

**Los videojuegos violentos un vicio dañino para  
los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo**

**Violent video games a harmful vice for  
children and their impact on cognitive learning**

**Claudia Miley Vera-Santana**

Universidad Tecnológica ECOTEC - Ecuador  
clavera@est.ecotec.edu.ec

**Paula Denisse Naula-Suárez**

Universidad Tecnológica ECOTEC - Ecuador  
pnaula@est.ecotec.edu.ec

**Adrian Alejandro Cajape-Alvarez**

Universidad Tecnológica ECOTEC - Ecuador  
acajape@est.ecotec.edu.ec

**Yeimer Prieto-López**

Unidad Educativa Bilingüe Torremar | Universidad de Especialidades Espíritu Santo (UEES)  
Universidad Tecnológica ECOTEC - Ecuador  
yprieto@torremar.edu.ec

**[doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.934](https://doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.934)**

## RESUMEN

Los videojuegos al ser una tecnología avanzada han hecho que tengan una influencia masiva a nivel mundial. Es por eso, que al pasar tanto tiempo en estos tipos de juegos de contenido violento han causado que principalmente los niños tengan problemas en su aprendizaje cognitivo y en su integración social.

Es evidente que tiene como impacto la afectación en la conducta debido a varios insultos que provocan diversos jugadores en los juegos creando como tal un vicio con una gravedad en el caso que afecta al aprendizaje cognitivo y al rendimiento académico de los niños. Por lo cual, esta investigación se plantea acatar toda información que ayuda a evitar que los niños tengan fácil acceso a estos videojuegos que perjudican el desarrollo tan físico y emocional.

La metodología estuvo enmarcada bajo la matriz del análisis de observación sistemática, donde se utilizó diferentes escalas de apreciación como los son la numérica, figura y descriptiva la cual se acudirá a varios recursos auxiliares que posee dicha observación (fotografías y lista cotejo), análisis cuantitativo se utilizó experimentos psicológicos, estadísticas generales, desde luego encuestas de satisfacción y análisis cualitativo se realizará un mensaje implícito con su referente impacto psicosocial que lo provoca sin dejar atrás que se realizará también un análisis de la estructura de los videojuegos.

Para el logro este objetivo general modelo de Concientización direccionado a la prevención de las afectaciones que producen los videojuegos en el aprendizaje cognitivo de los niños, como resultado de nuestra investigación es lograr un cambio hacia los niños para que tomen conciencia que hay diferentes tipos de recreación y no solo juegos electrónicos. La cual se busca alternativas que ayuden a mejorar la calidad de vida en los infantes con el apoyo de las diferentes destrezas como lo son: la lectura, música y el deporte.

**Palabras clave:** videojuegos, integración social, impacto, vicios, niños

Cómo citar este artículo:

APA:

Vera-Santana, C., Naula-Suárez, P., Cajape-Alvarez, A., & Prieto-López, Y., (2021). Los videojuegos violentos un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. 593 Digital Publisher CEIT, 6(6-1), 535-548. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.934>

Descargar para Mendeley y Zotero

## ABSTRACT

Video games being an advanced technology have made them have a massive influence worldwide. That is why spending so much time in these types of violent content games have mainly caused children to have problems in their cognitive learning and in their social integration.

It is evident that the impact on behavior due to various insults caused by various players in games, creating as such a vice with a severity in the case that affects cognitive learning and academic performance of children. Therefore, this research aims to comply with all information that helps to prevent children from having easy access to these video games that harm such physical and emotional development.

The methodology was framed under the matrix of the systematic observation analysis, where different scales of appreciation were used, such as numerical, graphic and descriptive, which will be used to various auxiliary resources that such observation has (photographs and checklist), quantitative analysis Psychological experiments, general statistics, and of course satisfaction surveys and qualitative analysis were used, an implicit message will be made with its psychosocial impact that causes it without leaving behind an analysis of the structure of video games.

To achieve this general objective, Awareness model aimed at preventing the effects that video games produce in children's cognitive learning, as a result of our research is to achieve a change towards children so that they become aware that there are different types of recreation and not just electronic games. Which seeks alternatives that help improve the quality of life in infants with the support of different skills such as: reading, music and sports.

**Key words:** videogames, social integration, impact, vices, children

## Introducción

En los últimos tiempos la tecnología ha dado un gran impacto a los niños, es por eso que en el desarrollo informático surgen nuevos tipos de juegos, como lo son los videojuegos. En la cual se captan el inicio de las videoconsolas estas sean que en tan corto tiempo empezaron a tomar una gran parte de la vida de los niños estos juegos han hecho que sean los números uno más vendidos en el mercado. A pasar de los tiempos los juegos van cambiando y se han adoptado una mayor diversificación.

Cada juego tiene una variedad de estilos y productos lo cual son muy amplia y diversa. A pesar de tener varias ofertas los niños escogen juegos de contenido violento extremo como son los casos de Fornite, Call Of Duty, Pug, Freefire. Según (Olson, 2007) “indican diferencias por género en el uso de videojuegos, donde los hombres los emplean con mayor frecuencia que las mujeres, además de que ellos son quienes utilizan con mayor frecuencia juegos con contenidos violentos o donde se da prioridad al uso de la fuerza física y la agresión”.

Teniendo en cuenta por lo aportado por (Olson, 2007) la cual esto involucra la manifestación de varios insultos por parte diversos jugadores estos sean nacionales o internacionales con los que se comparte momentos en el videojuego, a parte de la violencia figura que se muestra al herir a los adversarios esto sea actos disparar o atropellar.

Lo que se busca es hacer consciencia de la gravedad que puede causar al desarrollo y al aprendizaje cognitivo de los niños sobre el uso excesivo de dichos juegos, lo que ocasionan es que se hagan más agresivos y menos sociales. Según (Williams, 2008) “El tema de cómo el uso de los videojuegos se refiere a las medidas de salud ha recibido hasta ahora poca atención, con resultados inconsistentes. Por un lado, la frecuencia de los videojuegos aún no ha sido relacionada con el índice de masa corporal o rendimiento académico en la universidad”. Es por eso que algunos especialistas de la salud advierten sobre los efectos negativos que pueden

causar a los niños y jóvenes sobre pasar largas horas sentados frente a la pantalla del ordenador, aislándose del mundo de la realidad.

Actualmente los niños tienen fácil acceso a cualquier aplicación ya que no tienen una supervisión de un adulto o no hay restricción de edad en los juegos que ellos descargan, es uno de los problemas el que nuestra investigación se basara ya que, por causa de tal fácil acceso a estos juegos, ocasionan que ellos cambien su actitud y desarrollen varios tipos de violencia, agresión esta sea cibernética, física y verbal/psicológica, esto influye en su mala conducta en las instituciones. Si embargo nuestra investigación haremos una recopilación de datos y artículos sobre la influencia que tiene los videojuegos en los niños, llevando cambios factibles a sus comportamientos negativos o positivos en el desarrollo psicosocial.

Según los reportajes de (Villafranca. D, Sierra. C y Bagdad. 2019)“Ciertos aspectos de los videojuegos promueven ciertas conductas agresivas en personas e inspiran que sucedan actos delictivos, de los cual algunos países han llevado que algunos de los videojuegos se prohíban o limiten el acceso a ciertas personas por el contenido que se presentan en ellos”.

Es, por lo tanto, la adicción de los videojuegos en la actualidad ya es considerada una enfermedad la cual provoca que las personas prefieran la necesidad incontrolable de jugar de forma compulsiva llevando que se forme una incapacidad de controlar sus ganas y su deseo la cual los lleva a jugar.

En muchos casos las personas no reconocen su adicción y los más afectados indirectamente son los familiares ya que este trastorno conlleva a la obsesión y causa serios problemas cognitivos en el desarrollo social. Principalmente los más vulnerables suelen ser los niños del género masculino, ya que estos suelen ser más atraídos a esta clase de entretenimiento. A pesar de años posteriores no estaba bien visto socialmente, hoy en día el ámbito gamer o de los videojuegos se ha profesionalizado muchísimo con la creación de campeonatos del mundo de

determinados videojuegos.

El resultado de la aplicación de los métodos empíricos cuantitativo, cualitativo y de la observación sistemática nos permitió determinar el problema científico relacionado con: ¿Cómo disminuir el uso de los videojuegos en los niños y su influencia en su aprendizaje cognitivo?

En la actualidad los videojuegos es una problemática que se ve muy común en los niños ya que la tecnología avanza, esto causa la obsesión en los juegos donde conlleva a la adicción especificándonos en los de violencia y agresividad.

Esto inicia desde tiempos atrás y era muy normal el consumo de los videojuegos, no como hoy en día que se está llevando a cabo el mal uso debido al sinnúmero de juegos creados con el fin de tener una mejor jugabilidad con ayuda de funcionamiento en tiempo real para tener mayor sociabilidad con distintas personas del mundo en lo cual se ha salido de las manos ya que la mayor parte de juegos en la actualidad para los adolescentes es más interesante el juego con la finalidad de guerras y combate, en vez de juegos constructivos especificándonos en la zona más afectada como es la parte psicológica y social.

Lo cual transmiten valores que impactan socialmente ya que estos dependiendo de su edad, sexo, características personales y sus condiciones sociales afectan diferentes maneras donde los videojuegos se han vuelto muy común y de fácil acceso, esto hace que tome una gran parte de su vida cotidiana volviéndose un vicio que muchos casos se sale de las manos, por ejemplo: el desvelarse continuamente, esto afecta a su desarrollo académico ya que puede presentar bajas calificaciones.

Hemos llegado al punto donde se ve afectado principalmente a los niños relacionan la vida real con los juegos llevando a esto a malas conductas, agresiones verbales e incluso físicas.

Por lo cual se utilizará principalmente estos tipos de metodología en nuestra

investigación: el análisis de observación sistemática, análisis cuantitativo y análisis cualitativo. Para la metodología cuantitativa utilizaremos experimentos psicológicos, estadísticas generales y desde luego encuestas de satisfacción. Para la aplicación de la metodología cualitativa se realizará un mensaje implícito con su referente impacto psicosocial que lo provoca sin dejar atrás se realizará también un análisis de la estructura de los videojuegos.

De la misma forma la metodología de observación sistemática utilizaremos escalas de apreciación las cuales existen tres formas diferentes: escalas numéricas, figuras y descriptivas. Llevando a cabo nuestra problemática social de niños y jóvenes con su excesivo consumo a la cual dedican altas horas de juegos, damos a entender que queremos concientizar a niños, jóvenes y padres a nivel mundial que se bajen las altas exposiciones de los videojuegos ya que se ve relacionado un sinnúmero de trastornos por el cual no existe la relación entre el uso problemático de videojuegos y lo que vendría haciendo el estado emocional. En el sentido que los chicos juegan ya con exceso de frecuencia y lo hacen de manera online así sumando la afectación física y psicológica.

Dada nuestra hipótesis y estudios realizados hay una notable tasa alta de uso de videojuegos patológico que ha hecho que lo problemático de los videojuegos aparentemente anexa desajuste en el estilo de vida con interferencia y consecuencia principal para los adolescentes.

### **Revisión de la literatura: estado del arte de las variables**

#### **Los videojuegos un vicio dañino para los niños**

La adicción a los videojuegos es un patrón de comportamiento y de pensamiento por el que la calidad de vida y la autonomía de la persona se ve limitada por la necesidad de dedicarse mucho tiempo al momento del jugar, la cual se ve como una pérdida de tiempo electrónico. Normalmente, esta dependencia no solo se ve definida en el hecho de tener unas

ganas intensas de iniciar una partida en cualquier momento, sino que también causan problemas al momento de querer dar por terminada la partida.

Por otro lado, todas aquellas situaciones que interrumpen o postergan la sesión de juego con la videoconsola, con el ordenador o con el dispositivo electrónico en el que se pueda jugar, generan una intensa irritabilidad y frustración en la persona, que puede generar aislamiento, incomunicación e incluso peleas. (Palomares, 2019)

Según (Marina Barbabella y Santiago García Cernaz, 2015) “Los videojuegos son en la actualidad una de las formas privilegiadas de jugar de los niños en las sociedades industrializadas. Con una gran diversidad de géneros y una amplia variedad de soportes, conforman una actividad central en los tiempos de ocio de los niños, dando lugar a numerosos estudios desde diversas disciplinas y enfoques”

Tomando en consideración lo citado de Barbella y García Cernaz, nos referimos que a lo largo del tiempo los juegos han creado hasta cierto punto ser convertidos en una amplia forma de entretenimiento, desarrollo e incluso métodos de educación y expresión como lo son: casos de niños con diferentes discapacidades por ejemplo los niños con Autismos esto les ayuda a diferenciar los diversos colores, números y letras que ayudarán a su desarrollo en las ondas cerebrales, esto hace que los videojuegos se coloquen como los primeros en la industria, ya que se hace fundamental a una gran parte de los niños en el mundo.

Es por eso, que muchas industrias se han visto afectadas por otras que hacen los videojuegos de manera violenta, que vienen con diferentes actividades estas siendo una de las más usadas en la plataforma de entretenimiento para los niños ya que escogen más la clasificación de juegos violentos en acciones agresivas, ataques y combates. Es por tal motivo, que ahora los padres y especialistas en la materia ven estos tipos de videojuegos como violentos para los infantes ya que se observan que llaman mucho la atención, por su contenido que provoca a los

niños quedarse en altas horas frente a los aparatos tecnológicos.

Según Dra. (McCarthy, 2020) “No existe un diagnóstico oficial para determinar un trastorno de salud por videojuegos en los Estados Unidos, pero es probable que haya uno pronto.” Es por eso que videojuegos han sido tratados como una supuesta enfermedad mental, pero según la Organización mundial de la salud (OMS) “declaró que la adicción a los videojuegos se considera como un trastorno mental en la nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11)” (Lydia, 2017). Y en países como Corea del Sur y China, existen programas de tratamiento para ayudar a las personas adictas a los videojuegos, para sí prevenir los altos vicios que tienen estos juegos que perjudican a los niños de dichos países.

Según Sartori 2006 citado en (César Mejía Z. Manuela Rodríguez Mora, 2009), “El niño formado en la imagen se reduce a ser un hombre que no lee, y, por tanto, la mayoría de las veces es un ser reblandecido por la televisión, adicto de por vida a los videojuegos”

Por lo cual ahora los niños buscan un refugio en la tecnología ya que hoy en día son muy distinta la crianza de los padres a cómo era la época de antes que existía mucha atención a los niños y no existía como tal el uso excesivo de la tecnología, también lo fácil que es adquirir aparatos electrónicos como celulares, consolas y videojuegos para los niños teniendo una mayor facilidad de acercarse a este tipo de juegos que provocan problemas en su desarrollo infantil.

Es por eso que los videojuegos tienen una mayor influencia en la vida de cada persona y especialmente en los niños ya que son los más afectados en el ámbito social. (Lavilla, 2012) “El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños, Habitualmente se llega a esta situación de forma progresiva. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación, la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria.”

Asumimos en la presente investigación el aporte del (El Comercio , 2021) y el del (El Universo, 2020) han publicado caso de menores que presentaron una adicción al videojuego uno se presentó en España y el otro en Ecuador. Es por eso que el uso excesivo de los videojuegos es evidente que han causado un daño en los niños en varios países se han visto perjudicados con el manejo excesivo del “pasatiempo” de jugar varias horas, dicho esto tomaremos como ejemplo estos 2 casos en especial.

El primero caso clínico sobre un niño español, conocido en el mundo en permanecer hospitalizado dos meses por una grave adicción al videojuego Fortnite, después de que el adolescente presentara un trastorno en su comportamiento que le llevó al aislamiento en su domicilio o el rechazo a las interacciones sociales.

La noticia se dio a conocer después de que el equipo del Hospital de la ciudad de Castellón (este de España), en el que estuvo internado el adolescente, publicara el caso, único por ahora a nivel mundial.

El menor fue hospitalizado después de presentar síntomas de grave adicción comportamental al videojuego Fortnite, que incluían aislamiento en domicilio, rechazo a interacciones sociales con negación a acudir a servicios sanitarios, inflexibilidad personal persistente, escaso interés por su entorno y muy selectivo en sus gustos y con actividades restrictivas.

Además, presentaba alteraciones en el desempeño de las actividades básicas de la vida diaria, en la toma del tratamiento prescrito en el hospital de día y en el ritmo de sueño, según informó el equipo médico que lo atendió.

Se trataba de un menor con un muy alto rendimiento académico previo. La familia había observado desde el inicio del comienzo del curso mayor absentismo escolar, ruptura de los horarios de descanso y desvinculación del ritmo del curso coincidiendo con un cambio de clase.

Según los especialistas, la generalización del uso de nuevas tecnologías en la vida cotidiana y el ocio ha sacado a relucir potenciales perjuicios del uso inadecuado de los videojuegos y la necesidad de tratamiento especializado en aquellas personas con signos de adicción comportamental.

Tras la evaluación, los profesionales plantean que la adicción a los videojuegos actúa como reguladora del intenso malestar por la pérdida de un familiar y por la ansiedad derivada del aumento del nivel de exigencia en el contexto educativo.

El tratamiento del menor se realizó trabajando tanto con él como con su familia y los resultados mostraron una disminución significativa del uso de pantallas (en una primera fase después de la hospitalización con supervisión y únicamente para contacto con iguales para fomentar su socialización), así como una mejoría del funcionamiento personal y social del paciente.

Los especialistas implicados en el estudio han advertido sobre la necesidad de prestar atención a los comportamientos de los menores entre los que se ha extendido el uso de los videojuegos dada “la precocidad creciente en su consumo “, especialmente por “la falta de maduración en las funciones ejecutivas y cognitivas durante la adolescencia”.

Ahora hablaremos sobre el segundo caso donde Roberto, desarrolló un trastorno psicótico con alucinaciones durante el primer mes del periodo de abstinencia por la adicción a los juegos virtuales. El paciente contó esta semana en la cita psiquiátrica, en Guayaquil, que una voz le repetía que no dejara de jugar, que moriría si se detenía y que lo afligía recaer.

Es un caso extremo parecido a la dependencia de las drogas, relata la especialista Julieta Sagnay, sobre este diagnóstico reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en la Clasificación Internacional de Enfermedades en mayo del 2019 y que los países estarán obligados a reportar con un código desde

enero del 2022.

La denominada adicción a los videojuegos es definida como el “incremento del deseo de jugar y del grado de prioridad que se le da en relación a otros intereses y actividades diarias”.

Roberto lo sabe bien. Dejaba incluso de dormir o hacer necesidades básicas como comer e interactuar con sus familiares para sumergirse en la realidad virtual del juego Fortnite, uno de los más populares entre los niños, adolescentes y adultos en el que los personajes o los grupos se enfrentan hasta que al final hay un ganador. No dormir a los 16 años por jugar hasta más de 24 horas seguidas de forma recurrente pues tiene un impacto en el desarrollo mismo del cerebro, explica Sagnay.

“Las neuronas crecen y se multiplican de una forma muy exponencial durante los primeros cinco años de vida. Luego ese ciclo es más lento, crecen poco a poco hasta los 25 años de edad. Entonces durante la noche cuando no se recibe la luz natural ocurre esto que es llamado como neuro espasticidad, es decir, las neuronas viejas salen, como cuando los árboles botan sus hojas, y se reconectan otras nuevas”. En el caso de Roberto, al interrumpir el ciclo del sueño, pues estaba deteniendo el desarrollo normal del cerebro, al igual que Felipe (nombre protegido), de 18 años, quien desarrolló en cambio una depresión con ideas de suicidio tras volverse adicto a Free Fire.

El caso también llegó esta semana a la consulta privada de Sagnay. “Decía que no encontraba sentido al mundo y a la vida. El problema es que en ambos cuadros el cerebro activa el centro del placer solo cuando está el estímulo del juego”. Pero ¿cómo detectar que el pasatiempo de jugar en un celular, lap top o computadora se convierte en una conducta adictiva? Sagnay da algunas claves como jugar más de ocho horas al día, no necesariamente de forma continua. “Esto es progresivo y va en etapas”.

Sin embargo, agrega, no se debe satanizar ya que la exposición a los juegos virtuales también tiene efectos positivos como el desarrollo

de la lógica, el razonamiento y la actividad psicomotriz en medio del confinamiento en los hogares por el COVID-19. También pueden alentar la competencia sana, el trabajo en equipo y pensar en estrategias con rapidez

### **El aprendizaje cognitivo**

El aprendizaje cognitivo abarca conocimientos de un individuo a lo largo de su vida como la solución del procesamiento de información y la producción de una respuesta al conocimiento. Es impresionante como el cerebro recibe información, cada día, a través de los sentidos, el razonamiento, la relación con el entorno y la memoria, un proceso que dura toda una vida. Si dejar a un lado que cada información es procesada y entendida por cada individuo de manera distinta.

Según Pueyo (2006) citado en por Liberio Ambuisaca, Xiomara Paola (2019) “Expresa que las habilidades cognitivas son aquellas cualidades de una persona que se manifiestan al momento de efectuar una tarea mental y que corresponde al desarrollo de las capacidades potenciales del individuo, estas habilidades son procesos mentales que se desarrollan desde la niñez y nos preparan para recoger, elegir, procesar, recolectar y salvar la información que necesitamos para relacionarnos con el mundo”. Debido a lo aportado por Pueyo, nos habla que las habilidades cognitivas son la capacidad que tenemos desde la niñez de guardar información que nos ayudará en el proceso del desarrollo de nuestras vidas como son el la educación y sus valores.

Es por eso que la función cognitiva de los niños se ve afectada por la utilidad que les dan a los videojuegos, como define Pueyo el cerebro procesa todas las capacidades de cada individuo, la cual al momento de estar varias horas en los aparatos electrónico hace que tenga un efecto negativo sobre el desarrollo, este sea emocional o físico en los niños. En consecuencia, se encuentra que la violencia de los videojuegos hace que tenga una “señal agresiva” la cual el cerebro lo guarda imágenes violentas y hace que estos tengan comportamientos agresivos.

Se evidencia que el uso excesivo de los videojuegos es un problema que afecta a los niños en la actualidad, porque como se sabe que los niños suelen jugar sin límites de tiempo, sin supervisión, y hasta algunos casos tampoco se supervisa el contenido, que consumen especificándonos en lo que podía ser inapropiado para ellos como lo sería tipo violentos, donde se ve muchas agresiones. Y ahora en este tiempo ya es seguro que los niños al jugar en exceso tienen una estimulación en su cerebro que no es natural, Por lo cual decidimos llegar a explicar que esto se debe que se someten a constantes cambios de personajes, emociones y escenarios.

Son varios los efectos negativos de los videojuegos en los más pequeños especialmente, los de acción y violencia ya que hacen que queden perjudicada su capacidad de razonamiento de tal manera que se aumenta las posibilidades de la pérdida de materia gris y enfermedades mentales en el futuro. Otros efectos también lo son el aumento del sedentarismo pérdida de capacidad visual, aislamiento social, etc. Según (Forero) resalta “Que la memoria espacial es la encargada de registrar información del entorno y la orientación. Asimismo, un aumento en la materia gris se traduce en más habilidades cognitivas porque la materia gris se encarga de facilitar la comunicación neuronal. Por lo tanto, el efecto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas depende de las estrategias del juego y su género”.

Es también estudiado que los videojuegos transforman el cerebro y dan capacidad a ciertas habilidades cognitivas. Pero aquí se abre el debate ya que, no todos los juegos actúan igual, por lo que debemos ser cautelosos y no permitir a los niños jugar los videojuegos de tipo agresivo y violentos que lo idealizan “populares” cuando en verdad lo que causa es generar riesgos de adicción en áreas cerebrales del placer. De la misma forma existen varias causas que generan la afectación del aprendizaje cognitivos en los niños.

“Este panorama ha permitido reconocer que más allá de las aulas de clase, el aprendizaje y los procesos cognitivos forman parte innata de

los estudiantes” (Molina, 2012 ). Conlleva una gran importancia tanto en la educación ordinaria como en la educación especial ya que es un proceso creciente de las capacidades mentales en la memoria, como en su percepción, atención del niño y capacidades que de una u otra manera participan en el aprendizaje educativo, en destrezas y nuevos conocimientos.

Es que en el aprendizaje de los alumnos se observa una decadencia por varios factores, las cuales unos de ellos es la distracción por diferentes circunstancias que pasan los niños; ya sea familiares, personales, o incluso por distracciones como juegos las cuales tienden a dedicar mayor tiempo a esto y no al estudio.

## Metodología

La investigación se planteó en un análisis cuantitativo donde se utilizó una encuesta para conocer las distintas opiniones de los diferentes estudiantes a nuestro tema, dado que se obtuvo un resultado de 36 respuesta la cual se llegó a un análisis de las preguntas 1,3,4 y 5 donde se evidencia un porcentaje mayor en la respuesta sí, es así que influye de manera negativa a los niños en su educación, conducta o lenguaje y su tiempo libre se ve afectado por los videojuegos, finalmente se dio una conclusión que la responsabilidad sea de los padres.

En el enfoque cualitativo se determinó el método histórico- lógico con un impacto psicosocial que nos lleva a que los principales problemas que llegan a afectar a los niños es debido a la adicción que causan problemas mentales, problemas cognitivos y relaciones sociales, en la cual este análisis está basado en la recopilación de datos e información obtenida en la búsqueda de fuentes.

Como último punto en la observación sistemática utilizamos las diferentes formas de esta, las cuales son: escalas numéricas, figuras y descriptivas. De tal manera que en la escala numérica nos basamos en las cifras obtenidas de la encuesta, la cual nos arroja una cifra de 36 personas donde 5 preguntas son de opción múltiples y 3 preguntas de argumentación

En la que la opción si, conlleva un porcentaje mayor: en la primera pregunta con una cifra del 59,5%, en la segunda pregunta con una cifra del 89,2%, en la tercera pregunta con una cifra del 52,8%, en la pregunta cuatro con una cifra del 80%, en la quinta pregunta con una cifra del 72,2%, en la sexta pregunta con una cifra del 43,2% y en la séptima pregunta 56,8%.

Así mismo en la escala figura se utilizó la representación de las figuras de pasteles presentada en dicha encuesta con su respectivo porcentaje, y por último en la escala descriptiva se refleja que se presentó un excelente resultado a través de nuestra encuesta, ya que obtuvimos respuestas satisfactorias que nos aportó a nuestro logro alcanzado teniendo ustedes una vista de investigador.

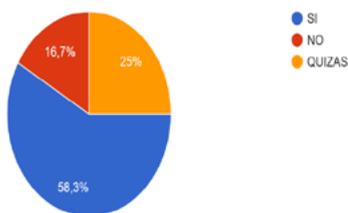
## Resultados

### Análisis de la encuesta aplicada:

#### Figura 1

¿Crees que se ve afectada la educación de los niños por los videojuegos?

1.) Crees que se ve afectada la educación de los niños por los videojuegos?  
36 respuestas

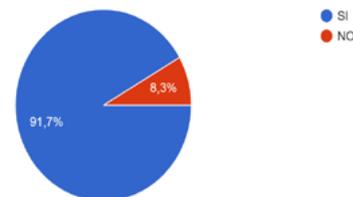


De todas las personas encuestadas la mayoría de ellos ven que estos videojuegos afectan en la educación de los niños, siendo un 58,3% las personas que, si ven la afectación en la educación, pero tan solo el 25% de las personas piensan que quizás no se ve afecta la educación en los niños. Sin embargo, el 16,7% han dicho que no tiene nada que ver la afectación de los videojuegos en la educación, (grafica 1)

#### Figura 2

¿Consideras que los niños a temprana edad ya juegan, juegos violentos como lo son: Free Fire, Fornite, Call of Duty o Pubg?

2.) Consideras que los niños a temprana edad ya juegan, juegos violentos como lo son: Free Fire, Fornite, Call of Duty o Pubg?  
36 respuestas

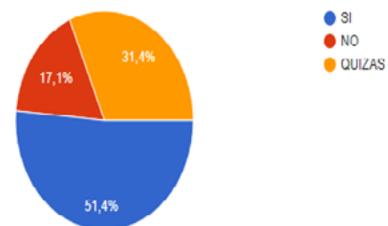


Se evidencio que un 91,7% de personas dijeron que si consideran que los niños a temprana edad juegan juegos violentos y un 8,3% dice que no consideran que los niños a temprana edad ya juegan estos tipos de juegos. (figura 2)

#### Figura 3

¿Cree usted que el vocabulario de los niños ha cambiado por los videojuegos?

3.) Cree usted que el vocabulario de los niños ah cambiado por los videojuegos?  
35 respuestas



Se observó que el 51,4% de las personas encuestada si ve que los vocabularios de los menores han cambiado por los videojuegos, el 31,4% dicen que podrían a ver cambios en su vocabulario de los infantes al pasar tanto tiempo en los videojuegos, pero el 17,1% de las personas dicen que no creen que el cambio del vocabulario sea culpa de los videojuegos. (Figura 3)

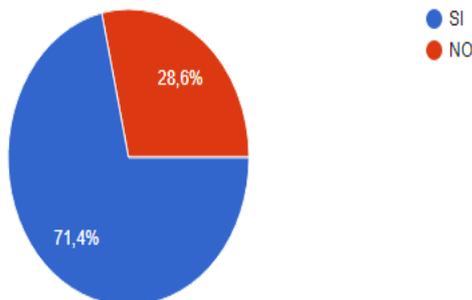
**Figura 4**

*¿Cree usted que los padres son responsables del problema a la adicción de los videojuegos en los niños?*

Se observó que el 80% de las personas creen que los padres son los responsables del problema que tienen los niños por los videojuegos, el 11% de las personas creen que quizás el problema que causa la adicción de los videojuegos en los niños son responsable los padres, sin embargos el 9% dicen que los padres no son responsables de la adicción a los videojuegos. (figura 4)

**Figura 5**

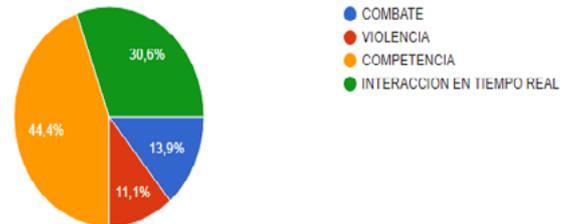
*¿Ocupa los videojuegos la mayor parte del tiempo libre en los niños?*



Se observó que el 71,4% de personas expresan que los niños si ocupan su mayor parte de tiempo a los videojuegos y el otro 28,6% no creen que su tiempo libre estén en los videojuegos. (Figura 5).

**Figura 6**

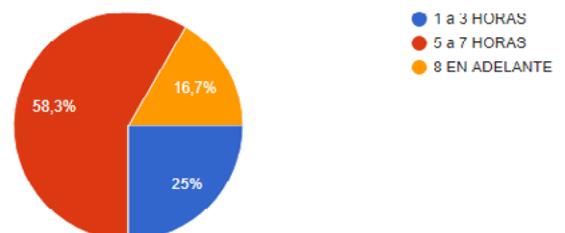
*¿Cuál crees que es uno de los factores que vuelve adicto los videojuegos en los niños?*



Se observa que del total de personas encuestada un 44,4% piensan que los niños se vuelven adictos a los videojuegos en lo que son de tipo de juegos de competencia, la otra gran parte cree que uno de los factores que vuelven adictivo a los niños son los juegos de interacción en tiempo real que es el 30,6%, por último, el 13,9% y el 11,1% piensan que es de combate y de violencia. (figura 6)

**Figura 7**

*¿Cuánto usted cree que los niños pasan al frente de un celular, consola u otro dispositivo electrónico jugando?*



De acuerdo con los datos obtenidos el 58,3% de las personas creen que pasan 5 a 7 horas la pasan jugando, sin embargo, el 25% juega 1 a 3 horas al día. Pero tan solo el 16,7% cree que los niños solo pasan jugando más de 8 horas al día frente a los dispositivos electrónicos este ya sea celular, Tablet, consolas, etc. (figura 7).

En la pregunta número 8 ¿Cuál crees que sean los motivos por el cual los niños acudan a estos tipos de videojuegos violentos?

En el análisis realizado a las personas encuestadas la gran mayoría acude principalmente a definir una conclusión, en la cual la mayoría de los motivos son: la moda, la influencia externa, la dichosa diversión, “la popularidad de los juegos”. Y con una repetición mayorista damos por analizado que el factor que da el motivo por el cual los niños acuden a tipos de videojuegos violentos son sus padres, sus presentes problemas familiares y la falta de atención en los hogares.

En la pregunta número 9 ¿Qué posible solución aportaría usted como investigador desde su experiencia para mejorar la seguridad y restricción de los videojuegos como un vicio dañino para niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo?

En lo observado de las personas encuestadas, la gran mayoría acude principalmente a definir que una posible solución a mejorar la seguridad e restricción en la experiencia de los videojuegos con su impacto en el aprendizaje cognitivo. Lo cual al analizar cada una de estas propuestas en dicha pregunta, hemos definido tres soluciones que son específicas y coherente a lo planteado como lo son:



### Análisis de la triangulación científica

#### Resultado de la entrevista #1 aplicada al Pisc. Xavier Moscoso

Pisc. Xavier Moscoso quien nos habla primero de lo macro, lo cual se refiere a estos tipos de videojuegos violentos, nos deja claro

que en la actualidad la sociedad en la que vivimos es muy violenta. Es por eso que los niños se adhieren a estos juegos violentos donde se ve “normal” las clases de noticias referente a muertes o noticias negativas, ya que los niños son como una esponja y captan todo lo que ven a su alrededor.

También nos comenta de lo micro, en lo cual se refleja el tipo de familias, donde evidentemente cada una de ellas son diferentes, ya que en algunos hogares se crían con una violencia que los niños piensan que esto es común por el entorno en el que vive.

Nos da algunas sugerencia y observaciones en el manejo del control de los videojuegos, uno de ellos es poner horarios donde el niño no juegue más de 40 minutos, además depende de los padres porque si el niño ve que sus padres también juegan más de la hora, el niño se ve perjudicado.

Otra sugerencia es negociar con el niño (10 años) donde él tenga que hacer algunas actividades en el hogar y mantener buenas calificaciones en los estudios ya que así se le daría al niño como recompensa un tiempo determinado en los videojuegos.

Al preguntarle qué tipo de soluciones adoptaría para poder minimizar el mal hábito de los videojuegos en los niños; no indico que se enfoca en la familia, donde el niño debe tener una guía de los padres, maestros y psicólogos ya que si hay eso el niño tendría una estructura, es decir tener un orden en cada actividad del día que tenga el niño para que vea e identifique que estos tipos de videojuegos violentos no le hace bien, comento que si no hay esta estructura el niño lo ve como algo común la violencia, es por eso que es necesario que en la familia haya una base muy importante para el niño.

Nos dio énfasis de los factores que afectan a lo cognitivo en los niños, y como primer factor esta que los padres al no tener el requerido conocimiento de los videojuegos que, si aportan a los niños, segundo factor es el desconocimiento de videojuegos que juega su hijo, dado que un

videojuego donde consista en armar una bomba o atacar a su oponente, el padre felicita al niño por hacer eso y lo ve positivo. Y esto se da es porque en la actualidad el aprendizaje cognitivo se ve afectado a que la violencia es “normal”, y a lo que ellos ven modelo a seguir, tiene mucha influencia ya que los niños al ver este juego lo ven tan común y se sigue ese patrón.

Y para finalizar con las soluciones nos expresó que se puede resolver con varias corrientes dependiendo del caso que tenga el niño y en algunas de ellas podrían ser: corrientes conductista, psicoanalista, cognitivo conductual, contemporáneas, Dbt, etc. Ya que los miembros de la familia tienen diferentes tipos de personalidades y se trabaja dependiendo del caso que tenga cada uno de ellos.

### **Resultado de la entrevista # 2 aplicada al Psicólogo Víctor Genovessi**

El psicólogo Víctor Genovessi nos habla de varios aspectos y factores que los niños con una edad baja de 6 a 11 años acceden a estos tipos de juegos. Primero por lo más común ya que acceder en la actualidad a un juego de actividad violenta es fácil, otro factor es el tiempo libre que tienen los niños en la actualidad haciendo énfasis en lo que hoy vivimos que es la pandemia, en donde los niños sin actividades diarias por hacer, los padres adoptan por entretenerlos con videojuegos siendo los niños quienes se acercan a los videojuegos violentos debido a que se ve reflejado muchas veces en el convivir diario como sociedad.

Estos tipos de juegos violentos se vio más enfocado en los varones pero en la actualidad existen casos de niñas que también son tarifas por este tipo de videojuegos, otro de los factores es que en los hogares no se maneja un orden como un horario donde los niños se organicen ya sea en su tiempo para jugar, para la educación, recreación o entre otros pero este no siendo el caso, ya que se hace un caso omiso a la restricción de edades según su tipo de violencia, lo cual demuestra que el juego se debe a la falta de cultura y disfuncionalidad que tienen los hogares que perjudica a los niños y otro aspecto

es la popularidad que estos tipos de juegos se manejan, ya que los niños quieren encajar en grupos cibernéticos o ya sea en la escuela.

También en los niños se ve su rendimiento académico y las relaciones sociales debido al excesivo tiempo que juegan sin control alguno, esto afectando a su actividad cognitiva por qué el excesivo uso va deteriorando su capacidad de pensamiento.

Nos dio a entender claramente que el daño en los niños no solo es psicológico si no también es físico, como lo son la vista por la luz azul de las pantallas y la audición por qué los niños usan auriculares. Como último punto nos dice que la solución ante estos inconvenientes y problemas que tienen los niños es que los padres o tutores de los niños tengan en consideración una restricción de horas de juego a los niños dándole otros tipos de actividades que ayuden al desarrollo de ellos.

### **Resultado de la entrevista # 3 aplicada al Psicólogo Jhon Merizalde**

Y para finalizar con las entrevistas el psicólogo Jhon Merizalde habla que los niños prefieren este tipo de juegos violentos debido a la adrenalina y excitación que provocan por el manejo de armas y violencia que es lo que más le llama la atención en la actualidad, y nos da su perspectiva enfatizando que el aprendizaje cognitivo no se ve afectado directamente por estos tipos de juegos y lo que si puede suceder es que los juegos violentos pueden afectar es a sus destrezas primarias, pero no por el contenido si no por la exposición y tiempo que pueden pasar consumiendo estos juegos.

Para el psicólogo el mal hábito se debe a la mala estructura en reglas establecidas para controlar el consumo de los videojuegos a los niños, estableciéndose en el científico ya que es recomendable para los niños que puedan jugar hasta 40 minutos a la semana y como sabemos no es el caso en la actualidad, ya que juegan de 2 a 3 horas diarias, y nos dice que los factores que hacen que los niños escojan estos juegos, es un tema cultural hacia los hombres ya que tienen más apego a la violencia debido a la cual están

asociada en el caso de las niñas al rompimiento de estereotipos que la hacen incluir a este tipo de juegos.

La solución que nos brinda como Psic. es que los padres tengan una estructura para controlar el uso excesivo de los videojuegos violentos, ya que estos afectan más por la cantidad de horas que juegan los niños que por el contenido de los videojuegos, y como ejemplo a la estructura puede ser por medio de normas como lo son el cumplimiento académico para que así el niño sea capaz de tener lo que se denomina autodominio.

### Conclusiones

Cada juego ofrece variedad de estilo y productos las cuales son muy amplias y diversas, pero nos enfocamos en los videojuegos violentos que como tal en nuestra investigación nos arroja que sí tienen una influencia en los niños, teniendo en cuenta como factor principal la convivencia en la familia donde está siendo criado el niño, porque existe en la actualidad y es comprobado que en los hogares no tienen como tal una base de información adecuada sobre lo que sí perjudica, ya que dejándolos jugar en tiempos ilimitados y sin llevar reglas o normas estas producen que los niños consideren en sus cabezas que es “normal”, cuando es confirmado que los tipos de videojuegos violentos tienen algunos efectos negativos ya nombrados en este artículo, como es el comportamiento violento, lenguaje ofensivo e incluso sexista al que se adaptan cuando se vuelve una rutina diaria en un niño.

La triangulación científica aportada a partir del resultado de las encuestas y las entrevistas constituye un referente valioso para futuras investigaciones y sobre todas las cosas para la elaboración de la propuesta.

Se aportan los principales fundamentos teóricos que sustentan las variables en la investigación.

### Referencias bibliográficas

- Cernaz, M. B. (2015). *La infancia y los videojuegos: un aporte desde la perspectiva de los niños*. Obtenido de <https://www.academica.org/santiago.garcia.cernaz/4>
- César Mejía Z. Manuela Rodríguez Mora, B. C. (1 de 06 de 2009). *Mentes, videojuegos y sociedad: Algunos puntos cruciales para el debate*. *Revista Guillermo de Ockhan*, 7(1), 21.
- El Comercio . (15 de septiembre de 2021). *Un menor español, primer caso clínico en el mundo de adicción a Fortnite*. *El comercio*.
- El Universo. (4 de Octubre de 2020). *Cuando los videojuegos virtuales enganchan y son un vicio dañino*. *EL UNIVERSO*.
- Forero, D. B. (s.f.). *El impacto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas de los niños y*. Obtenido de [https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/39734/u807115.pdf?sequence=1#:~:text=Por%20otro%20lado%2C%20algunos%20autores,2015%20y%20Suziedelyte%2C%202012\).&text=Esto%20es%2C%20los%20videojuegos%20permiten,una%20mejor%20resoluci%C3%B3n%20de%](https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/39734/u807115.pdf?sequence=1#:~:text=Por%20otro%20lado%2C%20algunos%20autores,2015%20y%20Suziedelyte%2C%202012).&text=Esto%20es%2C%20los%20videojuegos%20permiten,una%20mejor%20resoluci%C3%B3n%20de%20)
- Lavilla. (2012). *Clinica Universidad de Navarra*. Obtenido de <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2 de 12 de 2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial*. (Conrado, Ed.) *Scielo*, 15(70). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es).
- Lydia, C. (2017). *OMS declara adicción a los videojuegos como una enfermedad mental*. *DiarioCorreo*.
- McCarthy, D. C. (11 de 11 de 2020). *Cuando los videojuegos causan problemas de salud: lo que los padres pueden hacer para prevenirlos*. Obtenido de <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Unhealthy-Video-Gaming.aspx>

- Molina, Y. &. (2012 ). *repository*. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/5123/6592>
- Olson. (2 de Julio de 2007). USO DE VIDEOJUEGOS, AGRESIÓN, SINTOMATOLOGÍA DEPRESIVA Y VIOLENCIA. (P. Martínez Lanz, D. Betancourt Ocampo, & A. González González, Edits.) *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, vol. 4( núm. 2), pp. 167-180. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856283002.pdf>
- Palomares, L. ( 2019). Adicción a los videojuegos: síntomas, causas y tratamientos. *Avance psicologicos* .
- Villafranca D, S. C. (2019). *Universidad Cooperativa De Colombia*. (J. D. Chingate, Ed.) Recuperado el 13 de julio de 2020, de [https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/18300/1/2020\\_influencia%20videojuegos\\_comportamientos.pdf](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/18300/1/2020_influencia%20videojuegos_comportamientos.pdf)
- Williams, Y. &. (Julio- Diciembre de 2008). USO DE VIDEOJUEGOS, AGRESIÓN, SINTOMATOLOGÍA. (P. Martínez Lanz, D. Betancourt Ocampo, & A. González González, Edits.) *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, pp. 167-180. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856283002.pdf>