se caracterizan por la simplicidad de acción rápida de jugabilidad, no requiere historia, solo son juegos largos o repetitivos, el juego más conocido es PAC-MAN.
Carreras:	Es el mecanismo de competencia entre contrincantes, cuyo objetivo es arrancar desde un punto y llegar en primer lugar a la meta para poder ganar
Juegos OnLine:	Se caracterizan por un número significativo de jugadores se conectan al tiempo, pueden chatear y generar acciones simultaneas al tiempo sincronizadamente.
Party Games:	En este género los jugadores tienen que ir avanzando por turnos por un tablero virtual e ir superando diversas pruebas de tipos muy diversos en los que compiten entre sí por llegar lo antes posible a la meta o conseguir la máxima cantidad posible de puntos. Algunos ejemplos son: Mario Party, Sonic Shuffle.

Musicales:	Su desarrollo gira en torno a la música y las diferentes formas de expresión, como es Guitar Hero.
-------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

Elaboración propia; Información recopilada del artículo (Breve historia de los videojuegos, 2018)

Tipología de videojuegos

Según Wallon (2017) él plasma la tipología de videojuegos en la manera en que estos se caracterizan con la cognición del niño. Están los juegos funcionales (**Movimiento**) los cuales ayudan al desarrollo de la psicomotricidad del jugador, la coordinación visomotriz y el autoconocimiento corporal, estos juegos le permiten al menor experimentar su propio cuerpo y los objetos externos, así mismo de temática de ficción (**socialización**) que se refieren a dinámicas de ciencia ficción o juegos en familia, en donde él niño socializa con un entorno o un tercero. Otra temática es **adquisición (emoción)**, esta tipología de juegos busca que el niño o adolescente comprenda y adquiera el conocimiento que brinda el juego, por ejemplo, si es un juego de historia escuchará relatos de tal forma que aprenderá vocabulario y expresiones, también, el medio que lo rodea y la cultura del juego, así mismo los juegos de fabricación (**entorno**) tienen el objetivo el jugador modifique y transforme la realidad del juego, generando la creatividad en el menor.

Clasificación por edades

Según la clasificación de los videojuegos esta dividida por edades teniendo en cuenta que no todos los niños son aptos para los diversos juegos entre esos están:

CLASIFICACIÓN	DEFINICIÓN
EC (Niños pequeños)	Incluyen contenido adecuado para mayores de 3 años. No contiene material que los padres puedan considerar inapropiado.
E (Todos)	Incluyen contenido adecuado para mayores de 6 años. Los títulos de esta categoría pueden contener una cantidad mínima de violencia leve, fantástica o de dibujos animados, o un uso poco frecuente de lenguaje levemente soez.
E10 (Todos +10)	Incluye contenido adecuado para mayores de 10 años. Los títulos de esta categoría pueden contener una mayor cantidad de violencia leve, de fantasía o de dibujos animados, lenguaje levemente soez o una mínima cantidad de temas insinuantes.
T (Adolescentes)	Incluyen contenido adecuado para mayores de 13 años. Los títulos de esta categoría

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

	<p>pueden contener violencia, temas insinuantes, humor vulgar, una mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o un uso poco frecuente de lenguaje muy soez.</p>
M (Maduro)	<p>Incluyen contenido adecuado para mayores de 17 años. Los títulos de esta categoría pueden contener violencia explícita, escenas sangrientas, contenido sexual o lenguaje muy soez.</p>
RP (Clasificación pendiente)	<p>Se han enviado a ESRB (asociación de software de entretenimiento) y están a la espera de la clasificación final. Este símbolo aparece solo en la publicidad antes del lanzamiento de un juego.</p>
AO (Adultos únicamente)	<p>Incluyen contenido al que solo deben jugar mayores de 18 años. Los títulos de esta categoría pueden incluir escenas prolongadas de violencia explícita o contenido sexual gráfico y desnudos.</p> <p>Microsoft no admite títulos con la clasificación AO.</p>

Elaboración propia; Información recopilada de la página web (XBOX, 2021)

<https://www.xbox.com/es-CO/games/gameratings>

De acuerdo con lo anteriormente señalado los estándares legales de las diversas compañías se rigen bajo estas clasificaciones para el diseño de sus videojuegos, por tanto, estos elementos permiten reconocer de cierta forma el aprendizaje o impacto directo de estas dinámicas a los jugadores, desde aquí es donde parten las investigaciones científicas generando una validez en la influencia positiva o negativa de los videojuegos.

Según Florencia De Sanctis, (2017) manifiesta un porcentaje alto en la experimentación de emociones positivas al jugar, un ejemplo de ello es cuando se ofrece un desafío muy arduo el jugador lo afronta por voluntad propia y dicho esfuerzo al ser emocional le produce bienestar, este aspecto se considera como positivo o placentero, alcanzando el éxtasis al llegar a la meta.

Sin embargo, nombra también el aspecto negativo de estos, como lo es el desmedido tiempo invertido en esta actividad, referente a lo anterior Cabrejos Peralta & Flores Torres, (2020) declaran que hay mayor probabilidad de adicción a los juegos online que los que están fuera de línea, dado que estos emanan en los niños y adolescentes el incontrolable impulso de sumergirse en el juego; frente a esta posible problemática Rodríguez & Padilla, (2021) exponen la carencia de instrumentos que permitan la valoración con criterios diagnósticos estandarizados, que abarque toda población y en diferentes contextos, dado que estos estudios se han dirigido en su mayoría a colegios eximiendo a hospitales, centros de rehabilitación entre otros.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Según Griffiths (2017) manifiesta que la adicción ha sido un campo muy debatido en la psicología, durante años el presente autor definió que la adicción como cualquier comportamiento patológico tiene ciertos componentes centrales como:

Prominencia: Este concepto hace referencia en cuanto el jugar videojuegos se convierte en la actividad más importante del usuario, es decir, que domina sus pensamientos, sentimientos y conductas (deterioro en el comportamiento social).

Cambio de estado de ánimo: Es la fase más importante debido a que nace bajo la emocionalidad y la percepción de estar implicado en el videojuego, es decir, algunos usuarios en juegos de lucha son más activos y les generan “vibraciones” activantes, colocándolo en alerta para continuar el juego, de igual forma en juegos de terror puede sentir la misma” vibración” como tranquilizadora cuando logro un escape, en resumen, el cambio de estado de ánimo y la falta de control en el mismo es lo que hace que el jugador desee mantenerse por mucho tiempo en la actividad, disminuyendo otras actividades importantes en su vida diaria.

Tolerancia: Es un procedimiento en el cual se requiere jugar cada vez más para conseguir el cambio de ánimo que se lograba anteriormente, esto significa que los usuarios que se encuentran implicados con los videojuegos aumentan gradualmente la cantidad de tiempo que pasan en estas dinámicas.

Síntomas de abstinencia: Refiere a efectos físicos, psicológicos, emocionales que son desagradables; que presentan los usuarios al no jugar, es decir que cuando no están jugando comienzan a sentir temblores, ser irritables y malestar etc.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Conflictos: Se refiere a que la persona implicada en los videojuegos y sus áreas de ajuste, comienzan a generar (conflictos interpersonales) conflictos en otras áreas (académicas, laborales, intereses) conflictos con el propio individuo (conflicto intrapsíquico o pérdida de control), etc.

Recaídas: Es la tendencia a volver de forma repetitiva a los anteriores patrones.

De tal manera el hecho de jugar de forma excesiva a los videojuegos puede tener potencialmente efectos dañinos manifestándose en comportamientos compulsivos y adictivos, realizando lo que esté a su alcance para satisfacer su adicción, por lo mismo estos individuos necesitan una vigilancia constante al ser niños aun su estructura de personalidad no está definida del todo y las temáticas en los videojuegos pueden influir en gran manera.

Así, por ejemplo *Joseph Weizenbaum, (1969)* refiere un enunciado acerca de la forma en que niños jóvenes se ven afectados al estar sumergidos de una manera desmedida en esta actividad de juego *“Las personas que se centran mucho en esta alternativa de entretenimiento como niños y adolescentes, están en un momento de su vida de mayor potencial, empiezan a practicar esta dinámica donde se sumergen un en sofá frente a la pantalla digital y pierden el contacto con el mundo externo, agotando todas sus energías físicas, pasando veinte, treinta horas seguidas frente a la consola, su alimentación es poco atendida, desordenada y su sueño no es tenido en cuenta ya que su atención tiene como prioridad el juego, peinarse o cambiarse de ropa es algo que pasa a tercer plano y es así como se ven desaliñados convirtiéndose en los bohemios de las computadoras, programadores compulsivos”*.

Referente al autor los niños están generando un proceso de asociación y de reconocimiento en su entorno, aunque los equipos electrónicos, las búsquedas en internet o cualquier función tecnológica es impresionante y al mismo tiempo agobiante para ellos. Es sano que el niño

interactúe con otros por medio de un juego de una categoría adecuada para el niño, sin embargo, no siempre es así, cuando el niño comienza a plasmar estos patrones en donde su vida se resume en mantenerse la mayor parte del día en un dispositivo jugando, siéndole de poca importancia el relacionamiento con el otro e incluso su propia imagen ya que toda su atención se evidencia en la realidad virtual del videojuego.

De la misma manera, a lo largo de los años se ha generado una conducta definida como “la posesión de ordenadores” que según explicaba Bermúdez (1997) un grupo de adolescentes y jóvenes dedicaban largas horas en sus equipos de cómputo programando todo tipo de aplicaciones.

Teniendo en cuenta la importancia de las categorías de los videojuegos se entiende que cada juego presenta una temática variada, asimismo se emiten acciones diferentes por parte del jugador de acuerdo con el dispositivo con el que se juega y al género de videojuego, de tal manera, el usuario podrá escoger entre un juego pasivo o uno activo.

Videojuegos pasivos y activos

Durante años se evaluó si a nivel fisiológico y neuronal los videojuegos generaban algún tipo de estímulo pasivo o activo en el jugador, ya que los típicos juegos normalmente se basan en la persona sentada y su computador enfrente sin muchos movimientos de su cuerpo a lo que se denota como sedentarismo y asimismo el consumo de alimentos poco nutritivos. Por otro lado, existen videojuegos en electrónicos como Nintendo Wii o Oculus rift en donde el jugador ejecuta esta práctica con su cuerpo, es decir, que interactúa con sus manos, piernas o el cuerpo completo. De acuerdo con lo anterior los padres prefieren juegos que promuevan la actividad física de sus

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

hijos, evidenciando una mayor concentración y mejorando habilidades motoras de los jugadores; aunque no en todos los casos los menores opinan lo mismo ya que es más sencillo prender el pc y jugar sin necesidad de alzar un brazo o generar movimientos rápidos.

Esta metodología de juego va de la mano con la inmersión del jugador en el entorno del juego, todos los videojuegos parten de una temática interesante atrapando al usuario, entre más original sea más atractivo será para el jugador, por ende, la absorción del video juego es imprescindible a la hora de engancharse con estas dinámicas.

Concepto de Flujo o absorción del juego

En la actualidad se han instaurado nuevas opciones de distracción, la tecnología y su avance a lo largo de los años han traído al mercado los videojuegos y otras formas atractivas para vincular al entretenimiento, una de las poblaciones que más acuden a este tipo de material sin duda son los niños y adolescentes, donde en situaciones de no tener una moderación de un uso pertinente pueden verse afectados de alguna u otra manera, tal como lo mencionan (Anderson y Bushman, 2001; Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009; Ventura et al., 2012) “Esta situación expone a los sectores más jóvenes de la población a contenidos no adecuados para su edad y que pueden influir negativamente en su proceso de desarrollo cognitivo y maduración, especialmente a través del uso abusivo de internet, redes sociales, televisión o videojuegos”.

Por consiguiente, uno de los elementos que hacen parte en el mundo de la pantalla digital o videojuegos es el “Flujo”, este es el concepto diseñado para entender el atractivo y la manera o forma en que el jugador se involucra mentalmente con esta dinámica, es decir sentirse absorbido

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

por el juego, en donde el usuario se olvida de el mundo externo e inclusive de sí mismo que va de la mano con sentimientos positivos.

Así mismo, la estructura que compone el flujo está integrada por nueve elementos, estos incluidos en cualquier videojuego y son los siguientes: el concentrarse, estar enfocado en la dinámica, los objetivos específicos de las acciones a realizar, el equilibrio planteado entre las funciones a realizar y la habilidad del jugador, la retroalimentación de las acciones, el control de la actividad, que la función del juego sea de suma satisfacción, la pérdida de conciencia del jugador cuando este se vincula de forma excesiva, la pérdida de la noción del tiempo y por último la relación de la acción y la conciencia

Lo anterior mencionado es la explicación por la cual muchos niños con trastornos de estado de ánimo (depresión) se refugian en esta forma de entretenimiento, diversos estudios han demostrado que sin duda los videojuegos han repercutido en la salud mental no solo en la gestación de trastornos del estado de ánimo como la depresión en si no en otras afectaciones emociones y comportamentales; Según Garrido S, Sánchez H, (2019-20) quien realizó una encuesta acerca de la influencia de los videos juegos en los resultados se encuentra que el (51,6%) de los niños opinan que los videojuegos pueden usarse como forma de terapia, y que les ha sido beneficioso en este sentido, por otro lado el (27,6%) de los encuestados afirmaron que los videojuegos no retribuían en ayuda con su salud mental y el (21,1 %) mencionó que esta dinámica les ayudaba en cierta medida.

Po otro lado, el equilibrio entre la habilidad del individuo en esta práctica los retos de la actividad y el control de esta permiten dar cuenta de la interacción de la persona, el entorno diseñado por la dinámica, la concepción de disfrute o satisfacción en el juego puede ser

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

mencionada de los elementos de flujo. Este repercute en los procesos emocionales y atención canalizada en las redes cognitivas, sensoriomotoras y afectivas. Los usuarios que se vinculan demasiado por el gusto que les despierta, desarrollan más “flujo” y sensación positiva por la cantidad de veces que juegan en la semana, es así como el flujo es el componente principal por el que los jugadores efectúen un uso excesivo de consumo de los videojuegos por la alta satisfacción y absorción que produce este tipo de pasatiempo.

Efectos Psicológicos

Los videojuegos en los años 80's fueron tendencia en el mercado, pero actualmente son una alternativa de entretenimiento muy común y popular sobre todo por la variedad de temáticas que estos ofrecen; de igual forma obtener este tipo de material es fácil para la mayoría de población. El avance tecnológico, uso de internet, el acceso a computadores, celulares, tablets, consolas de mesa, ya son materiales de uso diario a nivel global, sobre todo en niños y adolescentes que los utilizan como vía de entretenimiento o para el desarrollo de sus compromisos académicos.

Como se ha mencionado en citas anteriores, los videojuegos han sido diseñados como alternativa de pasatiempo, sin embargo, hoy en día por el uso desmedido de esta dinámica ha sido un tema que ha generado controversia, ya que estudios han manifestado que estos pueden producir patologías como la adicción, influenciando a personas desde edades tempranas afectando directamente el desarrollo normal del niño a nivel cognitivo, psicosocial e incluso físico, es así como el Colegio de Psicólogos de Madrid refiere la ansiedad, irritabilidad y

problemas de conciliación del sueño como algunas de las consecuencias del uso exacerbado de videojuegos.

Teniendo en cuenta lo anterior es importante delimitar las áreas psicológicas y resaltar el impacto que ha tenido los videojuegos en ellas; para esto se ha seleccionado dentro del desarrollo psicológico de niños con edades que oscilan entre los 6 a los 12 años, las siguientes áreas: neurológico, cognitivo, emocional, moral y conductual.

Desarrollo neuronal

Al igual que otros apartados del desarrollo (cognitivo, social, emocional), el individuo al interactuar directamente con el contexto que le rodea, permite que su sistema nervioso esté en constante maduración, el desarrollo de este se da desde el embarazo, respetando un proceso donde se va adquiriendo una serie de habilidades al transcurrir de los años, que a medida del crecimiento del niño (a) estas funciones van a ser más complejas (relación con los demás, desarrollo de emociones, razonamiento etc.) inclusive la personalidad está vinculada con el desarrollo cerebral. Es importante mencionar que, en la etapa primaria de la vida del ser humano, es clave en el desarrollo neuronal ya que en este periodo se desarrolla el 95% del cerebro.

De allí la importancia de reconocer la influencia de los videojuegos en las características generales del desarrollo, ya que es evidente que la utilización de forma masiva y frecuente sin control en los niños puede deteriorar áreas vitales de desarrollo y en el futuro generar en los adolescentes y adultos dificultades comportamentales y especialmente emocionales.

Desarrollo neurológico normal del niño:

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

El origen del sistema nervioso (SN) es de carácter ontogenético el cual surge desde la fecundación y evoluciona hasta la adultez; en este proceso se caracteriza por ser anatómicamente estructural y funcional, se da en diversas etapas en las que el cerebro esta más receptivo y permite diligentemente la recepción y canalización de la información.

Periodo germinal: Es donde inicia el desarrollo genético y las células comienzan su reparto y distribución de componentes permitiendo la formación de estructuras de manera asincrónica por medio del embrión, el trofoblasto y basculación, del debido progreso de estos procesos, emana las tres capas germinativas: Ectodermo, endodermo y mesodermo, de los cuales se forman el sistema nervioso, la epidermis, aparato respiratorio, digestivo, reproductor, el cuerpo del embrión (columna vertebral); todos y cada uno de los órganos que componen la biología del ser humano se van dando de forma simultánea.

Periodo embrionario: En esta se da la formación del tubo neural, también llamado neurulación, esta es precursora del (SN) constituido por el encéfalo y la medula espinal. Otro aspecto característico de este periodo es la proliferación neuronal que se da aproximadamente entre el segundo y cuarto mes; es donde surge las células del sistema nerviosas llamadas neuroblastos que se distribuyen en neuronas y células gliales. De lo anteriormente procede la migración neuronal este evento se da entre los 3 a 5 meses de gestación, y es cuando las neuronas se desplazan desde lo más interno que es el tubo neural hasta la corteza cerebral dividiéndose, dependiendo del destino en pro del funcionamiento determinado. Posteriormente se da la organización neural, este ciclo surge durante los seis meses hasta los dos años y se puede extender hasta los 10 años y se distingue por el vínculo que se da entre terminaciones nerviosas a lo que se le llama contactos sinápticos, permitiendo una arborización de dendríticas. Por último,

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

surge la mielina es una sustancia líquida adiposa y permite que la conexión nerviosa emane de forma rápida y eficaz desde el tercer trimestre de la gestación hasta la vida adulta (proceso conocido como mielinización).

Periodo fetal: Desde el segundo mes hasta finalizar el embarazo, las estructuras craneales terminan su proceso de encubrimiento del cerebro, por ellos se establece huesos planos hay dos por cada área y reciben el nombre del lóbulo en el que está ubicado (frontal, parietal, temporal y occipital); de estas divisiones y la de los hemisferios surgen las suturas, fontanelas, las circunvoluciones, la cisura de Silvio. Al igual que la estructuración cerebral toma forma y se instaure a mediados del décimo mes de embarazo, todos los órganos se establecen y se reconoce que el feto ya recibe información sensorial, auditiva y gustativa. videojuegos tiene un efecto negativo sobre la formación de los niños Buckingham, (2007); Anderson y Bushman, (2001). En particular, se encuentra que la violencia de los videojuegos funciona como una “señal agresiva” que el cerebro guarda.

Periodo postnatal: Al nacer los procesos de desarrollo son visibles y permiten su seguimiento de acuerdo con los ciclos evolutivos del individuo, sin embargo hay un proceso interno que se da sincrónicamente, él bebe nace equipado con aproximadamente 100 millones de neuronas, de este número de neuronas solo 25 % son utilizadas para procesos necesarios de supervivencia como lo es comer, respirar y llorar; el otro 75% de neuronas están desconectadas y prestas a emprender el camino de nuevos circuitos de conexión sináptica que se dan mediante los estímulos del entorno como frío, calor, dolor este primer contacto emerge una alta intensidad del cableado neural desde los 2 a los 3 años, su complejidad sináptica le permite ir adaptándose e incrementando

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

paralelamente conexiones cortico corticales, facultando la arborización neural acompañado de la mielinización de dichas, con el fin de agilizar la transmisión de información y la eficiencia de la sinapsis; permitiendo el desarrollo de diferentes funciones cerebrales.

La *visión* es uno de los sentidos menos desarrollado al nacer, obtiene su potencial hasta posterior a 1 año, el lóbulo occipital es el encargado de este desarrollo mediante el tracto óptico y la discriminación de las funciones neuronales que se dan en la organización neural. El *lenguaje* de un bebe de 6 hasta los 12 meses es de forma efectiva, por ende, el lóbulo frontal derecho domina, posterior a los 12 meses el dominio pasa a el hemisferio izquierdo; la alta actividad dendrítica a mediados de los 6 años le permite la sintaxis y la formación del área de broca, de igual forma la interconexión con el lóbulo temporal permite al niño desde primer mes a sus cuatro meses discriminar el sonido que producen sus padres, esto permite determinar el hemisferio izquierdo lingüístico y el hemisferio derecho con melodía no lingüístico.

Ahora de las funciones *ejecutivas* se encarga el lóbulo frontal y llega su maduración aproximadamente a los 10-12 años permitiendo inhibir las respuestas motoras teniendo en cuenta el orden visoespacial y la flexibilidad cognitiva de la corteza prefrontal. El área *sensitivo o táctil* se desarrollado desde primer mes a los 3 años, debido a la sensibilidad de contacto son su madre u entorno, teniendo mayor actividad del hemisferio derecho, el lóbulo parietal es el encargado de esta función sensitiva que permite la total integración de los estímulos táctiles hasta los 8 u 12 años a partir de esta edad ya este sistema táctil queda establecido para el resto del ciclo vital del individuo, por ultimo y las funciones *emocionales* estas dependen de la maduración del cuerpo caloso, se da un equilibrio en la interconexión de los hemisferios frontales, que se da a partir de estabilización de las fibras del cuerpo caloso.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Referente a lo anterior es claro que las funciones cerebrales vienen programadas en los genes, pero su desarrollo depende del estímulo al que estén expuestos. Según Russi (2021) el óptimo neurodesarrollo tiene dos vertientes una es genética y la otra ambiental esta influye directamente en la estimulación motriz, sensorial, afectiva y cognitiva, dado que promueven nuevas conexiones e incrementan activación de las funciones cerebrales.

La relación y el efecto de los videojuegos aun en la actualidad no es claro y concreto dada la carencia de estudios científicos que sustente si el efecto es positivo o negativo, estos estudios no se han llevado a cabo por temas relacionados al tiempo y la velocidad con la que ha avanzado la tecnología; sin embargo, se alude sin duda alguna que la presencia de los videojuegos en la vida genera un impacto significativo dentro del neurodesarrollo del niño. Según Ramos, (2014) los videojuegos son una expresión artística que atañe al pleno y eficaz desarrollo cerebral en niños y jóvenes fomentando nuevos circuitos posinápticos capaz de dar nuevos aprendizajes intelectuales y emocionales.

Teniendo en cuenta la plasticidad neuronal los videojuegos pueden incrementar de forma positiva las funciones y la activación de áreas cerebrales, pero existe la posibilidad que disminuya en otras áreas dando paso al llamado podado neural, dado que al no usarlas el descenso de conexiones aumenta la perdida de neuronas, esta disminución está relacionada a procesos ejecutivos teniendo en cuenta que muy pocos video juegos favorecen la activación motriz, limitando solo a viso manual, lo cual no es suficiente para estimular el incremento de nuevos aprendizajes a nivel motriz, dado que para ello se requiere de experiencia táctil que estimule las neuronas encargadas de comandos físicos y el vínculo real entre espacio y tiempo.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Sánchez i Peris & Ros Ros, (2017) menciona en su artículo Estrategias Del Aprendizaje Con Videojuegos A Partir De La Neuroeducación, uno de los efectos del juego en el cerebro de los niños consiste en que los videojuegos tienen la capacidad de adentrar al individuo a un mundo mágico, fantástico y muy atractivo por sus características visuales, auditivas, de movimiento que le permiten un mundo "real" imaginario instantáneamente, esa atracción inicial a lo que supone un evento esporádico se convierte en un estímulo que da recompensa, cada vez que se promueve al jugador a otro nivel, en ese escalafón del juego le permite al cerebro tener un momento de placebo y este alude a la activación de un neurotransmisor que promueve la agilidad con la que las neuronas llamadas dopamina se comunican. Este efecto producido por los videojuegos le permite al consumidor querer obtener su objetivo y por ende lo lleva a la repetición de dichas aventuras virtuales, pero esto porque el cerebro ya reconoce el placer que le genera cada recompensa.

Dentro de las bondades que representa la segregación de dopamina resultado de la complacencia cerebral a la que se somete el individuo, si el neurotransmisor sobrepasa las cantidades habituales, este supera el proceso sináptico e interviene en la comunicación del hipocampo y la corteza prefrontal estimulando la memoria de trabajo. (Sánchez i Peris & Ros Ros, 2017); además (Gómez-Martínez & Herrera-Estrada, 2020) confirman que los videojuegos involucran directamente con los procesos de sinapsis del niño, partiendo que dichos juegos en línea transmiten una información clara y concisa alterando el curso normal del desarrollo neurológico del niño; pero este proceso conlleva otras variables externas como lo son los padres o cuidadores dado que en el mundo actual existe una amplia gama de videojuegos que tienen objetivos diferentes y la responsabilidad del cuidador es guiar la

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

elección de juegos que tenga como finalidad dotar a los niños de aprendizajes teóricos, experimentales, beneficiosos y con el plus que les permite aprender inmersos en el juego.

Es notorio que este proceso de desarrollo neurológico es interno, y abarca todo el sistema nervioso lo cual se es difícil el seguimiento a simple vista, para esto se requiere el uso de un electroencefalograma u otros medios que le permitan la visibilidad de la activación de áreas específicas del cerebro; pero estos procesos del sistema nervioso muestran señales en el estado emocional del niño, también se puede evidenciar en la velocidad y facilidad con la que se le da el aprendizaje, por otro lado también se es posible evidenciar si ha sido obstruido de alguna manera retrasando al niño en sus procesos de aprendizaje para esto necesario resaltar y conocer las etapas del desarrollo cognitivo.

El desarrollo Cognitivo

Los procesos cognitivos están asociados básicamente con el inicio del pensar y razonar de un individuo, de ahí la importancia de los efectos que pueden relacionarse con la población de esta edad que tiene un contacto excesivo con los juegos de video. Precisamente en las edades comprendidas entre los 6 a 12 años el infante adquiere las habilidades de operaciones concretas. Siguiendo este lineamiento, Jean Piaget (1896-1980) reconocido por ser pionero de la teoría del desarrollo cognitivo, a través de su aporte “Etapas del Desarrollo cognitivo” expone el proceso de maduración de la inteligencia del ser humano; su contribución a la ciencia es el resultado de investigaciones en psicología genética y epistemología. La idea general de su teoría es que el hombre pasa por una serie de etapas específicas a lo largo de su ciclo vital.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Conforme al desarrollo cognitivo al cuál hace referencia Piaget, este se explica como la relación que tiene el sujeto en maduración de su organismo y la interacción con el entorno; para Piaget la inteligencia es adaptación, el organismo se va desarrollando y a la vez se va modificando su estructura cognitiva; el cambio que se efectúa mencionado anteriormente se apoya del instintivo sensoriomotor a la estructura operativa del pensamiento del adulto.

De igual manera, elaboró una hipótesis acerca de cómo este se desarrolla, determinado por una serie de etapas con un orden específico en donde la edad de inicio y de su terminación si pueden tener variación en cada individuo, cada etapa permite al sujeto hacer frente a un elemento particular del entorno en donde cada niño lo asume de manera diferente de acuerdo a la interacción sensoriomotora ya mencionada anteriormente; es así como se espera que la actividad pensante que demuestre el niño sea acorde con la etapa en la que se encuentra.

A continuación, se describen las etapas que Piaget propuso en su teoría del desarrollo:

Estadio sensoriomotor: Esa etapa tiene inicio desde el nacimiento hasta en el año y medio a dos años. En este estado el niño percibe el mundo a través de sus sentidos (los cuales se están desarrollando) y de igual modo las destrezas motoras para conocer su medio externo apoyándose también de sus reflejos y posteriormente el uso de las capacidades motrices y sensoriales en conjunto. En este primer estadio es importante resaltar que actualmente los niños nacen inmersos en el mundo digital como menciona Córdoba Castrillón & Ospina Moreno (2019), hoy día es natural la presencia de la tecnología, por ende, cuando un niño nace ingresa a explorar y desarrollar estas destrezas sensorceptivas y motrices de acuerdo con el contexto en el que emerge el niño, a lo que refiere a este mundo actual con particularidades digitales.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Reacciones circulares primarias: Ocurre entre el primer y cuarto mes de vida, en este periodo de tiempo el individuo adquiere el desarrollo de reacciones circulares primarias, en esta etapa se presentan repeticiones de acciones que fueron agradables o placenteras para el sujeto, por ejemplo; succionar el dedo, como acción sustitutiva de la succión del pezón.

Reacciones circulares secundarias: Entre el cuarto mes y el año de vida, el sujeto se inclina en comportamiento hacia el entorno aprendiendo a mover objetos, también visualiza los resultados obtenidos de sus acciones para reproducir determinado sonido y tener nuevamente la gratificación que le provoca.

Reacciones circulares terciarias: Ocurren entre los 12 y los 18 meses de vida. En este periodo de edad, el infante emite los mismos comportamientos mencionados en la etapa anterior, pero con algunas particularidades específicas a considerar. Por ejemplo: el sujeto con el apoyo de un objeto toca diversas superficies. Es en este espacio donde el infante empieza a tener noción de la permanencia de los objetos, anteriormente si el objeto no está estimulando sus sentidos para él simplemente “no existe el objeto”. El infante empieza a imaginar efectos sencillos de las cosas que realiza a los 18 meses cuando su cerebro da inicio a potencializar esta función, de igual forma el sujeto puede elaborar una breve descripción de algunos objetos que no necesariamente están presentes, pero con los cuales han tenido contacto. En este periodo, el individuo empieza a tener presente los juegos simbólicos (por ejemplo, preguntemos a..) así mismo la secuencia de algunas acciones, por citar un ejemplo utilizar un objeto para abrir una puerta.

Estadio preoperatorio: Este le da continuidad a la etapa sensoriomotora, y se determina en los rangos de edades de los dos y los siete años de edad. En ese estadio se considera la interiorización de las reacciones del estadio anterior, es así como da acogida a las acciones de

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

carácter mental que aún no son categorizables como operaciones por su falta de irreversibilidad, o inadecuación. En este periodo se vivencian los procesos del juego simbólico, la intuición, el egocentrismo, la irreversibilidad (la habilidad de) conservación de propiedades).

Estadio de las operaciones concretas: De 7 a 11 años. El concepto de operaciones alude a la aplicación de la lógica para solventar problemas, en esta etapa en cuanto a los símbolos se da inicio a usarlo de una forma lógica, mediante la capacidad de conservar y lograr llegar a generalizaciones acertadas. En promedio en la edad de los 6 a 7 años el niño empieza a adquirir la habilidad intelectual de conservar cantidades numéricas (longitudes, volúmenes líquidos), la definición de conservación hace referencia a las cantidades que se mantienen iguales, aunque cambie su forma, y durante estos sucesos de adquisición de nuevos aprendizajes autores como (Pérez et al., 2015) aluden a los videojuegos como una herramienta promotora que faculta a los niños el desarrollo de inteligencias múltiples.

De los siete a ocho años aproximadamente el infante adquiere la habilidad de conservación (materiales) por ejemplo si tiene una bola de plastilina y manipulándola para dividirla en varias partes el sujeto ya es consciente de que reuniendo todas las bolitas la cantidad de plastilina será la bola original, a este tipo de ejemplo se le atribuye el nombre de reversibilidad. En la edad de los nueve a los diez años el individuo está finalizando la ejecución de conservación por ejemplo conservación de las superficies.

Estadio de las operaciones formales: A partir de los 12 años en adelante, es decir toda la vida adulta, el individuo se vincula en el periodo de las operaciones concretas; es desde los 12 años que el cerebro tiene la habilidad de permitir deducir, de aludir a pensamientos de tipo abstracto y de carácter hipotético.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Lo anterior permite entender que el proceso de desarrollo normal a nivel cognitivo puede verse afectado por los videojuegos, cuando el niño utiliza juegos que no están determinados para su edad por lo cual puede desarrollar conductas inadecuadas ya que no logra diferenciar entre el comportamiento que debe generar en la fantasía y en su realidad.

Efectos cognitivos de los videojuegos en los niños

Las variables anteriores, han mostrado en su mayoría aspectos negativos por el uso desmedido de los videojuegos, sin embargo, estudios realizados recientemente han dado a conocer que el uso de los videojuegos puede tener efectos a nivel positivo.

Es así como independientemente del tipo de videojuego, implica que el jugador aplique una serie de habilidades o destrezas de agilidad mental, en especial aquellos de ciertas temáticas como lucha, acción (temáticas de guerra) donde el participante debe tomar una serie de decisiones rápidas como ejecutar una serie de movimiento, Según Green y Bavelier (2003), los videojuegos de acción requieren disparos en primera y/o tercera persona, al estar en esta dinámica que implica una habilidad cognitiva rápida puede mejorar destrezas como concentración, toma rápida de decisiones y análisis. Por el contrario, los videojuegos que producen consecuencias negativas sobre la formación de los niños. Buckingham, (2007); Anderson y Bushman, (2001) son los asociados a contenidos de violencia que actúan generando una “señal agresiva” que el cerebro almacena. Dicho de otro modo, el cerebro guarda las imágenes violentas para la conducta violenta.

Así mismo, se han creado videojuegos con el objetivo de estimular las habilidades cognitivas, que incluyen soporte neurológico, este tipo de videojuegos están diseñados para

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

identificar la madurez de las funciones cognitivas de tal modo que se puedan efectuar actividades que logren a desarrollarlas. Alsina y Sáiz, (2004); Shipsteads et., (2016). En términos generales los videojuegos han logrado el desarrollo de funciones cognitivas en niños siendo la memoria de trabajo una de las funciones que se optimiza, al ser un videojuego permite al jugador a estar entretenido (Alcaraz et al., 2013). Los estudios realizados en esta técnica han demostrado que la memoria de trabajo sin duda ha mejorado de una forma significativa en este tipo de población.

Un estudio realizado por Lozano-Sánchez et al., (2019) permitió concluir que el uso de videojuegos obstruía el desarrollo psicomotor o físico de los niños entre 10 a 12 años de edad, dado que se interesaban más por permanecer frente al computador, televisor o celular jugando en línea; dejando a un lado los juegos físicos tradicionales como correr, la lleva, el futbol entre otros, incrementando los casos de obesidad, pero también expresan que a partir de dicha problemática que se realizaron mejoras en el ámbito de juegos en línea facultando la creación de una nueva línea de juego virtual como los (Exergames) o juegos activos, que refiere la combinación de la virtualidad con la actividad física, una muestra esto es el estudio realizado por Medeiros et al., (2018) en Brasil donde concluyeron que los Exergames contribuyen significativamente al aprendizaje y ha generado un impacto positivo en el desarrollo motor en los niños.

Abonando a lo mencionado en el párrafo anterior Cardozo-Banderas et al., (2018) llevaron a cabo otra investigación sobre las Micro-trayectorias de pensamiento científico, colaboración y compromiso cognitivo en niños escolares interactuando con un videojuego, de este trabajo un aspecto en el que concluyeron fue que los procesos cognitivos no es una consecuencia unicausal del uso del videojuego, sino que dependen en gran manera de la relación entre las características

e información que transmiten los juegos y las diadas que se generen de forma organizada que le permiten al niño con el tiempo un buen desempeño en cuando a pensamiento crítico, colaboración y compromiso.

Social

Desde esta perspectiva se evidencia como los videojuegos son un fenómeno sociocultural ya que de por sí, se establecen las relaciones sociales, las diversas maneras de comunicarse, el entorno del juego y demás notaciones que el jugador evidencia del juego, todas aquellas características de relación con el exterior del jugador generándole una estrecha conexión con su contexto.

Así mismo, es de importancia señalar que los videojuegos como se ha mencionado son una opción de ocio muy activa en la actualidad, los padres de los niños en muchos de los casos son quienes practican en sus tiempos libres esta forma de entretenimiento, por consiguiente, no tienen ningún problema en considerar que sus hijos (as) pasen tiempo con esta dinámica cibernética.

Por consiguiente, en los casos en los que no hay un control moderado por parte de los padres o cuidadores frente al tiempo que el niño pasa frente a la pantalla, puede verse afectado su desarrollo social, por ejemplo, al no ejercer otro tipo de conductas más saludables y necesarias para su normal desarrollo; como jugar al aire libre con otros niños de su misma edad, o ejercitarse con la práctica de algún deporte.

Así mismo el jugador puede presentar aislamiento social, ya que debido a el condicionamiento operante (Skinner, F.1920) básicamente “la ley de efecto refuerzo” según la

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

cual el comportamiento que se refuerza tiende a repetirse (fortalecerse), mientras que el comportamiento no reforzado tiende a extinguirse (debilitarse), en los videojuegos el reforzamiento positivo está incrustado debido a que el estímulo proporcionado por el juego sistema de progresos, logros y recompensas (premios como monedas, artefactos, vidas extras etc.) produce emociones al usuario lo que ocasiona que quiera seguir jugando (reforzador positivo) por las sensaciones gratificantes (a nivel cerebral segregación de dopamina, serotonina) que le brindan estas recompensas del videojuego a medida que avanza en el mismo.

Es así como el individuo va a desear aumentar de forma inconsciente el tiempo en la utilización de esta dinámica para pasar los distintos niveles o cumplir misiones según la temática del juego, por ende, esta actividad que resulta muy excitante va a ser de preferencia para el sujeto como forma de pasatiempo a diferencia de otras maneras de divertirse (por ejemplo, otro tipo de actividades que permitan la interacción presencial con sus amigos).

En esta misma línea, otro factor predisponente del uso desmedido en esta temática está asociada al aprendizaje por imitación o vicario (Bandura, A. 1969) los padres son referencial de imitación y moldeador de las conductas del niño (a) en su edad temprana.

Cuando los padres o cuidadores del niño (a) están vinculados con un uso prolongado en estas plataformas, el sujeto que da inicio al contacto con este pasatiempo o lo práctica con regularidad, no va a plantearse la idea de que emplear un largo periodo de tiempo en este tipo de ocio va a estar mal por el referencial que ya tiene.

En resumen, el entorno que rige al sujeto en edades tempranas es indispensable para la postura que este asuma frente al consumo de videojuegos (aprendizaje vicario, moldeamiento, modelamiento por imitación), sin duda alguna, las figuras de autoridad son fundamentales en

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

este aspecto, no solo como moldeadores de la conducta del niño (a) si no referente a la hora de establecer reglas, horarios y así mismo condiciones frente al manejo del tiempo que su hijo (a) pase frente a la pantalla de juego.

Teniendo en cuenta esta premisa es importante mencionar que los niños aproximadamente a los 10 años pasan a su etapa de adolescentes y en ella la figura de los padres no es tan importante dado que el niño emprende un nuevo camino y su interés está en realizar vínculos con sus pares y sentirse incluidos dentro de un grupo con un gusto en común. Según (Soto-Ardila et al., 2019) los videojuegos han permeado esta área de los niños y adolescentes obstruyendo e interés de socializar, incluso limitando el deseo de conocer a chicas puesto que les resulta más atractivo permanecer inmersos en los videojuegos; otro estudio referente a esta problemática social es la investigación de que realizaron Alave Mamani & Pampa Yupanqui, (2019) quienes descubrieron que la población más afectada en habilidades sociales son los niños y adolescentes de sexo masculino teniendo en cuenta que esta población son los que presentan el índice más alto de consumos de los videojuegos.

Es importante reconocer que existen videojuegos que aportan al desarrollo social de los niños y de igual forma resaltar el impacto positivo que ha tenido los videojuegos en los niños con síndrome de Down, según Macías-Ruiz & Vega-Castro,(2019) en su estudio realizado concluyen que el uso ciertos videojuegos incrementa las habilidades sociales tales como la comunicación, la comprensión social, el reconocimiento de las actitudes de los demás individuos permitiendo su imitación e inclusión al apropiar la forma de interacción del entorno que le rodea.

Desarrollo Moral

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

El hombre al ser social por naturaleza se enfrenta a la necesidad de crear un constructo que permita tener pautas claras frente a los deberes y derechos de todos los individuos, teniendo en cuenta que el concepto de moral está destinado hacia comportamientos adecuados cada cultura lo define con base a sus creencias.

Siguiendo este lineamiento, en los primeros años de vida el individuo se enfrenta a una interacción con el entorno, donde a través de la experiencia que este tiene va consolidando su autonomía y el desarrollo de la moral Wasilewska cita a García & Pardo (1997). La definición de moral según García & Pardo, 1997, p. 119 van a mencionar que “*La mayoría de los estudios elaborados hasta los años 60 definieron el término desarrollo moral para referirse al proceso de interiorización de las normas sociales como consecuencia del cual el individuo conforma a ellas*” (García & Pardo., 1997, p. 119). Posteriormente, Delval (2002) establece una definición de la moral en la que sustenta que está conformada por el compuesto de normas más generales que reglamentan el comportamiento de los individuos.

Es así como uno de los grandes precursores que explican la moral con fundamentos teóricos es Lawrence Kohlberg, en 1955 realizó una serie de investigaciones y estudios enfocados a describir y explicar elementos puntuales del desarrollo del ser humano.

De tal modo, Kohlberg toma como referencia los estudios realizados por Jean Piaget y la teoría del desarrollo moral. Esta teoría es vital dentro de este estudio, dado que es una vertiente psicológica del desarrollo de los niños que puede ser afectada o beneficiada por el uso de los videojuegos. Cabe aclarar que los procesos cognitivos son diferentes y dependen en gran manera del desarrollo biológico llamado también maduración; pues si bien es cierto que la cognición está inmersa en el desarrollo moral, no es indispensable, dado que este proceso se

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

alimenta de otros factores externos como la interacción, cultura, contexto y más, para lograr un grado alto de razonamiento moral, capacidad de juicio y en cierta medida la posibilidad de tomar decisiones.

Según Kohlberg el desarrollo moral se da en tres niveles y cada nivel consta de dos estadios o características por las que un individuo atraviesa:

Preconvencional: Los aspectos que caracteriza este nivel es la forma que un niño entre 4 a 10 años actúa; es este punto donde se evidencia el primer estadio; la obediencia dado que el niño reconoce la autoridad, sin ser consciente de su valor como humano y actuando bajo el temor a represarías físicas que le indican lo malo o bueno de su conducta. Segundo estadio; Aquí el niño actúa mediado bajo su satisfacción y si se llega a dar un intercambio de actos estará basado en la misma idea de suplir sus necesidades físicas, por ende, se comprende que su moral se rige por el egoísmo, (Kohlberg, 1968). A continuación, se hace referencia de las etapas con las que Kohlberg estructura su teoría:

Convencional: este nivel se ve inmerso en aspectos que llevan al sujeto de edad promedio entre 10 a 13 años, a conformarse con las reglas existentes dentro de su contexto y surge el tercer estadio. Tratar de encajar por ser bueno o malo, este aspecto produce en el niño la posibilidad de salir del individualismo y permitir ser evaluado por dichos contextos para ser aceptado. Cuarto estadio, en esta fase el individuo comprende y reconoce la autoridad no por miedo al castigo, sino que es consciente que sus actos pueden afectar a su contexto e implícitamente su objeto es pasar de solo agradar a su entorno a mantener el orden en el contexto donde él se siente aceptado, (Kohlberg, 1968).

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Posconvencional: Este nivel se puede dar a partir de los 13 años en adelante e incluso hay personas que no logran este nivel, dado que su madurez moral se puede materializar contemplando el quinto estadio. En este la persona pasa de agradar y temer de permanecer bajo las leyes sociales a ser una persona autónoma en pensamiento libre de juzgar esas leyes o cultura impuesta con el objeto no solo de ser beneficiado sino de cooperar por el bien común. Y por último se encuentra el sexto estadio aquí el sujeto pasa de pensar y juzgar las reglas sociales a ser un individuo autónomo en pensamiento y decisión lo que implica un acto incluyente de la ética e incluyendo la imparcialidad a la hora de juzgar y tomar una decisión (Kohlberg, 1968).

Efectos a nivel moral producto de los videojuegos

En los videojuegos hay una estrecha relación con el desarrollo moral del niño teniendo en cuenta que los usuarios pueden dejarse llevar por la emoción que estos le producen, reduciendo o haciendo de lado su capacidad de juicio frente a los actos de violencia presentados en ciertos juegos en línea y de esta manera moderar la culpa y poder continuar con la satisfacción que este le ocasiona. A diferencia de otras temáticas de pantalla como las novelas o series de la tv, en donde el usuario puede dar su punto de vista en torno a las decisiones de juicios morales del contenido que quieren transmitir; en los videojuegos (sobre todo los más recientes) ya están de una u otra manera incrustada las decisiones de sentido moral, donde los jugadores que se sumergen en esta dinámica son directamente en actores morales en este contexto cibernético.

Es de esta manera que las decisiones de un niño pueden ser permeadas de tipo moral como inmoral, las cuales varían con la temática del juego, estas pueden estar relacionadas con

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

lo que se optaría por hacer en la vida real (como individuo autónomo que tiene conciencia entre lo que está bien y lo que está mal), el video juego es un componente situacional que implicaría de cierto modo un incentivo social (teniendo en cuenta que puede afectar a otros con las decisiones que tome, y que este tiene unas bases de constructo social establecidas, es decir, normas). La toma de decisión ya sea moral e inmoral ocasiona distintas emociones con base a la escogencia de esta ya sea hacer daño, ser equitativo, ejercer liderazgo, crear vínculos para trabajar en equipo o ser leal, por citar un ejemplo puede traicionar en la dinámica del juego a un compañero de equipo para poder ganar, posteriormente este sujeto puede presentar sentimientos de culpabilidad pese a la victoria del juego, o por el contrario sentir solo satisfacción por el logro pese a la decisión tomada.

Es pertinente resaltar que la existencia de videojuegos no siempre se relaciona con efectos negativos, actualmente los videojuegos se han convertido en una herramienta educativa que no solo incrementa el conocimiento de conceptos, sino que a la par trabaja aspectos como el desarrollo moral del niño, una muestra de lo dicho anteriormente es el juego creado por (Moreno Cadavid et al., 2019) expuesto en su artículo *Videojuego para la enseñanza del cuidado del agua*, este con el fin de reforzar los procesos de enseñanza en un colegio, permitiendo la apropiación de conceptos y de igual forma generar conciencia del cuidado del agua, donde factores como el razonamiento y la discriminación de aspectos que afecten el ciclo del agua son procesos propios del desarrollo moral, ubicando a los niños como actor de su contexto.

Emocional

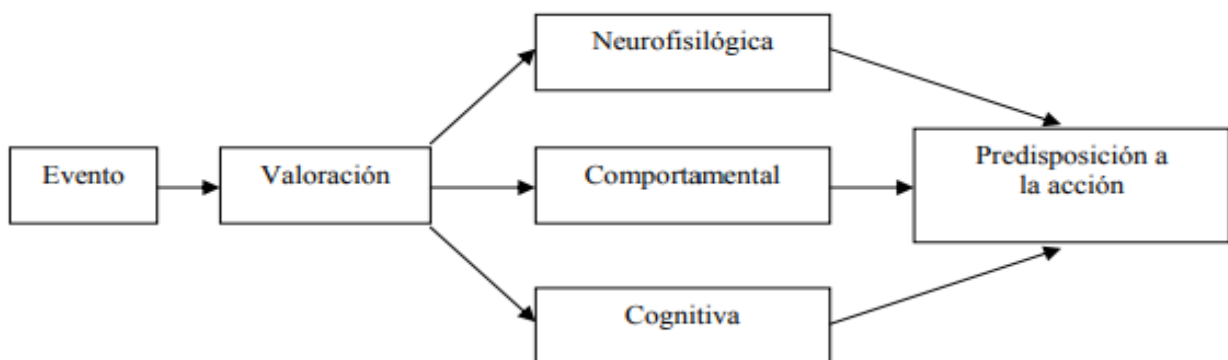
De igual modo que en el área social, los videojuegos producen consecuencias en el desarrollo temprano las emociones son otro apartado a tener en cuenta; hoy en día el concepto de emoción ha tenido varias connotaciones, ha sido denominado a lo largo del tiempo como un elemento en relación con el estado de ánimo y de igual manera de fuertes conmociones en el ámbito somático por lo cual las emociones conducen a respuestas fisiológicas, para Zaccagnini (2004) las emociones *“son una mezcla entre factores como elementos corporales, de motivación, a nivel perceptivo que dan como resultado en los individuos un estado psicológico global, este puede ser de carácter positivo o negativo, de una intensidad que puede ser de larga o corta duración, así mismo estas emociones pueden ser manifestadas a nivel del lagunaje corporal”*.

Así mismo, cada individuo en referencia a su subjetividad enfrenta las emociones en la manera en que percibe el mundo. Las emociones se producen cuando por información sensorial llega al sistema límbico o sistema emocional, de acuerdo a lo anterior se emiten un tipo de respuestas, inmediatas inconscientes del sistema nervioso autónomo (SNA) posteriormente el neocórtex analiza la información. Darder y Bach (2006) definen las emociones como *“un grupo de características y respuestas en aspectos cognitivos, corporales, y conductuales que los individuos aplican ante distintas situaciones y ante lo que se plantea. Va más allá de ser el resultado de estímulos puntuales que involucran actividad neurológica que incluye componentes afectivos, en ellas se enlaza lo innato, las vivencias y los aprendizajes”*.

Es de importancia señalar que los videojuegos instauran sistemas de

recompensa semejante a los que activan las drogas (segregación de dopamina, serotonina), produciendo así malestar clínicamente considerable. Algunos jugadores mencionan que esto se presenta como una acción repetitiva que resulta muy placentera (refuerzo positivo), este sistema de recompensa se presenta sobre todo en las primeras fases donde posteriormente genera un descontrol en el sujeto, afectando sus distintas áreas de la vida diaria (familiar, académica, social) Mayca T, (2019).

Según estos parámetros se ha llegado a la conclusión que una emoción es una reacción del organismo que solicita una respuesta a un suceso externo o interno (fantasía, conducta, imagen etc.) Esta se deriva de un acontecimiento, que requiere de una valoración y un planteamiento neuropsicológico, o conducta reacción cognitiva o actitud específica. El proceso de las emociones se puede estructurar de la siguiente forma:



Fuente: BISQUERRA, R. (2003): “Educación emocional y competencias básicas para la vida”, RIE, vol. 21-1, 12.

En el desarrollo, el niño forma su vivencia o experiencia emocional desde la interacción de sus cuidadores, con base a la actitud de estas personas frente al niño se generan respuestas en él, este tipo de respuestas son propiamente diferentes en cada individuo, de igual manera se ejerce

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

un tipo de interacción al niño estimular con su presencia a su cuidador (por ejemplo, el niño reacciona con una sonrisa a la voz del cuidador). La construcción emocional del niño en su primer año con personas significativas, le enseñará la comprensión de la forma en que los demás reaccionan, así mismo la experiencia emocional de este hasta el momento le permitirá estimar de cómo actuar en consecuencia.

De la misma manera, en esta edad las interacciones del niño serán de mayor complejidad, el sujeto en los primeros años de desarrollo da inicio a estimular la observación dando cuenta de las reacciones de los demás, para posteriormente interpretarlas, al igual que los patrones de conducta y generar procesos de repetición, el niño podrá manejar ideas (como imágenes que se le ocurren en su interior), podrá evaluar comportamientos antes de ejecutarlos, a medida que va desarrollando su actividad verbal con el tiempo va reemplazando acciones por palabras.

En la misma línea todos los espacios en los que se va evolucionando el niño le van ayudando a identificar los distintos aspectos de la vida que él asume de manera inconsciente. La familia le brinda al sujeto en estos primeros años seguridad, del mismo modo el contexto escolar permite en el niño el desarrollo de habilidades, así mismo hay otro tipo de ambientes que se definen como artificiales que aportan a la formación de la mente y los sentimientos.

Así mismo, en los primeros años de vida del niño van apareciendo las emociones básicas como la alegría, el malestar, más tarde aparece el cólera, la sorpresa y ya por último la tristeza y el miedo (Harris, 1989, citado por Hidalgo y Palacios, 1999:267).

Entre tanto, en la edad temprana estas reacciones globales dejan paso desde muy pronto a emociones específicas que van apareciendo progresivamente (primero la alegría y el malestar,

más tarde la cólera y la sorpresa, y por último el miedo y la tristeza), en la mayoría de los casos, a lo largo de la primera mitad del primer año de vida.

Así, la alegría, el enfado, la sorpresa, la ansiedad, el miedo y la tristeza son emociones básicas que podemos observar en los niños durante la primera infancia (Harris, 1989, citado por Hidalgo y Palacios, 1999:267). Un poco más tarde, al final de la primera infancia y en los meses siguientes, los niños comienzan a comprender y experimentar emociones más complejas como la vergüenza, la culpa o el orgullo, al tiempo que, se observan los primeros indicios de comprensión y control emocional.

Efectos emocionales producto de los videojuegos

Los videojuegos proporcionan a sus usuarios emociones tanto positivas como negativas, sin embargo cuando se invierte un tiempo considerable (uso desmedido) ocasionan emociones como frustración, enojo, ira y hostilidad estas reacciones son el resultado de videojuegos con temáticas violentas, el uso excesivo en esta temática de juego en donde no se sabe la forma de canalizar las emociones puede ocasionar en un caso extremo la adicción a estos, o el consumo de SPA (por citar un ejemplo), de igual modo también está vigente la posibilidad de desarrollar un trastorno psicológico (ansiedad, depresión) por la frustración que este puede ocasionar (Fernández N, 2019).

Referente a otro tipo de efectos está el bajo nivel de auto concepto emocional a lo que respecta la incapacidad de reconocimiento de diversas emociones y por ende la imposibilidad de regulación de ellas, en el artículo *Niveles De Autoconcepto Y Su Relación Con El Uso De Videojuegos En Escolares De Tercer Ciclo De Primaria* muestra el impacto negativo que tiene ciertos videojuegos en autoconcepto emocional, social, familiar y académico, a esta situación se

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

añade otras características mencionadas por los autores de dicho estudio (Sánchez-Zafra et al., 2019) aludiendo variables tales como el poco refuerzo emocional que reciben los niños en sus hogares, segundo falta temas extraacadémicos en las instituciones que involucren la formación personal emocional, que permita a los niños el debido desarrollo de autoconcepto en todos sus niveles.

Respecto al impacto que pueden tener los videojuegos en los niños, es pertinente relacionar la existencia de juegos que promueven la regulación emocional, tal es el caso del juego (Happy 8-12 y Happy 12-16) el cual fue creado con el fin de educar emocionalmente a los niños y adolescentes entre 8 a 16 años, según Rueda Carcelén et al., (2017) los videojuegos son una herramienta potencial en el reconocimiento y control de las emociones en los niños, proveyendo la capacidad de autocontrol, permitiendo un óptimo desempeño y autonomía en la toma de decisiones.

Por otro lado, de la tecnología se ha valido de los videojuegos como una ayuda, utilizándolos para los procesos de intervención en algunos trastornos mentales, caracterizados por el desborde de las emociones; por ejemplo, está el RETHink el cual es un videojuego diseñado para el desarrollo de habilidades emocionales (regulación de emociones) a través de un pensamiento racional, la intención de este es la prevención de los trastornos mentales, este se realiza en línea y está diseñado para niños y adolescentes entre los 10 a 16 años. ReThink | Evolved es un videojuego de puzzles y rompecabezas que nos transporta a un futuro en el que, como parte de un grupo de humanos que está investigando la respuesta de una inteligencia artificial, resolveremos

hasta 50 puzzles distintos usando variadas mecánicas para ello. De una forma creativa el videojuego en su planteamiento audiovisual, ReThink | Evolved ofrecerá al jugador respuestas ingeniosas y únicas a cada enigma, sin primar una solución predeterminada en la mayoría de las situaciones. Los integrantes del grupo RETHink jugarán los siete niveles del juego, estructurado en siete módulos. En el grupo REBE, los participantes seguirán siete Lecciones REBE, estructuradas en base a las estrategias practicadas en cada uno de los niveles RETHink. Con esta dinámica de juego durante seis meses, se han observado mejoría en el manejo de emociones, la evaluación de los participantes se ejecutará antes, a la mitad, al final de la intervención, y a los seis meses de la intervención mejora en habilidades de regulación de las emociones, variables temperamentales, ansiedad en una situación estresante, habilidades para resolver problemas, habilidades de relajación.

Conductual

Siguiendo el lineamiento de los factores que se ven afectados por el uso inadecuado de los videojuegos y como se ha mencionado en apartados anteriores, el uso irresponsable de este pasatiempo puede traer determinadas conductas violentas, la agresividad es otro de los resultados producto de los juegos violentos, al provocar un nivel alto de emoción de tal modo que desestabiliza a largo al usuario por el vínculo estrecho entre excitación y agresividad. El conflicto en las relaciones familiares son filtro de un nivel mayor de agresividad en los jugadores ya que incrementa la emoción y canalización de emociones negativas, Bandura (1973), mantiene que la agresividad es una conducta adquirida y controlada por reforzadores, la cual pretende causar daño; es decir, es destructiva y perjudicial. De igual modo la práctica inadecuada de los

videojuegos son uno de los factores que producen la violencia familiar, otro elemento es la televisión y las dificultades de tipo económico según lo manifestó 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.

Efectos en la conducta producto de los videojuegos

Así mismo, las personas que usan los juegos de pantalla como lo son los niños, al estar en una edad en la que generalmente no cuentan con ingresos económicos, pueden desarrollar conductas delictivas para financiar dicha práctica (Tejeiro, Peregrina del Rio 2009). Es así, como se ha dado a conocer porcentajes de robos para la utilización de los juegos de video entre 1.6% y 1.9% para la población general y entre 4% y 19% para los jugadores habituales, con un porcentaje más alto en varones. Otro mecanismo para financiar esta dinámica es el gasto del dinero destinado para refrigerios, transporte u otros recursos de tipo académico que los padres brindan al niño.

De igual forma Fischer et al., (2009) manifiesta que en otros casos el jugador puede generar conductas como venta de objetos (de su hogar generalmente) mentiras y engaños para ocultar el grado de implicación en el juego (concepto de flujo), sacar dinero prestado, falsificaciones de cheques etc.

Otra de las consecuencias es la agresividad que los jugadores pueden desarrollar, que según Anderson y Bushman., (2001), plantearon la suposición sobre el vínculo entre comportamientos agresivos y exposición a videojuegos de temática violenta en niños y adolescentes de ambos sexos, implicando una excitación fisiológica y cognitiva que altera la

personalidad. Seguidamente, Adachi y Willoughby(2011) explican este sustento de trastorno de la conducta mediante el modelo general de agresión, el cual implica relaciones cíclicas entre el individuo y un ambiente nocivo.

Es importante señalar, que los niños al involucrarse de forma excesiva a contenidos de juegos violentos pueden traer como consecuencia ideas de tipo agresivo, sentirse molestos y desarrollar conductas violentas e impetuosas, surgiendo así la probabilidad de que puedan convertirse en agresores (Dittrick et al., 2013; Tejeiro et al., 2009). Añadido a lo anterior, Adachi y Willoughby (2011) refieren el efecto que ocasionan variables personales como la hostilidad, el humor y las actitudes encaminadas a la violencia en conductas no prosociales; los cuales se ven agudizados por la violencia, competitividad, nivel de dificultad, sensación de frustración y ritmo de acción que implican los videojuegos.

De manera semejante, la victimización es otro componente que resulta de la conducta de los jugadores, esto debido a que pueden llegar a ser agredidos por sus compañeros en el contexto académico (Povedano, Estévez, Martínez y Monreal, 2012). Lo mencionado anteriormente, puede ser sustentado por los problemas cognitivo-emocionales como resultado del uso de videojuegos. De la Torre-Luque y Valero-Aguayo (2013) o Greenfield (2014) señalan como los niños que practican de forma desmedida este pasatiempo y los diferentes programas de televisión son más vulnerables de padecer ansiedad, depresión o bajas habilidades sociales, lo que puede justificar por qué este perfil de sujeto es más propenso de padecer situaciones de acoso (Hong y Espelage, 2012).

Metodología

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

En el presente trabajo se abordó la metodología de revisión sistemática de la literatura, la cual enfatiza en la consulta de investigaciones de tipo cuantitativo y cualitativo con la finalidad de resumir la información analizando y comparando los diversos artículos relacionados con las consecuencias psicológicas en los niños entre 6 a 12 años por la utilización de videojuegos.

Asimismo, la metodología de investigación es de tipo descriptiva según lo expone Sampieri, 2014 “se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” por tanto se analizaron alrededor de 54 artículos basados en información que aborda los diferentes aspectos psicológicos y la influencia de los videojuegos en los infantes.

En el presente trabajo se analizaron tres variables que fueron videojuegos, efectos psicológicos y el ciclo vital de los niños en edades comprendidas entre los 6 a 12 años, bajo estos conceptos se lleva a cabo la pregunta problema ¿Cuales son los efectos psicológicos por la utilización de videojuegos en niños de 6 a 12 años? Iniciando en el marco teórico por la información de los videojuegos, acerca de la historia, tipología, clasificación, etc., posteriormente se abordan los efectos psicológicos que se despliegan en las áreas (social, emocional, comportamental, neuronal y cognitivo) y finalmente se evidencia literatura relacionada con las diferentes etapas evolutivas del niño en relación y acorde con los videojuegos.

Resultados

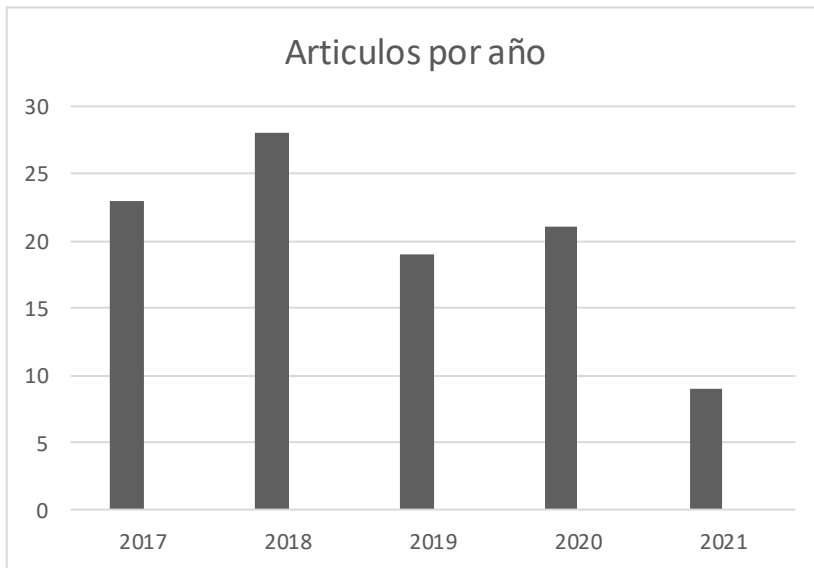
Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

A lo largo de la revisión sistemática se realizaron diferentes búsquedas en varias bases de datos en instituciones universitarias nacionales como la Universidad Minuto de Dios, Universidad Santo Tomas y la Universidad Cooperativa de Colombia e internacionales como, por ejemplo, la Universidad de Guayaquil, Universidad Técnica del Norte y Pontificia Universidad en Ecuador, la Universidad de León, Oberta de Catanluya y Hueva en España, repositorio en la biblioteca de la Universidad Michoacana de San Nicolas de Hidalgo y la revista latinoamericana de tecnología educativa en México, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Universidad San Ignacio de Loyola, Universidad Mayor de San Marcos, la Universidad católica sedes sapientiae y la Universidad peruana Unión en Perú, Departamento de psiquiatría en la Universidad de Chung – Ang y la Universidad de Sogang en Corea entre otras bases de datos digitales tales como Scielo, Proquest, Dialnet, Google Académico, revista Semantic Schola, Sciencia Direct, MDPI y librerías virtuales estadounidenses como National library of medicine plasmándose en artículos con enfoque teórico y científico en cual se evidencia información aplicada a la población infantil en relación a la afectación directa de los videojuegos.

De acuerdo con lo anterior, se establece una gráfica que plasma el porcentaje de los artículos investigados en relación con los últimos cinco años.

Gráfico 1, *Artículos por año*

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.



Mediante la información consignada en el gráfico uno, se puede deducir que, de los 54 artículos científicos y los 13 artículos teóricos, el año con más publicaciones e investigaciones experimentales sobre la afectación psicológica de los videojuegos en niños entre 6 a 12 años es en el año 2018 con el 28% de participación activa en relación con el año anterior con solo un 23% de publicaciones. Con el pasar de los años la estadística frente a las publicaciones de artículos se mantuvo en el promedio, claro está que por debajo de la media del año 2018; en los años posteriores disminuyó la intensidad de literatura como se evidencia en el año 2020 con tan solo el 21 % de investigaciones, también se añade que entre el año 2020 al 2021 se experimentó un coyuntura mundial bajo la pandemia del COVID – 19 en el cual se alertaron muchos casos de las diferentes consecuencias o beneficios de los videojuegos en los niños, sin embargo, es un tema que sigue examinándose con detalle en la era de la tecnología.

Tabla 1, *Bases de datos*

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Base De Datos	Artículos Por Base	%
Universidad Católica Argentina	1	2%
Scielo	5	10%
ResearchGate	1	2%
Universidad de les illes Belears	1	2%
Redalyc	3	6%
Revista Latinoamericana de Tecnología educativa	1	2%
Google académico	5	10%
Universidad católica sedes sapientiae	1	2%
Revista Complutense de Educación	1	2%
Universidad Peruana Unión	1	2%
Universidad Cooperativa De Colombia	1	2%
Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa	4	8%
National Library of Medicine	4	8%
Universidad Minuto de Dios	1	2%
Universidad de León	1	2%
Universidad San Ignacio de Loyola	1	2%
Universidad Michoacana de San Nicolas de Hidalgo	1	2%
Universidad Pontificia de Ecuador	1	2%
Universidad Estatal a distancia	1	2%
Pontificia Universidad Católica de Perú	1	2%
Universitat Oberta de Catalunya	1	2%
Universidad de Guayaquil	1	2%
Instituto Tecnológico Metropolitano	1	2%
Revista Latina de Comunicación Social	1	2%
Dialnet	3	6%
Universidad de Santiago de Compostela	1	2%
ProQuest	1	2%

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

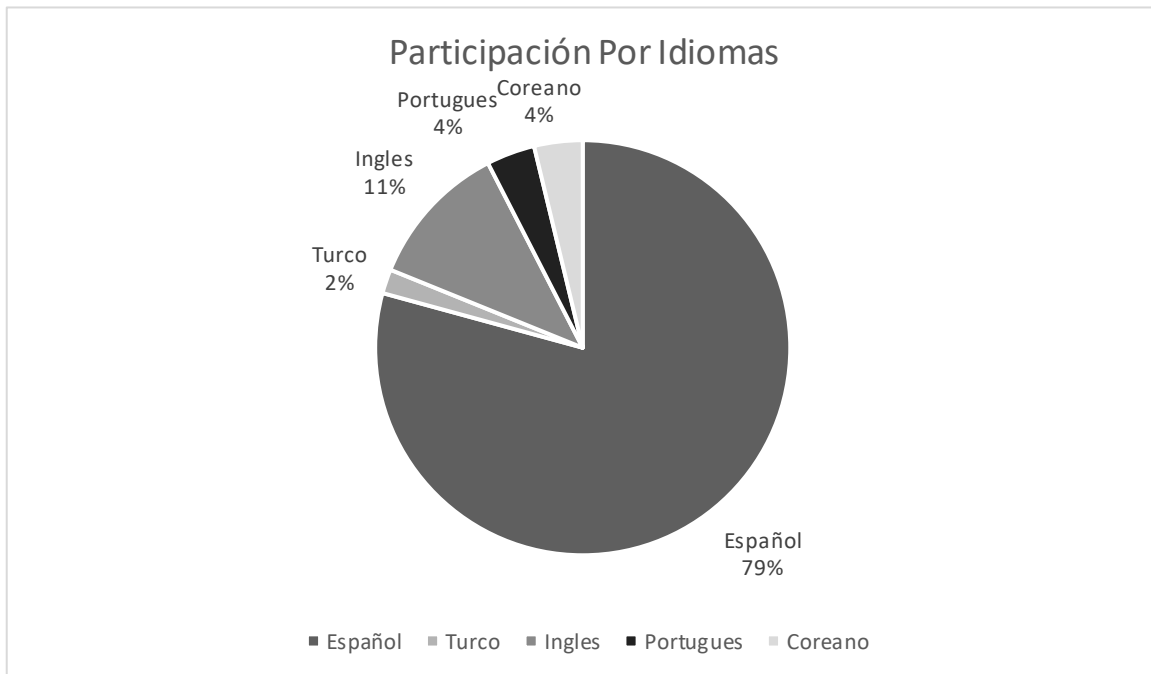
Universidad Santo Tomas	1	2%
Revista Semantic Schola	2	4%
Universidad de Huelva	1	2%
University College of medicine Chung- Ang	1	2%
Universidad de Sogang	1	2%
MDPI	1	2%
ScienceDirect	1	2%

De acuerdo con las bases de datos expuestas en el cuadro anterior, se constata que la mayor fuente de reclutamiento de información son las universidades en Latinoamérica, lo cual implica que estas instituciones han dedicado espacios como tesis de grado en facultades de ciencias sociales, humanas y en líneas de investigación explorando e investigando la afectación de los videojuegos en los menores de edad, por otro lado, las bases de datos en plataformas digitales como Google Académico y Scielo proveen en gran manera artículos con información amplia con el tema en relación con porcentajes del 10% de participación, por otro lado, otros institutos y librería digitales también presentan artículos con estudios que a la fecha se han realizado en menor medida, sin embargo, se extrajo información valida y significativa para el presente trabajo.

Cabe mencionar que cada base de datos se acompaña del entorno en donde se produjo la investigación y el idioma en el cual se realizaron los estudios científicos como se evidencia en el (Grafico 2).

Gráfico 2, *Participación por idiomas*

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.



A partir de la investigación, se relacionan los idiomas con más información de relevancia de acuerdo con el tema expuesto y las bases de datos de donde se recopiló más información, en varias instituciones educativas universitarias en Europa y en América del Sur el idioma usado es el español que en contraste con otros idiomas este ocupa el 79% del estudio, por otro lado, el inglés un idioma genérico también presenta un porcentaje notable del 11% en estas investigaciones y finalmente se abordaron idiomas como el coreano, portugués y el turco en el cual se encontró información favorable de la literatura en la temática actual.

Tabla 2, *Participación por país*

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

País	Cantidad	Participación
España	14	28%
Argentina	2	4%
Corea del sur	2	4%
USA	6	12%
Ecuador	6	12%
México	3	6%
Perú	10	20%
Turquía	1	2%
Brasil	2	6%
Colombia	7	14%

Con la información anterior, se evidencia que el país que más abordó la temática en videojuegos en niños de 6 a 12 años en relación a los enfoques en psicología es en España con una participación del 28% del estudio, sin embargo, en otros países como Perú o Colombia, en un promedio del 20% al 14% de participación activa se han dedicado varias universidades a preocuparse y llevar a cabo estudios en la población infantil en donde la era tecnológica se ha enmarcado con más fuerza en los últimos años, estas instituciones han acogido el tema y han realizado varios estudios experimentales lo cual, fortalece el estado del arte del presente trabajo.

Discusión

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos mediante la revisión sistemática de la literatura y los hallazgos encontrados en diferentes análisis se pudieron dar cuenta de los siguientes elementos, los videojuegos son un pasatiempo que con base a el manejo que se le dé a este tipo de dinámica, va a repercutir en la vida del niño de 6 a 12 años, ya sea a nivel positivo o negativo, es decir puede desarrollar habilidades como procesos cognitivo o puede generar conductas agresivas o violentas dependiendo del tipo de juego y de sus características.

Los estudios definen los videojuegos como una interacción entre el jugador y el mundo virtual, existiendo millones de juegos de diferentes temáticas y categorías. Los videojuegos se pueden encontrar en diferentes dispositivos como tablets, teléfono smartphone, en la televisión o en el computador lo que da por sentado que en la actualidad esta dinámica es de fácil acceso.

Así por ejemplo se encontró que este pasatiempo repercute en el desarrollo normal del niño, según Ventura et al., (2012) planteó que “Esta situación expone a los sectores más jóvenes de la población a contenidos no adecuados para su edad y que pueden influir negativamente en su proceso de desarrollo cognitivo y maduración”. Otros autores como (Sánchez i Peris & Ros Ros, 2017); y (Gómez-Martínez & Herrera-Estrada, 2020) confirman que los videojuegos involucran directamente con los procesos de sinapsis del niño, partiendo que dichos juegos en línea transmiten una información clara y concisa alterando el curso normal del desarrollo neurológico del niño.

Otro factor a tener en cuenta es que, de acuerdo a la consulta realizada, se observa que la mayor parte de artículos recolectados (14) 28% acuden a investigaciones realizadas en España, la explicación está atribuida a que, según Callejo M, (2016) con base a los registros de la Asociación Española de Distribuidores y Editores Software de Entretenimiento (Adese), España

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

ocupa el cuarto puesto en los países del continente europeo con más alto consumo de videojuegos. De igual modo el estudio anterior resalta el tipo de consumidores oscilan en los rangos de edades de los 7 a 35 años. En este lineamiento, surgen investigaciones de acuerdo a las problemáticas que estas prácticas pueden ocasionar en la salud de niños y adolescentes, así por ejemplo (Hernández, Gortmaker & Colditz, 1999), citado por Callejo M, (2016) señala el sedentarismo como una de las consecuencias, Patriarca, Di Giuseppe & Albano, 2009; Vasconcellos, Dos Anjos & De Vasconcellos, 2013; Wendpap, Ferreira & Rodrigues, 2014) citados por Callejo M, (2016) es una fuente de amenazas para la estabilidad psíquica y emocional de esta población, asumiéndose como un comportamiento que puede generar adicción siendo de igual manera un riesgo para la salud psíquica y física. Es así como surge la necesidad por varios autores de investigación acerca de este tipo de consumo, que puede convertirse en un problema de salud pública.

De igual modo otro de los factores tenidos en cuenta, son los referentes a las temáticas, ya que ciertos contenidos violentos afectan los procesos de interacción del niño o adolescente con su entorno y pueden traer como consecuencia ideas de tipo agresivo, sentirse molestos y desarrollar conductas violentas e impetuosas, surgiendo así la probabilidad de que puedan convertirse en agresores (Dittrick et al., 2013; Tejeiro et al., 2009).

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, es indispensable considerar el tipo de temáticas en los videojuegos, debido a que, así como el modelamiento por parte del tipo de videojuego de carácter violento es influyente en el factor comportamental del niño, este puede verse afectado en un periodo corto de tiempo con la aparición de distintas emociones (ira, tristeza, enojo), de igual

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

manera incrementar los pensamientos y sentimientos de tipo violento, así mismo la solución de conflictos va a considerarse como solución el uso de la violencia.

Otra de las consecuencias por el uso desmedido de los videojuegos sin duda alguna es la posible adicción que el niño puede desarrollar, Según Griffiths (2017) manifiesta que la adicción ha sido un campo muy debatido en la psicología, durante años el presente autor definió que la adicción como cualquier comportamiento adictivo tiene ciertos componentes centrales como: prominencia, cambios de estado de ánimo, síntomas de abstinencia, tolerancia etc; los cuales se observan claramente en la conducta del niño sin control de los videojuegos.

Así mismo, el jugador puede presentar aislamiento social, de acuerdo con el condicionamiento operante (Skinner, F. 1920) básicamente “la ley de efecto refuerzo”, según la cual el comportamiento que se refuerza tiende a repetirse (fortalecerse). De igual manera Según (Soto-Ardila et al., 2019) los videojuegos han permeado esta área de los niños y adolescentes obstruyendo los intereses de socializar, incluso limitando el deseo de conocer a chicas puesto que les resulta más atractivo permanecer inmersos en los videojuegos. Dachy y Willoughby (2011) refieren el efecto que ocasionan variables personales como la hostilidad, el humor y las actitudes encaminadas a la violencia en conductas no prosociales.

Por otro lado, hay postulados que mencionan el reconocimiento de la existencia de videojuegos que aportan al desarrollo social de los niños y de igual forma resaltan el impacto positivo que ha tenido los videojuegos en los niños con síndrome de Down, según Macías-Ruiz & Vega-Castro,(2019) en su estudio realizado concluyen que el uso ciertos videojuegos incrementa las habilidades sociales tales como la comunicación, la comprensión social, el

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

reconocimiento de las actitudes de los demás individuos permitiendo su imitación e inclusión al apropiarse la forma de interacción del entorno que le rodea.

Con base a otras investigaciones se han visto los videojuegos como un tipo de herramienta benéfica para el proceso de aprendizaje, el juego creado por (Moreno Cadavid et al., 2019) expuesto en su artículo *Videojuego para la enseñanza del cuidado del agua*, este con el fin de reforzar los procesos de enseñanza en un colegio, permitiendo la apropiación de conceptos, otra de las ventajas es el diseño de estos juegos como por ejemplo el RETHink, diseñado para el desarrollo de habilidad emocional (regulación de emociones) a través de un pensamiento racional, la intención de este es la prevención de los trastornos mentales.

Siguiendo este lineamiento, los videojuegos han sido herramientas para casos educativos especiales como el caso de la dislexia, en estos incluyendo temáticas como coordinación visomotora, percepción figura fondo, lateralidad, posición en el tiempo y silabación etc. (Pinilla, K. 2013). Así mismo existe el *The secret Trail Of Moon*, que es un videojuego creado para tratar el TDAH, este ha sido diseñado como una forma de complementariedad de tratamiento, teniendo en cuenta los síntomas de este trastorno como dificultad en la atención, hiperactividad y comportamiento impulsivo el objetivo de este juego es aliviar estos síntomas. De la misma manera existen otro tipo de videojuegos diseñados para otros trastornos infantiles tales como el SPARX, creado para el alivio de la depresión que mediante los distintos niveles que ofrece enseñar al niño gestión de emociones y reconocimiento personal.

Cabe resaltar que existen organizaciones de videojuegos (sin ánimo de lucro) que se basan en el cuidado de la salud mental de los niños, es el caso de la Ithrive Games Foundation. Esta organización actualmente está trabajando en la creación de un videojuego

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

que sirva de tratamiento complementario para la ansiedad, se espera el lanzamiento de este tipo de juego para el próximo año.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, los videojuegos son un pasatiempo de alternativa de entretenimiento, las consecuencias que estos pueden llegar a producir se originan de no medir un tiempo prudente en la práctica de estos, puede ocasionar distintos efectos negativos en las áreas de ajuste del niño y finalmente afectar el desarrollo normal del mismo. Por otro lado, el uso de este material también es benéfico, ya que está siendo considerado como un aliado en el área educativa y como se mencionó en algunos apartados, para la prevención y manejo de distintos trastornos psicológicos.

Conclusiones

El análisis sistemático tuvo como objetivo principal identificar los efectos psicológicos de los videojuegos en los niños entre 6 a 12 años, las áreas psicológicas analizadas fueron Neurológico, cognitivo, social, moral emocional y conductual. De acuerdo con el estudio realizado se concluye que el área de mayor impacto en los niños es el área social presentando relación directa con el aspecto conductual, esto refiriendo al abuso de los videojuegos que repercuten el desarrollo social normal de los niños y adolescentes, implicando conductas agresivas que le impide al niño tener interacción asertiva con sus pares, padres y docentes.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Seguidos de los dos aspectos psicológicos ya mencionados; el 15% de los artículos demostraron que las consecuencias en el área emocional del niño son negativas, aludiendo a esta la dificultad que presenta población infantil en el reconocimiento y control de las emociones emanadas antes, durante y después de jugar virtualmente.

En el área de neurodesarrollo del niño, no se obtuvieron mayores investigaciones al respecto, señalando la falta de estudios muestrales que permitan identificar la actividad cerebral y sus repercusiones frente al uso de los videojuegos, sin embargo, se presentaron trabajos de rehabilitación cerebral con el uso de videojuegos como herramienta que le da valor agregado a dichos tratamientos y centros de rehabilitación.

De igual forma sucede con el aspecto moral, dado que carece de investigaciones que permita distinguir la influencia que tiene los videojuegos en la moral de los individuos, sin embargo el 6% de los artículos encontrados se observa que: depende del objetivo del videojuego se precisa el resultado en la moral del sujeto, para esto se debe reconocer los videojuegos creados para entretener, los cuales en su mayoría presentan episodios de guerra, escenas violentas, donde se exige implícitamente al niño a reaccionar de manera violenta y de esta manera alterar la capacidad del niño de discriminar el bien del mal a la hora de tomar una decisión.

En relación con lo dicho en el párrafo anterior también se muestra la eficacia de videojuegos creados para el desarrollo de conciencia del contexto en el que se desenvuelve los niños, promoviendo en ellos la capacidad de razonar y reflexionar frente a diferentes acontecimientos.

Por último, en la revisión bibliográfica que se realizó el 26% de los trabajos analizados demostró que el efecto de los videojuegos en el desarrollo cognitivo de los niños es positivo, esto

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

debido a las investigaciones que se han realizado en instituciones educativas, lo cual ha permitido resaltar la efectividad de los videojuegos en el aprendizaje, es decir que actualmente son una herramienta productiva y didáctica que le permite al niño un desarrollo óptimo en aspectos como: pensamiento crítico, habilidades sensorio-perceptivas, precursor en la capacidad de ubicación espacial, distinción y resolución de problemas matemáticos y de otros contextos. Aportando a esta conclusión se evidencian cambios significativos en la educación ya que los videojuegos están siendo implementados en el proceso de enseñanza de los niños, dada la productividad que se ha evidenciado en diferentes instituciones académicas.

Recomendaciones

De acuerdo con el análisis presentado se distingue la falta de estudios que permitan identificar aspectos a trabajar y la solución de la demanda que genera los videojuegos; es por esto que a continuación se relacionan las recomendaciones a futuras investigaciones:

En primer lugar, se recomienda realizar estudios científicos más amplios que permitan evidenciar el antes, durante y después del uso de videojuegos, que se pueda extraer los cambios exactos que producen los videojuegos en todos los aspectos, a nivel físico y psicológicos.

Como segunda sugerencia a futuros estudios es importante el uso de instrumentos tecnológicos avanzados que permitan la observación de la actividad cerebral, las respuestas fisiológicas que generan estar conectado con los videojuegos; ya que esto permitirá que la sustentación frente a dichos efectos psicológicos de los videojuegos cobre validez y credibilidad.

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Por otro lado, se invita a futuros investigadores a tener en cuenta en los estudios frente a las consecuencias de los videojuegos el desarrollo moral tanto en edades tempranas del individuo, como en las repercusiones morales de los adultos, incluyendo el impacto que también puede generar en la identidad del video jugador.

Siguiendo el curso de las recomendaciones, el presente estudio permitió reconocer la necesidad de una herramienta de evaluación sistematizada y estandarizada, para el diagnóstico de adicción de los videojuegos, asimismo se recalca la importancia de incluir en las próximas investigaciones a población con diferentes condiciones, socioeconómicas, geográficas, físicas e intelectuales.

Así mismo es de vital importancia determinar el tiempo indicado, el tipo de juego dependiendo de las características de los niños y su ciclo vital, con el fin que el juego permita generar un desarrollo general a nivel de las diferentes áreas del niño o adolescente y no por el contrario deteriore su capacidad de socialización y adquisición de estrategias de afrontamiento de tipo presencial.

Para finalizar se aconseja en la realización de experimentos en relación con los niños, incluir a los padres o cuidadores responsables, con el fin de tener en cuenta la percepción de ellos y evaluar si cuentan con las capacidades de enfrentar posibles problemáticas conductuales, mentales o físicas que generen los videojuegos, para incentivar posibles trabajos que abarquen dichas sociales y de la red primaria del niño.

Referencias

- Belli, Simone y López, Cristian (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159-179.
- Bleger, J. (2016). Psicología de la conducta. *British Journal of Cancer*, 25(3),1-11
- Cabrejos Peralta, L. L., & Flores Torres, C. M. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. 118-129. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>
- ____ Cardozo-Banderas, P. A., Murillas-Silva, C. G., & Molina-Echeverry, N. (2018). MICRO-TRAYECTORIAS DE PENSAMIENTO CIENTÍFICO, COLABORACIÓN Y COMPROMISO COGNITIVO EN NIÑOS ESCOLARES INTERACTUANDO CON UN VIDEOJUEGO
- Córdoba Castrillón, M. M., & Ospina Moreno, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 12(2), 113-138. <https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- Chacón-Cuberos, R., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., & Ruiz, G. R. R. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024. <https://doi.org/10.5209/RCED.54455>
- ____ Chacón, (2017). “*Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada*” (pg. 10), Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/608c/fb37e729ed08ba0de42903a237e2dd6cef4c.pdf>

Videjuegos, efectos psicológicos, niños.

Equipo de Understood. (2021). 6 beneficios de los videojuegos para los niños. 2021, agosto 31, de Understood Recuperado de <https://www.understood.org/articles/es-mx/4-surprising-benefits-of-video-games>

Fernandez, N. (2018-19) “*Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional*”. Recuperado de: https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García-Oliva, C., Piqueras, J. A., & Marzo, J. C. (2017). Problematic use of internet, mobile and video games in a sample of adolescents from alicante. in health and addictions (vol. 17, issue 2). <https://www.redalyc.org/pdf/839/83952052018.pdf>

Garrido S, Sánchez H, (2019-20) “*Los videojuegos como herramienta de comunicación, educación y salud mental*” Recuperado de: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/102402/PER_MUDARRAGARRIDO_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

González, M. T., Espada, J. p, & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. In Adicciones (Vol. 29). <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>

Gómez-Martínez, J. F., & Herrera-Estrada, J. C. (2020). Programación Neurolingüística para niños por medio de un videojuego de rol. <https://orcid.org/0000-0002-5640-9237>

Videjuegos, efectos psicológicos, niños.

Guillermo Ibero Nogueira. (2019). Efectos psicológicos de los videojuegos: ¿benefician o perjudican?. 2021, septiembre 2, de cepymenews.es Recuperado de <https://cepymenews.es/efectos-psicologicos-videojuegos>.

Jiménez porta, A. M., & Diez Martínez, E. (2018). Impacto de videojuegos en la fluidez lectora en niños con y sin dislexia. El caso de Minecraft. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 78–90. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.17.1.77>

J Piaget, A TEORICOS - España: Fomtaine, (1976) - cmapspublic3.ihmc.us, *Desarrollo cognitivo*. Pag (13). Recuperado de <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H30ZJVMP-10MKYH2-QWH/Desarrollo%20Cognitivo.pdf>

Juan Alberto Estallo Martí . (2000). Psicopatología y Videojuegos. 2021, septiembre 2, de Institut Psiquiàtric Recuperado de <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>

Marca. (2019). ¿Qué es un MOBA? Conoce el género más popular de los eSports. 2021, agosto 31, de MARCA. Recuperado de <https://www.marca.com/esports/2019/04/02/5ca2c4d1e5fdeab1618b45d5.html>

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Martínez Suárez, P., Coronel Ramirez, A., Marínez, N., Herrera Garduño, A., Gajardo Ayala, D., Parra Bolaños, N., Aristizábal Cuellar, J. A., & Arístides Palacios, O. (2020). *Una Historia de las Ciencias de la Conducta (CES-AL)*.

Macías-Ruiz, M. J., & Vega-Castro, L. (2019). Los videojuegos para el desarrollo del lenguaje en niños con síndrome de Down: fundación “fasinarm.” *Ciencias Sociales y Políticas Artículo de Investigación*, 5(01), 674–699. <https://doi.org/10.23857/pc.v4i12.1188>

Máñez, (2019). *¿Pueden los videojuegos de acción modificar habilidades cognitivas?*. Recuperado de <http://www.cienciacognitiva.org/?p=1870>

Medeiros, P., Libardoni dos Santos, J. O., Capistrano, R., Carvalho, H. P., Beltrame, T. S., & Cardoso, F. L. (2018). Efeitos dos exergames em crianças com risco e dificuldade significativa de movimento: um estudo cego randomizado. *Revista Brasileira de Ciencias Do Esporte*, 40(1), 87–93. <https://doi.org/10.1016/j.rbce.2018.01.005>

Moreno Cadavid, J., Vahos-Mesa, S. v., & Mazo-Muñoz, C. D. (2019). Videojuego para la enseñanza del cuidado del agua. *TecnoLógicas*, 22(45), 59–72. <https://doi.org/10.22430/22565337.1091>

Muñoz González, J. M., & Segovia Aguilar, B. (2019). ¿Cómo interactúan los adolescentes con los videojuegos? Preferencias y habilidades performativas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 360–382. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1335>

Videojuegos, efectos psicológicos, niños.

Polanco, F. (2010). *Enfoques cronológicos y analíticos de la historia de la psicología conductista*. 2, 47–57

Tejiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez Vallecillo, J.L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 235-250. Disponible en: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lomeli, A. (2021) “*Efectos de un entrenamiento cognitivo Estilo Videojuego para la Memoria de Trabajo en niños entre los 5 y 10 años de edad*”. (pg.9) Recuperado de: http://bibliotecavirtual.dgb.umich.mx:8083/xmlui/bitstream/handle/DGB_UMICH/3632/FP-M-2021-0307.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Lozano-Sánchez, A. M., Zurita-Ortega, F., Ubago-Jiménez, J. L., Puertas-Molero, P., Ramírez-Granizo, I., & Núñez-Quiroga, J. I. (2019). Videojuegos, práctica de actividad física, obesidad y hábitos sedentarios en escolares de entre 10 y 12 años de la provincia de Granada. (*Reto*) Universidad de Granada (España), 35, 42–46.

Oflu, A., & Yalcin, S. S. (2019). Video game use among secondary school students and associated factors. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 117(6), E584–E591.

<https://doi.org/10.5546/AAP.2019.E584>

Pérez, E., Fernández-García, L. C., & Guzmán-Duque, A. P. (2015). Videojuegos: Incentivos Multisensoriales Potenciadores de las Inteligencias Múltiples en Educación Primaria. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 13(2), 243–270.

<https://doi.org/10.14204/ejrep.36.14091>

Recalde, M. M. (2013). *Psicología* (3a. ed.). Ediciones del Aula Taller.

<https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2280/es/lc/ucc/titulos/76245>

Rodríguez, M. R., & Padilla, F. M. G. (2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problema. *Enfermería Global*, 20(2), 575–591. <https://doi.org/10.6018/EGLOBAL.438641>

Rueda Carcelén, P., Cabello Cuenca, E., Filella Guiu, G., & Ros Morente, A. (2017). LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN EMOCIONAL HAPPY 8-12 Y HAPPY 12-16 PARA LA RESOLUCIÓN ASERTIVA DE CONFLICTOS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES. *INNOVACIÓN EDUCATIVA*, 27, 75–90.

Sánchez-Zafra, M., Zurita-Ortega, ;, Ramírez-Granizo, ;, Puertas-Molero, ;, González-Valero, & Jiménez, U. (2019). NIVELES DE AUTOCONCEPTO Y SU RELACIÓN CON EL

USO DE VIDEOJUEGOS EN ESCOLARES DE TERCER CICLO DE PRIMARIA. J Sport Health Res Journal of Sport and Health Research, 11(1), 43–54.

Silveira-Kroeff, R. F., & Maraschin, C. (2020). Coengendramento entre cognição e emoção em um jogo móvel locativo. *Psicologia e Sociedade*, 32. <https://doi.org/10.1590/1807-0310/2020V32I191144>

Vara R, (2017) “*Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de villa maria del triunfo*” Recuperado de:
<http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf>

Callejo, M (2016) “*Variables explicativas de la audiencia de videojuegos entre los españoles menores de 25 años*”. Recuperado de:
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2016000100003.