

**Descripción de las Percepciones de Niños y Padres sobre el uso de Videojuegos Violentos
y su Relación con el Comportamiento Agresivo en Menores entre 8 y 10 años del Centro
Educativo Integral Colombia en la Ciudad de Cartagena de Indias**

Ahumedo Pino Walberto, Páez Pérez Julieth, Ramírez Puerta Yesenia

Trabajo Para Optar Por El Titulo De Psicólogo

Tutores

Jeimer Ortíz Marimon

María Camila Navarro

Escuela de Psicología, Universidad del Sinú Elías Bechara Zainum

Junio 12/06/2021

Tabla De Contenido

Descripción del Problema.....	3
Pregunta Problema.....	8
Justificación de la Investigación.....	8
Objetivos.....	12
Objetivos General.....	12
Objetivo Específicos.....	12
Marco de Antecedentes o Referencial.....	13
Marco Teórico.....	23
Marco Legal.....	49
Metodología.....	51
Resultados Obtenidos.....	53
Discusión de Resultados.....	61
Conclusiones.....	64
Referencias.....	66
Anexos.....	75

Descripción del Problema

Las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC), con el pasar del tiempo han sido objeto de estudio de muchos investigadores, tomando en cuenta que se vive actualmente una época de cambio social debido a la influencia de las TIC, considerando éstas según Cruz, et al (2019) que son el conjunto de herramientas, soportes y canales para el proceso y acceso a la información, que forman nuevos modelos de expresión, nuevas formas de acceso y recreación cultural.

Al respecto, Pérez (2013) opina que estas herramientas tecnológicas han proporcionado muchas ventajas en cuanto a movilidad, información fácil y actualizada, entretenimiento, relación social, entre otros. En este sentido, opina el autor que las TIC han contribuido al desarrollo de un procesamiento de la información y unas relaciones personales demasiado superficiales, vinculando su uso con el tiempo de ocio.

Es oportuno hacer referencia que, el mundo moderno ha ido evolucionando considerablemente especialmente en todo lo que respecta en los procesos tecnológicos incrementándose el uso de aparatos electrónicos estableciéndose cada vez más como parte prioritaria el ocio, entretenimiento, comunicación, trabajo, educación, medicina. Especialmente ha sido muy útil para el desarrollo y acceso a videojuegos.

Cabe destacar, que el adelanto y avance tecnológico del cual se ha hecho referencia ha alcanzado a los niños, lo cual ha llevado a que estos prefieran jugar con los aparatos electrónicos que pueden contener videojuegos violentos, por lo que Hernández (2015) opinó que esto se debe a un manifiesto de las nuevas tendencias tecnológicas.

Actualmente en nuestra sociedad cada vez son más los niños consumidores de videojuegos de moda, en la mayoría de estos las armas y la violencia son los protagonistas de la pantalla, pudiendo así aumentar el riesgo de imitación en comportamientos agresivos.

Al respecto, Tavera (2020) afirmó que cerca de 3.1 mil millones de personas son consumidores habituales de algún juego de video, esto representa casi un 40% de la población total en todo el mundo, donde los niños, gastan una importante cantidad de tiempo frente a la pantalla de un dispositivo electrónico, y no se espera que esta situación cambie en los próximos años debido a la globalización y el acceso a estos dispositivos.

En este orden, El País (2010) publicó, según la Encuesta de Consumo Cultural, en Colombia, que un 40% de la población infantil entre 5 y 11 años tiene acceso a videojuegos. Del total de encuestados el 30% los usa una vez por semana, el 29% lo hace varias y el 14% accede a ellos todos los días. De la misma manera, Ubaque (2010) manifestó que la tecnología crece y avanza a pasos agigantados, y las exigencias laborales no se quedan atrás, así mismo dentro de los hogares modernos, el padre y la madre salen a cumplir con sus responsabilidades laborales y los niños están creciendo con niñeras o con sus aparatos, donde el videojuego forma un papel importante para ellos, puesto que se convierten en sus retos y en consecuencia los padres confían en que están bien cuidados.

Por otro lado, Pérez y Castro (2015) lograron evidenciar que la problemática también toca a los niños de algunos departamentos de Colombia, dentro de los cuales está Sucre, donde el 18.6% de los estudiantes encuestados ocupa de su tiempo libre hasta 5 horas al día jugando, lo cual es bastante preocupante ya que deberían estar empleando esta cantidad de horas a diferentes actividades que les permitan elevar su nivel intelectual, mantenerse activos y saludables.

Ahora bien, en la actualidad se observan ciertas conductas agresivas en los niños, que pudieran estar vinculadas al uso de videojuegos violentos, por ejemplo, Anderson (2010) considera que inmediatamente después de estar expuesto a la violencia a través de los videojuegos se desarrolla una tendencia del aumento del comportamiento agresivo por lo que se incrementan los pensamientos violentos, provocando una conducta hostil, observándose un estado de excitación general, habiendo una tendencia a aumentar el comportamiento agresivo.

Por su parte, Exteberria (2011) expresó que es evidente la presencia de un grado de violencia cada vez más intenso en los videojuegos más vendidos o utilizados por los menores y jóvenes, aseverando que los menores de edad tienen fácil acceso a los videojuegos violentos y otro tipo de juegos que, teóricamente no son adecuados para su edad. El referido autor concluye, que todo ello ha conllevado a la preocupación de padres observando en los menores cambios en sus hábitos alimenticios, tiempo de sueño y comportamiento agresivo.

Todo lo expuesto, sustenta el problema que se plantea en la presente investigación, puesto que en la actualidad se observa la modificación de conductas por el uso de videojuegos y aún más cuando se trata de videojuegos violentos, incluso, pudiendo generar adicción al uso de éstos, teniendo como consecuencia la manifestación de ciertas conductas agresivas, lo que hace inferir que es real tal situación.

Por lo anteriormente planteado, es oportuno hacer referencia a que esta situación no incluye solamente a los niños colombianos, incluso en el estado de Chiapas, México el portal Aquí Noticias (2019), manifestó que padres y autoridades afirman que los adolescentes presentan conductas de aislamiento, violencia y ansiedad causadas por esta nueva moda. Afirmaron que se ha convertido en la manzana de la discordia de algunas familias, pues los padres afirman que sus

hijos no salen de sus cuartos, se aíslan, no comen y tampoco realizan sus actividades por estar enfocados en la “partida”.

Ahora bien, en la Academia Americana de Pediatría (2011) reconoció la exposición de a la violencia en los medios, incluyendo los videojuegos; los cuales tienen influencia significativa sobre la salud de niños y adolescentes. En este sentido, Balerdi (2011) manifestó que los videojuegos agresivos pueden convertirse en elementos que impulsen la violencia, tanto a más que el cine y la televisión. Así mismo, reduce los comportamientos de empatía, sensibilidad y conductas prosociales.

Por otra parte, Balerdi (2011) destacó que debe existir por parte de los padres control y cuidado sobre el uso de videojuegos. A este respecto, se debe tener en cuenta el tipo de juegos recomendables, la limitación de las horas de juego y las precauciones ante el consumismo y peligro, a pesar de que desde hace muchos años ha tomado cuerpo que muchos de ellos tienen una potencialidad educativa importante y pueden ser utilizados desde un punto de vista constructivo y educativo.

Por su parte, Natarén (2019) manifestó que, en una investigación que realizó en escuelas de secundaria en Tuxtla al sur de la ciudad de México, los maestros y padres afirmaron que por el uso de videojuegos los adolescentes presentaron conductas de aislamiento, violencia y ansiedad. Los maestros expresaron textualmente que “los jóvenes ya no pasan tiempo con sus compañeros, se la pasan pegados jugando en sus móviles”.

Sin embargo, es oportuno referirse a que el presente estudio busca describir las percepciones de padres y niños sobre la relación entre conducta agresiva y videojuegos, ya que la conducta de éstos a nivel general es la misma, al igual que la actividad comercial de video Juegos en Cartagena está siendo demandada por parte de los niños, que no cuentan con consolas

en sus casas buscando estrategias para poder acceder a ellos. En este sentido, en observaciones sistémicas realizadas se evidenció que las salas de videojuego están llenas de niños en Cartagena, específicamente las cercanas al Centro Educativo Integral Colombia, a pesar de ser sancionada la Ley 1554 de 2012 en Colombia, donde los niños y niñas menores de 14 años no podrán ingresar a los establecimientos que presten servicios a videojuegos por computador, simuladores o consolas.

De igual manera, Córdoba (2020) en el informe de gestión de la Dirección de Comunicación Ministerio de Cultura de los años 2010-2018 enmarcado en el Proyecto *Comunicación Cultural Niñez y Juventud de Colombia*¹, planteo que los niños pequeños en un rango de edad de 3 a 11 años su uso de internet se limita a YouTube para juegos en línea, de 8 años en adelante realizan uso de Facebook Gaming. Así mismo, los niños de en el rango de edad de 6 a 11 años hacen uso de la página juegos.com y a partir de los 8 años utilizan Microsoft Streaming.

Es importante resaltar que los sitios con acceso libre no siempre cuentan con un adulto que supervise la actividad de cada menor. Al mismo tiempo, Labrador, Requesens y Helguera (2016) opinaron que muchos de estos menores en sus hogares tampoco tienen un control eficiente con respecto a las pautas y/o las reglas para tener acceso a dichos juegos debido a que, muchos padres laboran, o en ocasiones, encuentran este tipo de juegos como inofensivos.

El presente estudio al enfrentar la situación descrita, pretendió describir las percepciones que tienen los niños y padres sobre el uso de videojuegos violentos y su relación con el comportamiento agresivo en menores entre 8 y 10 años del Centro Educativo Integral Colombia de Cartagena de Indias; de este modo, fue necesaria la investigación, puesto que los sustentos teóricos y estadísticos expuestos, aunado a la observación diagnóstica, aunado a la observación

diagnóstica, estas herramientas y métodos evidenciaron que abuso de los videojuegos violentos es real y se pudo demostrar cierto grado de influencia negativa de los videojuegos en el devenir diario de los niños, puntualmente en la población infantil del Centro Educativo Integral Colombia, se describen las percepciones de un grupo de niños de dicha institución entre las edades de 8 a 10 años, al igual que las percepciones de sus padres, que generaron algunas recomendaciones necesarias para que sean parte de la solución del problema planteado.

Pregunta Problema

Este proyecto de investigación tuvo como propósito describir las percepciones de niños y padres sobre el uso de videojuegos violentos de categoría shooters y su relación con el comportamiento agresivo en menores entre 8 y 10 años del Centro Educativo Integral Colombia en la ciudad de Cartagena De Indias, por lo que la pregunta planteada por los investigadores es la siguiente:

¿Cuál es la relación entre videojuegos de categoría shooters y el comportamiento agresivo en niños según las percepciones de padres y estudiantes de primaria del Centro Educativo Integral Colombia en la ciudad Cartagena de Indias para el año 2021?

Justificación de la Investigación

Los videojuegos violentos, son cada vez más populares entre los niños, teniendo efectos psicológicos y de comportamiento que se relacionan con este tipo de juegos, como se mencionó en el apartado anterior. Sin embargo, en el caso puntual de esta investigación, no se obtuvieron

datos certeros en el uso de los videojuegos violentos, específicamente de las categorías shooters en los niños de Cartagena de Indias, por lo que se dirige tal investigación a hacer el estudio en niños de primaria del Centro Educativo Integral Colombia.

Se desarrolló a fin de obtener datos del uso de videojuegos shooters y su relación con ciertos comportamientos agresivos que afectan al niño y su entorno familiar, a partir de las percepciones de los niños y sus acudientes.

Según Fuentes y Pérez (2015), en su estudio sobre los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia) plantearon que se analizaron los cambios de comportamiento de los estudiantes después de jugar, lo cual arrojó los siguientes resultados: bajo rendimiento académico (38,43%), aislamiento (17,44%), sexismo (6%), adicción (20,30%), agresividad (13,50%) y trastornos de salud (4,30%), siendo así bastante preocupante el bajo rendimiento a nivel académico, lo cual reafirmo que si existe una clara incidencia de los videojuegos en el de interés, la responsabilidad y concentración por parte los alumnos.

Pasando al estudio piloto realizado por el Ministerio de Cultura en el año 2014 relacionado con los hábitos de consumo por parte de los niños y niñas de Colombia, reveló en conjunto con cifras del Dane que los niños entre los 5 a 11 años consumen en su tiempo más de un 40% de videojuegos, evidenciando que a medida que crecen el consumo es más alto, puesto que un niño de 5 años consume un 27% de videojuegos y un niño de 11 años consume hasta 51% de videojuegos, lo cual es bastante preocupante ya que la adicción y dependencia se incrementa a medida que un niño pasa a la pre adolescencia y adolescencia.

Este estudio nombrado anteriormente logró demostrar la incidencia del estrato en el consumo de videojuegos, el cual también se manifiesta de forma ascendente, mostrando que los niños pertenecientes a estratos altos son los mayores consumidores de videojuegos sobre todo los

estratos: 3 con 41%, 4 con un 56% de consumo, 5 con 57% y 6 con 63%, esto debido al mayor poder adquisitivo que tienen sus padres y lo cual podría evidenciar porque son los niños que más presentan trastornos a nivel psicológico, sociológico y físico (Ministerio de cultura, 2014).

Para finalizar el componente estadístico, cabe mencionar un Proyecto de Investigación para optar al título de Psicología del año 2015, de la Universidad Cooperativa, el cual analizó la correlación que existe entre los videojuegos violentos y las conductas agresivas en adolescentes entre los 13 a los 15 años, según la Investigación que se realizó los videojuegos están considerados como los productos más vendidos, tanto así que un 70.83 de la población de estudio tiene consola de videojuegos en su hogar, 84.17% no tiene un horario fijo para jugar videojuegos, 86.67% de los padres no conocen el contenido de los videojuegos que juegan sus hijos, y 87% de los adolescentes no tienen seguimiento supervisión por parte de sus padres o cuidador alguno designado.

En este sentido, se debe hacer notar que este estudio, hará aportes desde varios puntos de vista, entre los cuales se tiene el teórico, que permitió establecer algunas comparaciones con otros estudios, tomando en cuenta postulados de especialistas en la materia objeto de estudio, abordando teorías fundamentales para el desarrollo emocional y cognitivo del niño, ofreciendo la información necesaria para la mejora de la situación planteada, ya que en este periodo de la vida, niños entre 8 y 10 años, se aportan gran parte de los rasgos de la personalidad de un ser humano, teniendo en cuenta que también está en un proceso de educación.

De la misma manera, desde el punto de vista social, la información que se obtuvo a partir del presente estudio podría contribuir con la generación de proyectos en la institución, representando un antecedente para futuras investigaciones. Asimismo, es de relevancia el aporte práctico que ofrece la investigación, puesto que se lograría ofrecer una información cierta sobre

las percepciones de la relación que existe entre el uso de videojuegos de categoría Shooters y el comportamiento agresivo en niños entre 8 y 10 años del Centro Educativo Integral Colombia en la ciudad Cartagena de Indias, generando algunas recomendaciones que no solo serán útiles para la comunidad de esta institución, sino que puede ser extensiva a otras instituciones, mostrando los puntos importantes que se deben tomar en cuenta a la hora de reglamentar el uso de videojuegos categoría shooters.

Ante esta realidad resultó fundamental realizar esta Investigación, puesto que el componente teórico científico expuesto, evidenciaba que existía una influencia negativa de los videojuegos en la vida de los niños, que alteraba su comportamiento y el modo de interacción con sus semejantes, puntualmente la conducta de los niños del Centro Educativo Integral Colombia.

De esta manera, la investigación tiene beneficiarios directos que corresponden a los niños de la institución y sus familias, quienes serán orientados con ciertas estrategias que permitan mitigar el problema de comportamiento agresivo causado por el uso de videojuegos de la categoría Shooters, así como también a los directivos y docentes del plantel y la comunidad educativa en general. Resaltando que, la elección de la población objeto de estudio, se debe a su alto nivel de vulnerabilidad, por su etapa de desarrollo y formación.

Se hace totalmente indispensable para fortalecer las bases de personas saludables en todas sus dimensiones, brindarles todo el apoyo psicosocial para que asimilen que los momentos de esparcimiento a través de videojuegos deben ser ocasionales, reemplazados en cierta medida e integrarlos a su bienestar a largo plazo.

En consecuencia, esta investigación proporciono un enfoque relevante, puesto que a partir de los resultados obtenidos se logró la necesaria formación y medidas de prevención en el comportamiento potencialmente agresivo en los niños y que los representantes del Centro Educativo Integral Colombia De La Ciudad Cartagena De Indias deben conocer en cuanto al uso de videojuegos categoría shooters y como contribuye a generar conductas agresivas en los niños.

Es preciso mencionar que otro beneficio de la investigación es para la Escuela de Psicología, puesto que la misma hizo aportes importantes a la línea de investigación cognición y desarrollo de la Universidad del Sinú Elías Bechara Zainum, en el abordaje, análisis y estructura de manera descriptiva un tema de interés para la sociedad en general, el cual permitió tener lineamientos claros para corregir a tiempo las conductas agresivas que están presentando los niños de la población de estudio pertenecientes al Centro Educativo Integral Colombia ubicado en la Ciudad de Cartagena y así lograr que los niños lleguen a tener una formación integral por parte de sus padres y docentes permitiéndoles desarrollarse como adultos sanos.

Objetivos

Objetivo General

Describir las percepciones de niños y padres sobre el uso de videojuegos violentos y su relación con el comportamiento agresivo en menores entre 8 y 10 años del Centro Educativo Integral Colombia en la ciudad de Cartagena De Indias.

Objetivos Específicos

- Describir el uso percibido de los videojuegos de la categoría shooters por parte de los padres y los niños del centro educativo integral Colombia.

- Analizar la percepción de niños y padres de primaria del centro educativo integral Colombia sobre la presencia de comportamiento agresivo en los niños de la muestra.
- Determinar la relación entre el comportamiento agresivo y el uso de videojuegos de categoría shooters en los niños del Centro Educativo Integral Colombia, a partir de las percepciones de los niños y los padres de familia.

Revisión Teórica

Antecedentes Investigativos

Existen diversas investigaciones realizadas en torno a los videojuegos y su influencia en el comportamiento de los niños, más aún considerando la relevancia que ha adquirido debido al incremento del uso de dispositivos tecnológicos en la población de infantes y jóvenes.

Es decir que los videojuegos y la agresión se ven vinculados desde la conducta como una de las investigaciones recientes lo hace evidente y que se titula como “¡Brutal Kill! Videojuegos violentos como predictores de agresión” que se lleva a cabo en Brasil por Medeiros, Pimentel, Sarmet, y Mariano (2020). El objetivo de la presente investigación fue investigar la relación entre rasgos disposicionales y comportamientos antisociales con el consumo de videojuegos violentos. Para tal investigación contaron con la participación de 249 estudiantes de enseñanza Secundaria, siendo 154 de sexo femenino y 95 de sexo masculino, que estaban en un rango de edad de 13 a 20 años. Entre los instrumentos utilizados se encuentran varias escalas, como el inventario de los cinco grandes rasgos, el cuestionario de agresión de Buss y Perry, cuestionario de comportamientos antisociales y delictivos y la escala de violencia en los videojuegos. Los resultados sugieren que la exposición a juegos violentos puede explicar la manifestación de comportamientos antisociales, particularmente aquellos relacionados con la agresión física.

Además, sugiere un conjunto de variables como las relacionadas con la personalidad, el sexo y los estados afectivos específicos, tienen una presencia considerable en los videojuegos a la que se ve expuesta la niñez y la juventud de hoy.

Este estudio sirvió de apoyo a la presente investigación, en la medida que aportó conceptos y características relacionados con los videojuegos violentos. Así mismo, para ampliar el conocimiento adquirido mediante la revisión bibliográfica.

De ahí que se requiera una profundización de estos temas como lo precisa Jiménez (2019) en su artículo “Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate” hecho en España. En el cual se trata de aclarar el estado del debate sobre la relación entre el uso de videojuegos violentos y otras variables relacionadas a la violencia. Para ello se ha implementado como metodología una búsqueda en redes como MEDLINE, la colección de psicología y ciencias del comportamiento, Psychoinfo y Sportdiscuss, en las cuales seleccionaron 20 obras sobre el tema. Los resultados de estas investigaciones muestran que las consecuencias de la violencia del jugador o comportamiento similar se atribuye a variables personales (ira, rasgos y edad), más aún si el que interactúa con el juego es un adolescente que aún está en un proceso de maduración emocional. Es así como La competencia en videojuegos feroces puede conducir a personas con mayor excitación y niveles emocionales a los cuales son vulnerables los niños y adolescentes que se ven expuestos a contenidos que no saben asimilar y de los cuales son partícipes al momento de ser parte de un emulador real de problemáticas que evidenciamos todos los días en la sociedad.

En este sentido, la investigación aportó esclarecer la relación entre el uso de videojuegos violentos y otros aspectos relacionados con la violencia y definiciones sobre el comportamiento como un enfoque teórico.

Conviene subrayar, que se hace más evidente los efectos de los videojuegos en consideración de actitudes violentas por parte de los niños y jóvenes, para argumentar lo anterior se encuentra en el artículo investigativo denominado como “Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos”, realizada por García, (2018) exactamente en la Universidad Nacional de La Plata de Argentina. Tiene como principal objetivo llevar a cabo un reconocimiento bibliográfico que traten avances empíricos psicológicos en relación con los videojuegos y la violencia para abrir un debate más amplio puesto que está dividido frente a la percepción de la agresividad que surge por el consumo de ciertos contenidos de los juegos que van dirigidos a la población infantil. Con relación a los resultados, se encuentran una gran cantidad de estudios que poseen unas fallas metodológicas, que son poco rigurosas en cuanto a la agresividad en los videojuegos. Por lo tanto, la literatura existente puede proporcionar resultados más positivos que los reales, además de utilizar definiciones imprecisas de "agresivo" y "violento". Por otro lado, se encuentra el punto de vista que vincula a niños y niñas que tienen personalidades agresivas o que experimentan incidentes violentos, se pueden relacionar con el uso frecuente de videojuegos violentos por parte de factores estresantes de la vida y el alto riesgo de acoso o peleas. Es decir, si se utilizan en buena medida videojuegos con contenido violento puede evidenciarse síntomas indicativos en un niño que determina su forma de relacionarse en el hogar o en la escuela para lo cual se requiere intervención profesional.

Se considera que la forma en que los niños y jóvenes enfrenten los videojuegos también es determinada por la manera en que se consumen y se perciben estos contenidos considerando que están en el mercado y es algo que no se puede evitar. En la investigación “Videojuegos y su relación con la violencia” que llevan a cabo Suasnabas, Guevara & Schultz (2017) pertenecientes a la Universidad de Guayaquil, Ecuador, tiene por finalidad plantear un interrogante sobre cómo

el contenido no apto para niños y jóvenes está presente en videojuegos está clasificado de una manera que, si proporciona una medida sobre lo que están ofreciendo, pero no una garantía de que no existan formas de obtener este tipo de servicios. Para que esta investigación logre resultados satisfactorios, parte desde un método que define las temáticas a través de unos documentos que permiten apoyar y mejorar la precisión de las temáticas y adquirir nuevos conocimientos para la investigación. Entonces dentro de la discusión y los resultados se puede evidenciar cómo la violencia se puede entender de diferentes formas y en distintos contextos, pero la importancia es la percepción de aquel que la recibe para cual debe potenciarse unas habilidades comunicativas y de comprensión.

El antecedente, aportó contenido teórico sobre la clasificación de los videojuegos y afirmando que existen contenidos de videojuegos no apto para niños y jóvenes, lo que define y hace más importante el desarrollo de la investigación.

Es necesario recalcar que la conducta está ligada no sólo a aspectos negativos que emergen de la interacción de contenidos violentos sino también de qué forma se consume este tipo de videojuegos, para ellos se puede tomar como referencia la investigación titulada “Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas” que realizada por los docentes y psicólogos Brenes y Sánchez (2015) de la Universidad de Costa Rica. Esta investigación pretende conocer el papel de la agresión y la empatía como predictores de la tendencia en niños y niñas a jugar videojuegos solos o acompañados. Se considera que la frecuencia de jugar en soledad o en compañía de otros puede ser una variable relevante para entender desde un punto de vista psicológico, las características del uso de videojuegos y sus posibles efectos. En este estudio se interesaron por indagar la tendencia a la agresión y la empatía como formas de comportamiento interpersonal que podrían ayudar a explicar la preeminencia de un contexto de

uso de videojuegos. La metodología usada fue la aplicación de un cuestionario a estudiantes de cuarto y quinto grado de escuelas primarias del ámbito público y privado en zonas urbanas de San José. La aplicación se realizó en el contexto del aula en tiempo lectivo, para la totalidad de estudiantes que conformaban cada grupo o sección de cuarto y quinto grado. Por último, los resultados de esta investigación señalan que los niños y niñas con puntuaciones altas en agresión conductual y empatía emocional tendieron a canalizar sus emociones en el juego compartido. Los niños y niñas con puntuaciones altas en empatía conductual prefirieron jugar solos.

El antecedente anteriormente expuesto, aportó al desarrollo de la investigación distintos enfoques desde el punto de vista psicológico sobre las características de los videojuegos y sus posibles efectos. Teorías abordadas en el enfoque teórico.

Ahora bien, para reconocer que la violencia hace parte de los contenidos implícitos y explícitos de los videojuegos es necesario considerar en qué medida es un factor influyente de violencia, para ello la investigación “Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos”, realizadas por de la Torre y Valero (2013) en la ciudad de Córdoba, España. La investigación pretendía destacar que tipo de efecto a corto plazo surgía de la exposición a un videojuego violento de la temática de coches, sobre la elicitación a corto plazo, en las respuestas de agresión e ira tras la exposición, teniendo como base que en ciertas situaciones se ha asociado a la influencia de los videojuegos violentos con las conductas agresivas y/o delictivas. En cuanto a la metodología, se seleccionaron un total de 47 participantes, 29 varones y 18 mujeres entre un rango de edad de entre 12 y 15 años. Como resultado, se halló un efecto importante que vincula la edad y la interacción con el tipo de videojuego con el sexo. Así mismo, se halló un efecto pre-post del test en ira estado tras la exposición al videojuego violento. Por otro lado, se encontró un modelo predictor para la

ejecución de la respuesta agresiva tras la presentación del video juego violento con la edad e ira pre- exposición como factores.

Este antecedente, ofrece aportes a la presente investigación, puesto que presenta datos relevantes para evaluar la ira en la población infantil.

Para Cárdbaba & Brändle (2011), en su artículo “Videojuegos y violencia: nuevas aproximaciones a un problema social” de la Universidad de Murcia en España. Aportan que la sociedad actual se caracteriza por una alta visibilidad de diversas manifestaciones violentas de los diferentes problemas sociales. Por ello, tienen la intención de resolver esta relación entre el uso de videojuegos y la reproducción de comportamientos violentos a corto y medio plazo, considerando la hipótesis que aquellos ya son vulnerables a la violencia estarán más dispuestos a imitar a los personajes de los videojuegos. Así mismo, a partir de esta búsqueda se concluye que es interesante, como un videojuego que refleja violencia produce violencia, pero así mismo, si tiene un contenido prosocial producirá un comportamiento positivo. Es decir que se puede considerar a los videojuegos como medios efectivos para promover el desarrollo de conocimiento y comportamiento saludables. Consecuente con esto, los videojuegos se convierten en una herramienta de simulación y aprendizaje que, si bien se puede evidenciar esos aspectos positivos antes mencionados, se podría considerar que también es más probable que la violencia se imite por parte de los espectadores.

Dicho antecedente, aportó teorías en cuanto al uso de videojuegos y la reproducción de comportamientos violentos, evidenciándose que los niños y jóvenes tienden a imitar a las personas que les rodean puede pasar lo mismo incluso para el caso de los juegos electrónicos.

Ahora bien, si se considera abordar el tipo de conductas que se pueden desarrollar a través del uso de los videojuegos se podría tener en cuenta la investigación de Sato (2010)

titulada “Violencia simbólica en videojuegos”, que es realizada en El Salvador de Jujuy, Argentina. El estudio se enfocaba en la configuración de matrices de aprendizaje en usuarios del video juego “Los Sims” y su incidencia en la vida cotidiana, para lo cual, se debía detectar la presencia de rasgos propios de la violencia simbólica. El objetivo central estuvo vinculado a la necesidad de detectar mensajes implícitos en aquellos juegos aparentemente no violentos, que son a los que se ven expuestos los niños y las niñas. Para la realización de la investigación, se recurrió a la realización de 18 entrevistas a niños/niñas y adolescentes, entre 8 y 16 años que jugaban habitualmente el juego “Los Sims”. Los resultados demostraron que las nuevas tecnologías son una herramienta de gran incidencia en la configuración de las matrices de aprendizaje y que a partir de ellas se condicionan conductas en las que la violencia simbólica cobra mayor fuerza en comparación a otros tipos de violencia (física, psicológica, etc.). Por lo tanto, la violencia implícita se considera un factor de análisis en la interacción de los infantes y los jóvenes que se ven influenciados por esta clase de herramientas de ocio que a su vez hacen parte de la formación conductual de estos.

Se hace necesario considerar, que el antecedente anterior aportó documentación bibliográfica para el desarrollo de las preguntas a niños y padres objeto de la presente investigación.

De acuerdo con el atributo formativo de los videojuegos y la intervención de otros ámbitos en estos, Etxeberria (2008) tiene por autoría un artículo llamado “Videojuegos, consumo y educación”, elaborado en España. De acuerdo con el objetivo planteado, uno de los aspectos a considerar en la educación de niños y niñas es que la violencia en los videojuegos es uno de los temas principales de la literatura que estudia el comportamiento de los infantes. No obstante, no se trata solo de proteger a los menores del riesgo de su uso, sino que esté bajo el control de

padres o educadores, ya que a pesar de los riesgos los videojuegos se han utilizado como una herramienta educativa. La metodología utilizada consiste en una revisión sobre la temática de los videojuegos que se relaciona consecuentemente con aspectos como el contexto español además de otras características como el consumo y la manera en que la educación puede contribuir en su regulación. Dentro de los resultados se puede evidenciar que una de las propuestas es que la gran tarea del profesor es convertir la experiencia del juego en una experiencia reflexiva, habilidad que será utilizada, aunque que los videojuegos no correspondan a un contexto académico.

Así mismo, es necesario incluir unos beneficios para que el impacto negativo sea menor y utilizar las posibilidades de los videojuegos puesto que brindan una perspectiva más interdisciplinar dentro de la historia, la geografía, naturaleza, valores, lectura, lengua extranjera, cooperación, etc.

Por esta misma línea de indagación, que tiene como fin encontrar el origen de relacional entre los videojuegos y la violencia, se encuentra otro artículo de investigación que se denomina “Violencia social y videojuegos”, que lo elabora Gómez (2005) en la Universidad de Sevilla en España. Tiene como intencionalidad evidenciar que existe una relación causal entre las actitudes violentas y el uso abuso de videojuegos violentos para lo cual se proponen de qué manera esto puede cambiar en cuanto al uso lúdico y formativo de herramientas como los videojuegos. La metodología aplicada consiste en una fundamentación conceptual que eventualmente abre paso a un análisis comparativo de otros contextos como los medios de comunicación y la violencia que desempeñan un rol papel importante en las conductas sociales que se comparten dentro de la comunidad. Ahora bien, como parte de los resultados, se puede evidenciar no se puede negar el valor formativo y educativo de los videojuegos, sin embargo se rechaza por factores como la

violencia o por la poca responsabilidad que se tienen en el uso y/o abuso de esta actividad de juego, ya que no existe un control familiar pero que también debe incluir otras estructuras sociales que pueden contribuir al manejo de los contenidos a los que los niños y jóvenes se ven expuestos bien sea los medios de comunicación o en los juegos que frecuentan. Por último, se proponen unas líneas de acción para evitar que los procesos violentos permeen las actitudes y pensamientos de aquellos niños y jóvenes que tiene acceso a ese tipo de videojuegos, implementando cosas como: controlar el uso y el contenido de los videojuegos, dialogar con niños y jóvenes sobre la razón por la cual están motivados y analizar si es perjudicial, compartir tiempo para acompañar sus juegos para fortalecer la empatía desde la familia, entre otras opciones de mejora.

El mencionado antecedente afianza el desarrollo de la investigación cuando entre sus objetivos plantea evidenciar que existe una relación causal entre las actitudes violentas y el uso abuso de videojuegos violentos.

En ejemplo de esto, se encuentra el artículo elaborado por Díez, Terrón & Rojo, (2002) que se denomina como “Violencia y videojuegos” publicado en Granada, España. Tiene por objetivo determinar de qué tipo de espacios en la realidad proviene la proliferación de violencia y concretamente si el uso de videojuegos por parte de la población infantil y juvenil genera comportamientos y actitudes que impulsen la violencia en la sociedad actual. La metodología en el artículo es desarrollar un análisis investigativo que parta de casos de juegos que utilicen los niños y jóvenes, para que sirvan como parte de un proceso de comprensión y comparación de los videojuegos al relacionarlos directamente con situaciones conflictivas. Algunos de estos videojuegos son: “Planescape: Tormet”, “Cannon Fodder”, “Deus ex”, entre otros. Por otro lado, dentro de los resultados se resalta que no se debe demonizar todos los videojuegos sino resaltar

cuáles son los que contribuyen a que cierta población exalta la violencia como una forma de entretenimiento.

Así mismo, en Bogotá-Colombia, concretamente en la Universidad de la Sabana, los autores Vaca & Romero (2007), docentes de la facultad de psicología de la nombrada universidad presentaron su investigación bajo el nombre de “Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años”. Esta investigación tenía como objetivo conocer los significados que construyen los niños frente a los contenidos violentos de los videojuegos. En la investigación participaron cuatro niños de género masculino entre los 11 y 14 años. Los resultados obtenidos demostraron que existe relación entre los contenidos violentos de los videojuegos y la construcción de significados que realizan los participantes del grupo focal, lo que señala la influencia que tienen los videojuegos como generadores de valores, creencias y significados en los niños. Es decir que los juegos son un factor de influencia para las estructuras conductuales de los niños y jóvenes al tener contenidos que aportan unos componentes formativos que permite discernir que de acuerdo con la intencionalidad que se aborde el juego, así mismo desarrollarán unas actitudes o habilidades que serán visibilizadas en la realidad.

En conclusión, las anteriores investigaciones aportan un amplio panorama de cómo los videojuegos y la violencia se han vinculado, no solo en el ambiente familiar sino también en el escolar, puesto que se convierte en una problemática social al evidenciar que los niños y jóvenes están cada vez más inmersos en la realidad virtual que cobra una mayor relevancia que permite que se manifiesten en sus conductas unos factores formativos como degenerativos. De igual forma, se hace necesario indagar sobre esta temática al considerar que se incluyen conductas agresivas o inadecuadas en sus estructuras conductuales que a su vez afecta la proyección que

tienen las nuevas generaciones sobre la violencia y el uso de esta en la realidad. Así mismo, cada una de las investigaciones se consideran pertinentes ya que aportan de manera significativa al proyecto y a los investigadores, a estos últimos porque muchas investigaciones mencionadas no solo se centran en el comportamiento agresivo sino también en la parte emocional y los sentimientos que genera el jugar video juegos.

Marco Teórico

Videojuegos

Para desarrollar este punto, se hace referencia a varios autores que definen los videojuegos, entre los cuales se encuentra a Bernat (2006), quien lo conceptualiza como un artefacto de entretenimiento que utiliza ciertos mandos o controles para simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Asimismo, Maldonado (2009) se refiere a la electrónica games o juegos electrónicos como todo tipo de juego operado por una computadora de chip de silicio que provee de memoria; el autor separa estos juegos en tres clases: pequeños, portátiles y a pila; juegos más grandes que se proyectan en una pantalla de televisión o en una computadora; y los más grandes jugados en las salas recreativas, las dos últimas categorías son llamadas usualmente videojuegos.

Por otro lado, se tiene la concepción de Hernández (2015) quien expresa que se puede comprobar que académicamente el término videojuego engloba a los juegos de ordenador, a los juegos de consolas domésticas, a las portátiles e incluso a determinados juegos electrónicos con pantalla.

En este sentido, el mencionado autor afirma que un videojuego puede clasificarse de acuerdo con el contenido, y este determina el tipo de usuario y los posibles riesgos. Destaca que

se concibe como un programa informático y que su forma de interacción se da mediante imágenes con los otros usuarios. (Entertainment Software Rating board, 2010).

Historia de los Videojuegos

Al hablar de los videojuegos, es importante hacer referencia a una breve historia que los caracteriza, de esta manera Vega (2015), en su estudio afirma que los videojuegos tienen su origen en la década de los 40 del siglo XX, en esta época surgió el primer experimento electrónico de simulación de pantalla, el cual consistía en la adaptación de un radar con válvulas, proyectado sobre una pantalla de rayos catódicos, el cual era capaz de calcular una curva de lanzamiento de misiles hacia objetivos virtuales.

En el año 1958, William Higinbotham creó un dispositivo, utilizando un osciloscopio, para recrear un juego de tenis virtual, lo cual tuvo un gran éxito durante esa época, pero no se llegó a patentar y, quizá por ello, no llegó a ser considerado el primer videojuego. Entonces, no fue hasta 1972 que Nolan Bushnell (uno de los fundadores de ATARI), desarrolló el videojuego llamado PONG, el cual se asemejaba al videojuego creado por Higinbotham.

A partir de este lanzamiento se establece un nuevo comienzo para el desarrollo de los videojuegos, así para la década de los 80, la compañía ATARI lanza al mercado videojuegos como Space Invaders, Super Mario Bros, The Legend of Zelda y Donkey Kong, los cuales dejaron enormes ganancias para aquella época. Como ejemplo del gran éxito de la compañía, basta con mencionar que el lanzamiento del videojuego Space Invaders logró recaudar aproximadamente 100 millones de dólares.

Luego, en la década de los 90, la compañía Sony revolucionó la industria de los videojuegos, desarrollando la consola que sentaría las bases de estos tal y como los conocemos

hoy en día: la PlayStation. Esta consola permitió el cambio de gráficos en 2D (dos dimensiones) a 3D (3 dimensiones).

De la misma manera, la compañía Nintendo lanzó al mercado la videoconsola Nintendo 64, la cual tuvo mayor acogida por la comunidad. Finalmente, en la primera década de los 2000, la compañía Microsoft lanzó su consola Xbox, entrando a competir con las consolas desarrolladas por Nintendo y Sony, las cuales hasta el día de hoy son las que lideran el mercado de videojuegos (Vega, 2015).

En este orden de ideas, es recomendable plantear lo expresado por Hernández (2015), en cuanto a la historia de los videojuegos, quien dice que todos estos avances tuvieron sus inicios en algún momento de la historia, con el nacimiento de algunos aparatos que fueron transformando las costumbres de la sociedad hasta su implantación definitiva, asimismo, considera que los videojuegos pertenecen a ese conglomerado de desarrollos tecnológicos que han revolucionado el mundo del ocio y el entretenimiento convirtiéndose en una de las industrias más prolíficas de finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI dentro del sector audiovisual.

Por su parte, tal y como confirma Bernat (2006), expresa que, si se habla de prejuicios, sin duda, el medio audiovisual que genera más controversia social, incluso entre muchos responsables de difundir el conocimiento, son los videojuegos. Contrariamente, y de manera paradójica, los videojuegos son la plataforma virtual que brinda, de forma inmediata, el acceso a las nuevas tecnologías que controlan la información y la comunicación; también, como instrumento de consumo masivo en las familias, los videojuegos son la puerta de entrada al mundo digital para la mayoría de los niños y niñas, facilitando, de alguna manera, la democratización de la cultura digital a todos los niveles.

Asimismo, López (2006), manifestó que los videojuegos surgieron, como lo hizo la tecnología que proporciono a muchos individuos el paso del mundo moderno, desde que fueron creados y siguiendo en la actualidad han formado muchísimos dispositivos que siguen marcha, como lo son las Tablet, los computadores, etc. Atravesando por la telefonía móvil y alcanzando incluso las redes sociales; de esta forma, este autor afirma que en la actualidad los dispositivos ligados a la creación de videojuegos son las que han impulsado el desarrollo de la tecnología digital, y ésta está directamente relacionada con los mayores avances industriales y culturales del siglo XXI. No se debe olvidar que como manifiesta los videojuegos preanunciaron la llegada de los ordenadores personales a los hogares y así el resto de los dispositivos que manejan los miembros familiares hoy día.

Videojuego de Shooters

Según López (2021) es un género cuyo principal objetivo es el uso de armas de fuego, disparar y matar enemigos. Así mismo, tiene la característica de controlar un personaje pudiendo disparar a voluntad.

Para Martín (2017) los shooters se enriquecen desde la vista del francotirador, la visión nocturna virtual y otros que permiten una visualización más compleja. Esta clase de visualización está relacionada con formas de presentación como las del cine que incluye secuencias de acción predeterminadas.

A su vez, Ruíz (2016) plantea que es “un videojuego dentro del género acción, cuyo objetivo básico suele ser matar todo lo que cruza por el camino y salir vivo”. (P. 92).

Partiendo de las definiciones anteriores, se infiere que los videojuegos de categoría Shooters está relacionado concretamente con el género de acción, cuyo objetivo básico es matar a los enemigos. Así pues, es un juego cuyo personaje se representa sólo con el uso de armas.

Ahora bien, en el criterio de Hernández (2020) se trata de un género de juegos donde controlas a un personaje en primera o tercera persona, que porta un arma con la cual debes eliminar rivales para avanzar durante la partida. Se divide principalmente en dos grupos, según la perspectiva que se tenga del personaje: en primera persona (o FPS) y en tercera persona (o TPS), los cuales se describen a continuación:

First-Person Shooters (FPS). Diversos autores tratan de explicar el fenómeno de FPS o juegos de disparos en primera persona, y ofrecen definiciones. Los FPS, según Tavinor (2009), son videojuegos relacionados con la representación de un mundo ficcional desde el punto de vista en primera persona del personaje jugable. A menudo, el objetivo de esos juegos es matar a tantos habitantes del mundo ficcional como sea posible, aunque pueden contener elementos significativos de rol, aventura o narrativos.

Para Claypool y Claypool (2007) los juegos FPS generalmente el jugador en primera persona visualiza a través de los ojos del avatar y combate con armas variadas. Cabe destacar, que los mencionados autores plantean que en dichos juegos se distinguen tres fases comunes como la configuración, reproducción y transición

Durante la configuración, los jugadores seleccionan los parámetros específicos como el mapa, el tipo de avatar y el equipo, por ejemplo. Esta fase de configuración es relativamente corta, para proceder a la verdadera experiencia de juego tan pronto como sea posible. Sin embargo, aunque el jugador interactúa con el motor del juego, las acciones no suelen ser sensibles al tiempo.

La fase de reproducción suele ser crítico en las interacciones de este juego ya que el usuario responde a los cambios en las imágenes alterando visualmente la situación del avatar en la pantalla. Cabe destacar que el jugador tiene varias elecciones como una nueva solicitud de movimiento para cambiar de ubicación o mover la vista del arma para apuntar a un oponente.

Ahora bien, la transición se produce entre fases de juego; suele suceder mientras se está cargando y procesando la información. Por ejemplo, puede hacer falta que se cargue un mapa con las localizaciones de los oponentes y las armas.

No obstante, las acciones básicas son mover al personaje y usar un arma la cual se anuncia en la pantalla como primer plano colocando al jugador como si fuera el personaje mismo, viendo toda la acción. Dicha perspectiva en primer plano da la impresión de estar detrás de la mano y así permitir una identificación en primera persona. Es importante resaltar, que los gráficos en tres dimensiones aumentan esta impresión.

Por otra parte, es necesario resaltar, como estos videojuegos relacionados con la representación de un mundo ficcional desde el punto de vista en primera persona producen respuestas emocionales, motivacionales y fisiológicas, según diversos autores como Schneider, Lann, Shing y Samuel Bradley (2014, p. 362). En concreto se han centrado en observar cómo la experiencia del juego origina cambios en el jugador.

Third Person Shooters (TPS). Según Hernández (2020) con respecto al grupo TPS se basan en alternar disparos, peleas o interacción con el entorno. A diferencia de los juegos FPS el personaje es visto desde atrás y en ocasiones desde una perspectiva isométrica. Estos juegos consagran la precisión a la ganancia de una gran libertad de movimientos fomentando la jugabilidad híbrida.

Cabe destacar, que las vistas más frecuentes en los juegos TPS el personaje que se controla se ve de cuerpo entero y generalmente de espaldas. Se utilizan vistas donde se pueda dar mayor sensación de inmersión en el juego. Así pues, la ventaja que representa esta vista es que el jugador puede ver los alrededores del personaje sin tener que voltear la vista.

Es importante resaltar, que estos grupos de videojuegos se han ido desarrollando para los más variados gustos, circunstancias y posibilidades adquisitivas, lo que ha permitido su amplia difusión en todos los estratos económicos y culturales, constituyéndose en un fuerte entretenimiento para los niños. No obstante, considero que sus consecuencias en el contexto social actual signado por elementos violentos han permanecido invisibles dentro de la dinámica familiar.

Por otra parte, los videojuegos de Shooter en función de la naturaleza y dinámica del juego se establecen en dos grupos principales:

Shooters tácticos. Son los shooters más realistas. Tratan de hacer uso de físicas lo más cercanas posibles a la realidad para dar una experiencia de juego fidedigna respecto a lo que ocurre en realidad en un campo de batalla. Normalmente están ambientados en conflictos bélicos, ya sean históricos o inventados, del pasado o en el futuro. Lo importante en estos casos es que el comportamiento de los personajes, el escenario o las armas sea muy realista. Tienen un componente estratégico bien definido. Aquí tendrás que estar atento al viento que modifica la trayectoria de las balas, al despliegue de las tropas enemigas o a la potenciación de tus armas como elementos personalizables.

Árcade. los shooters de tipo arcade dejan a un lado el realismo puro y duro para ofrecer un modelo de juego más dinámico y espectacular. Normalmente huyen del realismo en su

estricto sentido de la palabra e incorporan todo tipo de elementos fantásticos que aportan otra sensación al juego

Tipos de Videojuegos

Para conocer los tipos de videojuegos, se ha consultado a González (2016), quien en su estudio, expresa que el objetivo principal de los videojuegos es el entretenimiento, ya sea para adultos o para los más pequeños de la casa, afirmando que en el mercado actual existen gran variedad de video juegos, para lo cual se puede señalar lo siguiente: en lo que respecta al entorno familiar y la forma de relaciones que esta incluye, muchos padres desconocen los tipos de juegos que existen y que sus hijos consumen.

Sin embargo, en algunas familias los padres son estratégicos y crean normas para ejercer control sobre el uso de los videojuegos en casa, usando diversas medidas entre las cuales se puede mencionar la del control del tiempo de juego con el objetivo de que sea el mismo niño sea consciente de las horas que emplea a determinado juego. Pero también es fundamental conocer y disponer de información sobre los tipos de videojuegos que existen o cuales son los más usados por el público infantil ya que si se tiene esta información será mucho más fácil para el padre de familiar crear estrategias en casa para un oportuno control al uso de los videojuegos.

Este autor, hace una distinción entre videojuegos de entretenimiento y otros tipos de videojuegos educativos y se atreve a hacer una breve lista de los tipos de videojuegos, que consiste en lo siguiente: Videojuegos de Acción, de lucha y peleas. Basados en ejercicios de repetición (por ejemplo, pulsar un botón para que el personaje ejecute una acción); Arcade: plataformas, laberintos, aventuras. El usuario debe superar pantallas para seguir jugando. Imponen un ritmo rápido y requieren tiempos de reacción mínimos.

Por ejemplo, el juego de The last of us ps4 de Sony en la que el usuario desempeña el papel de un superviviente. Tiene que hacer frente a feroces infectados y despiadados bandidos humanos; deportivo: fútbol, tenis, baloncesto y conducción, recrean diversos deportes. Requieren habilidad, rapidez y precisión. Como el NBA 2k14 ps3 de Sony de baloncesto; estrategia: aventuras, rol, juegos de guerra, consisten en trazar una estrategia para superar al contrincante, exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias; simulación: aviones, simuladores de una situación o instrumentales, que permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos, situaciones y asumir el mando.

Así mismo, Juegos de mesa: habilidad, preguntas y respuestas, la tecnología informática que sustituye al material tradicional del juego y hasta al adversario; juegos musicales: juegos que inducen a la interacción del jugador con la música y cuyo objetivo es seguir los patrones de una canción, como puede ser el caso del juego de la voz para ps3 en el que las la letra de la canción aparecen en pantalla junto a unas barras que nos indican cómo estamos cantando, si nos estamos acercando al tono de la canción y la puntuación que estamos consiguiendo.

En este sentido, González (2016), hace una clasificación en cuanto a los tipos de consolas de videojuegos, las cuales pueden ser, consolas de bolsillo, que es ideal para quien desea iniciarse lentamente en el mundo de los videojuegos, en estos los juegos de estrategia y ludo-educativos gustan bastante a los niños, porque cabe perfectamente en un bolsillo, es ideal para divertirse en cualquier lugar.

En cuanto a las consolas de salón, como la conocida Xbox, donde se ha desarrollado capacidades multimedia similares a las de un ordenador profesional, la PlayStation todo un éxito en ventas para Sony no sólo del dispositivo sino de sus innumerables accesorios: volante, pistola, guitarras, tarjetas de memoria, etc., como es el caso de la consola Sony PlayStation 4 Slim 1TB y

por último, la Nintendo Wii, popularmente la Wii; es innovadora pues ha revolucionado la forma de jugar ofreciendo la interacción del jugador a través de un mando que le obliga a desplazarse por el espacio. Al respecto, se puede hacer una actualización para el tiempo de hoy, haciendo mención del PlayStation 5.

Por su parte, Gorria (2019) también hace una clasificación, pero se refiere al mismo tiempo a que hace unas décadas los tipos de videojuegos eran limitados y no se podía establecer una delimitación tan clara como lo que podemos lograr en la actualidad, y no solo los diferentes géneros de videojuego han visto modificaciones con el paso del tiempo, sino que también se han visto transformaciones en la manera en que nos relacionamos con esto. Expresa este especialista que su clasificación se basa en lo siguiente:

Impacto de los Videojuegos en los Niños

En 2005, la APA (American Psychological Association), citada por Etxeberria (2011) hizo un llamamiento por la reducción de la violencia en los videojuegos que se comercializan a los jóvenes, debido a la posible relación entre los videojuegos y las agresiones hacia las mujeres. Llamaron también la atención sobre el hecho de que es necesaria la formación y prevención por parte de los padres, por seguir investigando sobre el tema y dieron también una advertencia a los responsables de instituciones públicas y de la industria para tener en cuenta estas precauciones. Así mismo, se llama la atención sobre la evidencia de que la violencia mediática puede contribuir a las conductas agresivas, desensibilización hacia la violencia y otros problemas.

Por su parte, Fuentes y Pérez (2015) expresan, que si bien el uso de los videojuegos puede generar en los encuestados aspectos positivos como estrategias y habilidades de pensamiento, debido a la gran cantidad de horas que dedican a esta práctica, se desplazan o

reemplazan actividades como deporte, paseos y tareas escolares, situación que conlleva a disminuir el rendimiento académico y la generación de conductas tales como adicción, agresividad, aislamiento y cambios en hábitos de alimentación y sueño que pueden afectar el estado físico y emocional de los estudiantes.

Concluye este autor que es necesario generar proyectos dentro de las diferentes instituciones educativas focalizadas, y desde las entidades gubernamentales que conlleven a disminuir esta problemática, ya que dentro de los principales cambios generados en los estudiantes por el uso de videojuegos se encuentran: bajo rendimiento académico, aislamiento, adicción y agresividad; estos resultados son similares a los encontrados en otras investigaciones que llevan a considerar el videojuego como patológico; a su vez, algunos de los estudiantes han cambiado sus hábitos alimenticios y su tiempo de sueño por el uso frecuente de los videojuegos, esta situación es preocupante dado que los encuestados son niños en proceso de crecimiento físico y de formación.

Por otro lado, Tejeiro et al (2009) en su estudio, manifiesta que, en cuanto a los conocimientos adquiridos, la mayoría de los encuestados dice que los videojuegos no proporcionan para ellos ningún tipo de conocimiento 29,75% y un 25,32% dice que los videojuegos le han entrenado para estrategias en el campo deportivo. Sin embargo, los resultados muestran que la práctica de deporte ha disminuido porque se ha destinado mayor tiempo para los videojuegos; es preocupante el hecho de que los encuestados dicen que los videojuegos les enseñan a manejar armas, estrategias bélicas.

Además, manifiestan que les enseña a como vengarse y protegerse de los enemigos, dichos resultados tienen fuertes implicaciones puesto que los estudiantes encuestados viven en un contexto en donde los índices de violencia han aumentado. En consecuencia, el impacto que

generan los videojuegos, son negativos en su mayoría, ya que los más usados son los violentos, son los más preferidos por los niños.

Para Bavelier (2016), actualmente los niños y adolescentes se encuentran totalmente expuestos a la tecnología y a los medios de difusión electrónica tanto en la escuela como en sus hogares. Ya no es únicamente la televisión la que retiene la atención de los niños, sino también otros dispositivos como, los videojuegos, internet, y los teléfonos celulares (móviles).

No obstante, el referido autor manifiesta que se han descrito algunos de los efectos sociales negativos del uso de videojuegos, como, por ejemplo, una relación afectiva débil con los padres y personas de su misma edad, o incluso el reforzamiento de estereotipos sociales de tipo racial o sexual. Se ha observado que cuando utilizan videojuegos no les permite desarrollar importantes destrezas sociales debido a que la naturaleza de los videojuegos no les estimula a tener interacciones significativas con otros niños y porque los juegos los distraen, por lo que el efecto en la socialización es perjudicial.

Así mismo, se estudiaron los efectos de los videojuegos violentos sobre conductas agresivas, aspectos cognitivos agresivos, y afecto agresivo, entre otros, y se encontró que la exposición a videojuegos violentos constituye un factor de riesgo causal para conductas agresivas y un comportamiento social reprimido, a pesar de que no se encuentran diferencias entre hombres y mujeres.

Por otra parte, se indica que existe una tendencia a un aumento en los niveles de testosterona en los jugadores que ganan un juego o videojuego en comparación a los que pierden.

Este hallazgo no es tan consistente para el cortisol, pues se han encontrado estudios donde aumentan los niveles post ejercicio y otros cuando hay reducciones o no hay cambios significativos. Se sabe que la testosterona y el cortisol se liberan durante el ejercicio y que juegan

un papel importante en la adaptación del organismo; sin embargo, una elevada exposición crónica a ambas hormonas, especialmente al cortisol, posee efectos negativos en el organismo como depresión, ansiedad, aumento de glucosa sanguínea, reducción de actividad inmunológica y pérdida de memoria.

En este sentido, se infiere que los videojuegos violentos juegan un rol importante en el desarrollo de los niños, ocasionando en ellos un efecto negativo en su socialización con otros pares, al no desarrollar un sentido de pertenencia o de justicia social; cabe agregar que los videojuegos no ofrecen la posibilidad de un diálogo o postura de tolerancia ante los conflictos, lo que sólo deja al jugador con una opción: usar la violencia como solución.

Consecuencias del Abuso de Videojuegos Violentos en Niños

En este apartado es conveniente hablar de las dimensiones de la violencia, que se tienen en cuenta a la hora de valorar los efectos de los videojuegos sobre niños y adolescentes, las cuales admiten diferentes matices, ya que para Anderson (2010) no es lo mismo la comisión de conductas violentas que las opiniones o el grado de excitación que producen los videojuegos; por lo tanto, para este autor, los efectos de los videojuegos pueden analizarse en estos rasgos:

- Conductas agresivas: utilización de armas, golpes, gritos, insultos, etc.
- Agresividad cognitiva: rasgos de hostilidad, asociaciones con determinados colectivos o individuos, atribuciones de hostilidad hacia grupos o personas, creencias, actitudes sobre la agresión, etc.
- Agresividad emocional: ansiedad, hostilidad, sentimientos de venganza.

- Excitación fisiológica: presión sanguínea, conductancia de la piel, frecuencia cardíaca, etc.

- Empatía: grado en el que se identifica o se compadece de las víctimas.
- Desensibilización: reducción de respuestas emocionales ante escenas de violencia.
- Conductas prosociales: ayudar, defender, socorrer a las víctimas.

En consecuencia, manifiesta Anderson (2010), que la creencia generalizada entre los organismos encargados de la salud y prevención de los niños y adolescentes, así como entre los medios científicos y académicos es que los videojuegos violentos son un factor que aumenta las conductas y actitudes agresivas y reduce los comportamientos de empatía, sensibilidad y conductas prosociales.

El autor anteriormente mencionado plantea que la convicción entre los organismos delegados de la salud y prevención de los chicos y jóvenes, así como entre los medios científicos y académicos es que los videojuegos violentos son un elemento que incrementa los comportamientos y reacciones agresivas. Además, disminuye los comportamientos de empatía, sensibilidad y conductas prosociales.

Por otro lado, Orrego (2005), considera que los efectos de los videojuegos violentos, serían convulsiones en niños y adolescentes susceptibles; aislamiento, depresión y ansiedad; disminución de actividades físicas e intelectuales; bajo rendimiento académico y escolar; limitación de la creatividad; comportamiento patológico: Impulsividad, agresividad y violencia; síntomas de abstinencia, comportamiento impulsivo y violento; sedentarismo
Molestias físicas: irritación ocular, dolores de cabeza, dolores musculares, tendinitis.

También, Llorca (2009), hace referencia en su estudio a esas consecuencias que tienen los videojuegos violentos, para lo cual se resume así, los niños son selectivos en su opinión y

preferencias sobre los videojuegos, los varones no sólo juegan más, sino que empiezan desde muy pequeños, resultado que podría estar relacionado con una influencia claramente cultural, pues son los adultos, padres/tutores los que mayoritariamente los adquieren.

Asimismo, se ha observado que a medida que juegan con más frecuencia, lo hacen mayor tiempo, resultado que confirma la preocupación de algunos investigadores sobre la posibilidad de que algunos videojuegos crean adicción, atribuyéndose como características su poder de atracción y el entretener mucho tiempo a los menores, lo que eleva el potencial reforzador.

Igualmente, la mayoría de los adultos desconocen si sus hijos quieren jugar con ellos, desconocen los videojuegos que intercambian y si son realmente nocivos, pero aun así muchos están tranquilos porque creen saber qué videojuegos tienen, aunque son conscientes que no participan en esa actividad, afirmando que desconocen ese mundo.

Del mismo modo, el uso de los videojuegos afecta al rendimiento académico; se ha detectado un déficit de control parental en el uso de videojuegos. Algunos menores juegan más horas de las que sus padres conocen, intercambian productos o los bajan de Internet sin supervisión y utilizan juegos calificados para adultos, algunos potencialmente muy peligrosos. Dado que los videojuegos son actualmente una parte de la cultura, se requiere la dirección y la supervisión de los padres, a fin de que los efectos positivos incidan en un mejor desarrollo, pero siempre que los efectos negativos queden reducidos al mínimo.

En este sentido, Llorca (2019), hace referencia en su estudio a esas consecuencias que tienen los videojuegos violentos, para lo cual se resume así, los niños son selectivos en su opinión y preferencias sobre los videojuegos, los varones no sólo juegan más, sino que empiezan desde muy pequeños, resultado que podría estar relacionado con una influencia claramente cultural, pues son los adultos, padres/tutores los que mayoritariamente los adquieren.

Asimismo, se ha observado que mientras juegan con más frecuencia, lo realizan con más tiempo, resultado que afirma la inquietud de ciertos estudiosos sobre la probabilidad de que ciertos videojuegos crean adicción, atribuyéndose como propiedades su poder de atracción y el entretener un largo tiempo a los menores, lo cual eleva el potencial reforzador; por igual, la mayor parte de los adultos desconocen si sus hijos quieren jugar con ellos, desconocen los videojuegos que intercambian y si son realmente dañinos, pero aun de esta forma varios permanecen tranquilos ya que creen saber qué videojuegos poseen, aun cuando son conscientes que no participan en dicha actividad, afirmando que desconocen aquel mundo.

De igual modo, la utilización de los videojuegos perjudica al rendimiento académico, se ha detectado un déficit de control parental en la utilización de videojuegos, puesto que ciertos menores juegan más horas de las que sus papás conocen, usan juegos calificados para adultos, los cuales muchos de estos son potencialmente bastante peligrosos.

En este orden de ideas, Simons et al., (2015) también considera que el tiempo empleado por los niños para jugar videojuegos reemplaza el tiempo libre que normalmente emplean otros niños en actividades físicas; lo que incrementa en el usuario de videojuego una vida sedentaria asociada, con un aumento en la ingesta de meriendas y tendencia a la obesidad.

Igualmente, el uso de videojuegos puede repercutir en el rendimiento escolar cuando, por jugar, se descuida la realización de tareas escolares, se sacrifican horas de sueño o se exponen a demasiadas horas ante la pantalla sin respetar los períodos de descanso necesarios. Es decir, parece que la conducta implicada en los videojuegos puede convertirse en patológica en función de la intensidad o frecuencia invertida en ella y del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y/o escolares de las personas implicadas.

En concordancia a la idea previa, se estima que la edad empleada por los chicos para jugar videojuegos sustituye el tiempo libre que comúnmente emplean otros chicos en ocupaciones físicas; lo cual incrementa en el consumidor de videojuego una vida sedentaria asociada, con un incremento en la ingesta de meriendas y tendencia a la obesidad.

Por igual, la utilización de videojuegos puede repercutir en el rendimiento estudiantil cuando, por jugar, se descuida la ejecución de labores estudiantiles, se sacrifican horas de sueño o se exponen a demasiadas horas frente a la pantalla sin respetar los períodos de tiempo libre necesarios. O sea, parece que el comportamiento involucrado en los videojuegos puede transformarse en una patología en funcionalidad de la magnitud o frecuencia invertida en ella y del nivel de interferencia en las colaboraciones parientes, sociales y/o estudiantiles de los individuos implicados.

En este sentido, Tejeiro, Pelegrina, y Gómez, (2009), hicieron su estudio sobre los efectos psicosociales asociados al uso de videojuegos los cuales pueden resumirse en; Efectos negativos, como adicción, agresividad, aislamiento social, bajo rendimiento escolar, conductas delictivas o antisociales, consumo de sustancias, trastornos médicos. Esto quiere decir que, los consumidores de estos video juegos pueden llegar a presentar en un futuro este tipo de comportamientos a nivel psicosocial, lo cual puede generar una dificultad significativa en su interacción.

Por otra parte, Tejeiro, et. al (2009), plantea consecuencias del Abuso de Videojuegos Violentos en Niños como la alteración del sueño y conductas incontrolables, las cuales se describen a continuación:

Alteración del Sueño. Los videojuegos son estimulantes de la actividad cerebral, en especial los diseñados con contenido violento, que suelen causar pesadillas y horas de sueño

perturbador. Los trastornos del sueño más comunes provocados por la adicción a los videojuegos, así como por el uso de equipos electrónicos hasta largas horas de la noche son los siguientes (Instituto Europeo del Sueño 2018).

Insomnio

Irritabilidad

Periodos de somnolencia

Deficiencia en el desempeño escolar

Pérdida de otras actividades de su entorno

Alteración en los hábitos alimenticios

Sedentarismo

Según la OMS existen 3 síntomas determinantes para identificar una persona que tiene trastorno por videojuegos. Los síntomas predominantes para identificar que una persona sufre de “Trastorno por video juego” según la OMS, son:

1. El poco auto control al momento de jugar, por ejemplo, el inicio, la frecuencia en que se realiza, la intensidad, la duración, el final y en qué contexto se da la acción de jugar.
2. La prioridad que se le da a los juegos por sobre otros intereses de vida y actividades diarias.
3. El hecho de seguir jugando a pesar de las consecuencias negativas generadas en todas las áreas de la vida del sujeto, lo cual supone un problema significativo.

Conducta Incontrolable Sobre el Juego. En este aspecto, el jugador no es capaz de controlar su comportamiento y sus emociones durante cuando juega. Además, no logra poner límites a la frecuencia de esta actividad. La única prioridad es jugar. Cabe destacar, que el adicto al videojuego impone el juego sobre cualquier otro interés o actividad en su vida, cada vez quiere

más y continúa jugando y aumenta la frecuencia y cantidad de tiempo en sus sesiones, a pesar de que vea que le afecta negativamente en su salud y rutina diaria.

Comportamiento de los Niños

Para la Academia Americana de Pediatría (2018), el comportamiento normal de un niño en parte es determinado por el contexto en el que ocurre; es decir, por la situación y tiempo particular, así como por los valores y expectativas propias de la familia del niño y los antecedentes culturales y sociales; en efecto, esta academia realiza una clasificación en cuanto al comportamiento, dividiéndolos en tres tipos:

a) En la actualidad se puede evidenciar que existen tipos de comportamientos que son aceptados. Estos comportamientos incluyen realizar actividades escolares, estar atento a cualquier actividad familiar que se presente. Estos hechos tienen un recibimiento una adulación.

b) Hay conductas que no son reprendidas, son embargo se aceptan debido a la situación como lo es estar indispuerto, o de una circunstancia de carácter mayor, este tipo de conductas no necesita ayuda en el hogar, o tener una conducta de regresión, como lo sería utilizar palabras o comportamientos de infantes, entre los 0 meses hasta los 24 meses de edad.

c) Hay tipos de conductas que no deberían ser permitidas ni aceptadas. Las cuales no son buenas para la zona de confort del individuo, tanto a nivel emocional o social del infante, la familia es la primera que debe intervenir en el crecimiento del intelecto del infante, debido, aunque existe la acción de que pueden interponerse por las leyes sociales y éticas. Esto puede introducir conductas de carácter agresivas o destructivo, racismo aparente o prejuicio, robo, absentismo escolar, fumar o abuso de sustancias, faltas en la escuela o una rivalidad intensa con sus hermanos.

Siendo así entre los rangos de edad tomados para la realización de la investigación 8 a 10 años edad, donde es importante resaltar que, a partir de los 8 años, de manera habitual el niño muestra ante todos conductas agresivas como golpear objetos, porque en la infancia son normales los ataques de agresividad, utilizándose la violencia en la relación con su entorno.

La conducta agresiva en los niños es una señal latente de que necesita ayuda para gestionar sus emociones y al hacer parte de su vida diaria los videojuegos como los shooters provocara emociones como ira, hostilidad, frustración y hostilidad, esto quiere decir que el niño se comporta de forma agresiva provocando efectos emocionalmente negativos suscitados por los diversos componentes del videojuego.

De esta manera, se puede tener una breve definición de lo que se considera como comportamiento en los niños, y lo que se pudiera concebir como normal, incluyendo sus tipos.

Comportamiento Emocional

Según, Eulalia Torras Virgil los videojuegos tienen capacidad para hacer emerger emociones más allá de un contexto cultural concreto; por ejemplo, un videojuego desarrollado en Japón puede tener un gran éxito entre los niños de nuestro país. ¿Por qué los videojuegos conectan a nivel emocional con los niños y las niñas? La respuesta es compleja, pero uno de los factores clave son las emociones básicas que hacen emerger.

Es necesario resaltar, que los científicos han planteado que las emociones básicas se encuentran asociadas a diferentes patrones de actividades del sistema nervioso autónomo, pues estas evidencias son aceptadas entre las disciplinas que estudian el comportamiento humano. Así

mismo, los estudios han demostrado como las emociones subyace en una expresión facial independientemente de la cultura y la lengua de quien se expresa.

Imparcialmente de los tipos de culturas que existen en la actualidad la impresión humana que se manifiesta como los países, o los idiomas. Este tipo de sentimientos son llamados básicos porque son fundamentales, como lo es la tristeza, miedo, alegría, asco, entre otros. Las demás emociones que experimentamos son una mezcla, que han sido forjadas debido a un ambiente social.

A nivel de las emociones su denominador lleva un producto de comunicación de comunicación visual vivido y entendido por los niños de diferentes culturas. Cabe destacar que las personas que desarrollan videojuegos pueden planificar un diseño de juego digital que va más allá de las fronteras de donde nacieron o provienen. En este sentido, un videojuego emerge alegrías, sorpresa, es decir emociones consideradas básicas que pueden provocar el acercamiento al videojuego.

Aislamiento Social

El individuo se aleja de sus amistades y reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales.

En una reciente revisión de este aspecto (Tejeiro, 2002) se pudo comprobar que la mayoría de los datos son conductas de juego, siendo escasos los estudios diseñados específicamente para evaluar las relaciones sociales de los jugadores. De forma sucinta, los resultados en este ámbito se pueden resumir de la siguiente manera: los usuarios de video juegos los utilizan, en su mayoría, acompañados por sus amistades y/o familiares (tendencia mayor entre las niñas que entre los niños); Los jugadores expresan de manera muy mayoritaria su

preferencia por el juego acompañado; no existe relación estadística entre el uso de video juegos y números de amigos del mismo sexo, o número de amigos del sexo opuesto.

Rendimiento Escolar

Los efectos negativos sobre el rendimiento escolar del jugador, debidos al absentismo y a un posible desplazamiento del tiempo de estudio y de la realización de tareas escolares en el propio domicilio (Hasting 2009) sin embargo y a pesar de que se trata de un temor notablemente definido, los estudios que han abordado el tema arrojan resultados diversos. En una revisión reciente encontramos una cierta relación entre el uso de videojuegos y unos peores índices escolares, tanto en forma de rendimiento como de absentismo y de realización de tareas. Esta relación no se encuentra en todos los jugadores ni en todas las muestras, y parece estar mediada por variables como el sexo o e tipo de sistema de juegos (domésticos o en salas recreativas). Resulta tan válido deducir que los videojuegos causan peores calificaciones debido a sus efectos sobre la asistencia a clase y la realización de tareas, como argumentar que los alumnos con peores calificaciones y con peor seguimiento de las tareas educativas por el motivo que sea tienda a jugar más a los videojuegos que aquellos con mejor rendimiento escolar.

Factores influyentes en el comportamiento agresivo

En este aparte se puede mencionar varios aspectos que conforman una serie de factores que influyen en el comportamiento agresivo en el niño, entre los cuales se tienen:

La familia. El entorno familiar es uno de los factores influyentes más poderosos en el comportamiento agresivo de los niños, por lo que se considera probado que las experiencias familiares pueden contribuir a dicho comportamiento violento, que lleva a desarrollar posibles patrones de conducta violento o antisocial. Así, Reyes y Pinos (2011), afirman que hay evidencia

experimental donde se señala que las experiencias en la familia eran el factor que determinaba con más peso la tendencia y frecuencia con que los niños respondieran agresivamente.

De la misma manera, afirman los mencionados autores que las formas en que los padres educan a sus hijos desde la infancia se relacionaban con la cantidad de conductas que pueden expresar; en tal sentido, asevera González, Gimeno, Meléndez y Córdoba (2012) que la familia es uno de los elementos más relevantes dentro del factor sociocultural del niño, ya que influye en la emisión de la conducta agresiva, está demostrado que el tipo de disciplina que una familia aplica al niño, será el responsable por su conducta agresiva o no, la funcionalidad familiar, el alcoholismo de los padres, la violencia domiciliaria, violencia escolar, migración de los padres e influencia de la televisión generan como factor de riesgo el desarrollo de agresividad.

La escuela. Es preciso hacer notar, que los conflictos en las en las escuelas han estado presente, al respecto dice Kornblit, et al (2016) que quizá lo que hoy en día sorprende son las formas en las que se resuelven y la edad de los que niños que se ven involucrados en estos accionares violentos, por lo que la percepción que los niños tienen frente al espacio que los docentes le otorgan en relación con la expresión de sus inquietudes y necesidades, es importante en la medida que este funciona como un marcador del vínculo entre ellos.

En este sentido, Sierra (2010) manifiesta que, en algunos trabajos realizados, se ha evidenciado que la caracterización del clima escolar está dada en gran medida por el grado de autoritarismo de los docentes, es así, como esta variable ha mostrado estar vinculada con las manifestaciones de violencia en la escuela, de manera que a un mayor autoritarismo de los docentes percibido por los estudiantes corresponde a mayores niveles de violencia escolar.

Sociedad. El entorno social, generalmente emiten mensajes dañinos a los niños, quienes los reciben y en consecuencia conllevan a resultados no favorables en el comportamiento de

estos. Entre algunos de los mensajes a los cuales se hace referencia son, que muchos de sus familiares resuelven sus conflictos con gritos o insultos, en los medios de comunicación las noticias que impactan son de violencia, de esta manera, los niños imitan a sus familiares o héroes televisivos, y expresan sus emociones negativas con golpes y ofensas hacia los otros. Asimismo, opina Carrasco y Trianes (2010) que en el barrio o comunidad donde se observan manifestaciones individuales o colectivas de las personas que pueden incidir en la generación de hechos violentos.

Teoría Del Aprendizaje Social (Albert Bandura)

Esta teoría está basada en un modelo de aprendizaje denominado reciprocidad trídica, la cual sustenta que el comportamiento humano es el resultado de una serie de interacciones entre la conducta, los factores ambientales, y los factores personales, es importante resaltar que la influencia relativa de cada componente varía en función de las personas, dinamismo y entorno (Dahab, Minici y Rivadeneira, 2016, como se citó en Romero, 2018, P. 4).

De Miguel Pascual, (2006) menciona que Bandura enfatiza en la importancia de la imitación instrumental en la teoría del aprendizaje social, mediante la observación de los modelos es decir (referentes sociales) agresivos, el jugador aprende qué conductas son apropiadas, y como estos comportamientos implican ser recompensados y cuáles castigados en el medio ambiente social.

Sin embargo, las conductas que los individuos observan son aprendidas y reproducidas solo en el caso de representar un valor funcional. Es decir, los comportamientos se evalúan a partir de su utilidad: si una conducta observada no representa algo benéfico para el individuo, es muy probable que sea rechazada (Zurita, 2018).

Así mismo a medida que crece, el individuo observa conductas y emite juicios de valor alrededor de las consecuencias de aprobación y castigo que también observa de ellas. Bandura (1977) citado en Moctezuma (2017) corrobora que los niños son vulnerables a incorporar conductas agresivas/pasivas que observan en la vida real y a través de los medios electrónicos, ya que en el medio en el que desenvuelve una persona y se relaciona con otros es fundamental para su modelamiento, dando como resultado una gama de patrones de conductas las cuales se amplían debido a los diferentes medios de comunicación como la televisión.

En la investigación realiza por García (2017), menciona que los rasgos de violencia en los videojuegos interactivos parecen tener efectos similares a la visualización de violencia por televisión, sin embargo, en relación a la teoría de aprendizaje de Bandura, la práctica y la repetición y las recompensas por conductas violentas pueden ser más propicios para aumentar comportamientos agresivos en niños y jóvenes que observan violencia en la televisión y el cine. Además, sostiene, que al ser recompensados directamente por ejecutar acciones violentas podrían transferir esta agresividad aprendida hacia el mundo exterior.

De esta manera, Bandura, (1994 como se citó en Cortez, 2020) señala que la teoría del aprendizaje social, es uno de los principales modelos de explicación de la agresión en las personas, descubriendo que los niños optan por copiar acciones violentas que realizan las personas adultas, destacando la observación y la experiencia directa de aquellas conductas en las familias y en el entorno social en el que se encuentra dicho individuo en donde se pueden encontrar comportamientos agresivos, dándoles un sentido de normalidad, y también la presentación en los medios de comunicación presentados de manera gráfica o verbal, concluyendo que estas conductas agresivas se aprenden mediante la observación y luego mediante la práctica.

Teoría del efecto Primming

El primming es un término que pertenece a la psicología cognitiva, lo cual es definido como un efecto de la memoria implícita que consiste en que la exposición a un estímulo, que influye en la respuesta a uno posterior, generando un efecto de facilitación que se puede crear incluso cuando el sujeto no recuerda haber sido expuesto a dicho estímulo (Tulving y Schacter, 1992 como se citó en García, 2014).

Por otro lado, Berkowitz (1984 como se citó en De Miguel Pascual, 2006) define el efecto primming como el proceso de activación de pensamiento denominado “efecto desencadenador”, refiere que las ideas agresivas activadas por la contemplación de casos de violencia en los medios de comunicación pueden resultar otros pensamientos relacionados semánticamente, aumentando a su vez la probabilidad de que sean evocados en la mente influyendo en la respuesta agresiva de diferentes maneras.

Berkowitz y Rogers, (1986 como se citó en García, 2017) Afirman que los videojuegos tienen una consecuencia en los jugadores por medio de un mecanismo Primming o activación de redes neo-asociativas, resaltando que los contenidos violentos de los medios llevan a la agresividad o a la hostilidad debido a la activación de nodos informacionales semánticamente asociados por medio de redes. En el caso de los videojuegos, la teoría del efecto de primming indica que la exposición a los contenidos violentos activará una serie de nodos asociados con la violencia y la agresividad, la cual posibilitará la transferencia de pensamientos agresivos a la acción.

Así mismo en una investigación De la Torre y Valero (2013), concluyen que la edad modula el efecto primming de la exposición del videojuego violento en la conducta agresiva

humana y la presencia de moduladores de los efectos de contenidos violentos pueden explicar su naturaleza y ayudar a predecir conductas delictivas.

Teoría Efecto Catarsis

A diferencia de la teoría efecto primming, el efecto catarsis plantea que el uso de videojuegos violentos puede tener un resultado benéfico para los jugadores, afirma que las acciones violentas desarrolladas en los videojuegos son una forma segura de descarga de los pensamientos y sentimientos agresivos de los individuos. Esta teoría fue originalmente postulada por Feshbach (1995 citada en García, 2017), quien proyectaba que las personas pueden descargar sus sentimientos agresivos mirando una representación ficticia de violencia en los medios de comunicación.

Sin embargo, existe el planteamiento que si el individuo observa contenidos violentos a su vez está saciando tendencias agresivas en la realidad, menciona Igartua (2002 citado en Elespuro, 2020) que esta teoría ha sido sometida a pruebas en las que demuestra que, a mayor exposición de imágenes violentas, mayor es la conducta agresiva que se desarrolla.

Por otro lado, la teoría catarsis, de la activación y de los modelos cognitivos, toman como base los estudios sobre modelado, en relación con la teoría de aprendizaje social, que argumenta que la exposición frecuente a videojuegos puede influir de forma negativa a largo plazo, disminuyendo la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y potenciando la idea de que el mundo es un lugar peligroso (Tejeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez, J. 2009).

Tras una búsqueda minuciosa de leyes que regulan el uso de video juegos encontramos las siguientes:

Ley 1554 del 2012

Ley 1554 del 09 de julio de 2012 cámara. por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones.

El congreso de Colombia decreta:

Artículo 1°. Definición. Para los efectos de la presente ley se entiende por establecimiento de prestación de servicio de videojuegos, aquel que ofrece juegos de video por computador y/o simuladores, o consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El servicio de videojuegos será prestado por personas naturales o jurídicas, debidamente inscritas en la Cámara de Comercio del lugar en el que cumple su objeto comercial.

Artículo 2°. Funcionamiento. Los establecimientos de que trata la presente ley deberán acreditar ante las autoridades municipales y distritales los requisitos exigidos en la Ley 232 de 1995 y Decreto 1879 de 2008, o las normas aplicables para este efecto.

Para acreditar la existencia, propiedad y renovación de la matrícula mercantil, la Cámara de Comercio o la organización que cumpla sus funciones, deberá exigir certificación expedida por el Curador Urbano o autoridad competente, en la que se acredite que el establecimiento cumple con el uso del suelo permitido y/o admitido en la licencia de construcción original, en el plan de ordenamiento territorial o plan básico de ordenamiento del territorio o esquema básico de ordenamiento territorial, de acuerdo con la categoría del municipio o distrito.

El incumplimiento a esta norma dará lugar al cierre definitivo del establecimiento, que será ordenado de conformidad con el procedimiento establecido en el Código Nacional de Policía.

Parágrafo transitorio. Los establecimientos que al momento de la entrada en vigor de la presente ley se encuentren abiertos al público, tendrán un término de doce (12) meses para dar cumplimiento a lo establecido en los artículos 2° y 3° de la presente ley.

Metodología

Tipo y Alcance

La presente investigación tiene un alcance descriptivo, que según Sabino (2012), la investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación de la realidad. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos.

Mientras que, en cuanto al enfoque o tipo de investigación, la presente se concibe como cualitativa que según los autores Blasco y Pérez (2007), este tipo de investigación estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza una variedad de técnicas para recoger información como las entrevistas, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.

Muestra

La población del presente proyecto fueron los niños con edades comprendidas de 8 a 10 años y padres de familia del Centro Educativo Integral Colombia en la Ciudad de Cartagena De Indias.

La muestra se encontraba conformada por 4 niños y 4 madres de familia de la institución mencionada en la Ciudad de Cartagena de indias. Existen criterios de inclusión tales como que se escogen a los niños primeramente dependiendo de sus edades, grado académico 3 a 5to grado así mismo deben de hacer uso frecuentemente de los videojuegos enfocados a la categoría Shooters y que sean voluntarios a participar en esta investigación.

Técnicas de Recolección

En este trabajo se utilizaron técnicas propias al método de la investigación cualitativa Arias (2012). En relación con la técnica, se basará en entrevistas semiestructuradas contando con grabaciones de audio y de video; de esta manera, las entrevistas semiestructuradas, tiene la finalidad al aplicarse de obtener diferentes criterios acerca del objeto de estudio. Al respecto, Sabino (2012) señala que es aquella en que existe un margen más o menos grande de libertad para formular las preguntas y las respuestas. Por lo tanto, no se guían por un cuestionario o modelo rígido, sino que discurren con cierto grado de espontaneidad.

Procedimiento

La presente investigación se desarrolló considerando un conjunto de pasos sistemáticos y coherentes describiendo la evolución del estudio que se inician con ideas y finalizan con resultados verificados, direccionados por los objetivos planteados. En este orden de ideas, el presente trabajo comprendió los siguientes pasos planteados por Martínez (2006), adaptados a la presente investigación.

Primeramente, se realizó una entrevista semi estructurada para la recolección de datos conformada por 17 preguntas abiertas para los niños y 16 para los padres, muy útiles en la investigación cualitativa ya que permitió la obtención de la información mediante preguntas escritas cuyas respuestas proporcionaron información muy variada. Cabe destacar, que se abordaron temas como: uso de videojuego, tiempo empleado, tipos de videojuego, presencia de comportamiento agresivo por el uso de videojuego y dificultades asociadas al uso del videojuego.

No obstante, se hace necesario resaltar que al momento de realizar las entrevistas se utilizó una grabadora con el fin de grabar la información previa autorización de padres y niños del Centro Educativo Integral Colombia De La Ciudad de Cartagena De Indias.

Finalmente, se analizó, interpretó y registró todo aquello que en relación con el tema de estudio y estando al alcance del investigador se llegó a producir en la realidad, efectuando la discusión de los resultados y lograr generar las conclusiones y pertinentes recomendaciones.

Resultados Obtenidos

Tipos de videojuegos

En la categoría tipos de videojuegos se establece una clasificación donde encontramos; juegos de acción y aventura; el primero definido como aquel juego donde la mayoría de los desafíos que se presentan ponen a prueba las habilidades y coordinación del jugador mientras el segundo, trata de una historia interactiva donde la narración, la exploración y la resolución de puzles, son elementos esenciales del juego. (Frach, s.f);

También encontramos los juegos de disparos en primera persona también llamados (FPS), definidos como aquellos que se caracterizan porque las acciones básicas son mover los personajes y usar un arma que se enuncia en la pantalla en primer plano. (Belli y Raventos, 2008).

Dentro de esta categorización encontramos que los encuestados prefieren más el tipo de videojuegos, donde los elementos de defensas para poder derrotar a sus rivales son las armas;

E1. Free fire.

E2. Call of Duty,

E3. Roblox y Free Fire

E4. "Gta V"

Videojuegos donde los mismos expresan tener diferentes emociones tanto al ganar una partida como al momento de perderla.

Horarios de Juegos

De acuerdo con Mayra Torres (2016), quien es psicóloga en la Universidad del Norte, contempla la idea de que, si ya existía un horario, este se debe retomar. Pero si nunca había contemplado la idea de tener uno en específico, es necesario crearlo "*Lo principal es establecerlo para que los niños tengan claro cuáles son sus deberes y cuáles son las actividades que deben desarrollar en el día*", plantea la especialista.

El horario de juegos que estos utilizan es de 1 a dos horas, preferiblemente en el horario de la tarde y fines de semana.

E1. "No, mucho mi mamá no me deja jugar más de una hora al día"; "Los fines de semanas es que más tiempo pasó jugando.";

E2. *“Hasta que se le acabe la batería al teléfono, normalmente es una hora”; “Una hora”*

E3. *“2 horas”*

E4. *“2 horas”; “viernes y jueves porque no tengo casi tareas”*

Por su parte algunos padres de familia si imponen horarios de juego lo cual hace más fácil controlar el tiempo que estos emplean al momento que deciden jugar.

E1. *“Cuando está en clase no, días de semana una que otra vez, pero más que todo fines de semana”. “En las horas de la tarde”.*

E2. *“No, cuando se desocupe de las tareas él puede jugar”. “No, normal”.*

E3. *“Bueno eso de los horarios no lo hacíamos mucho porque como él es un niño muy poco comunicativo, yo digo que era como ignorancia por parte mía y del papa dejarlo mucho tiempo metido en eso. Pero yo como mama vi el peligro y por eso hable con el papa y le dije que yo veía mal que CAZ, pasara tanto tiempo en los juegos y desde entonces le he impuesto horarios específicos de juego”. “Ahora no lo dejo pasarse de las 2 horas al día. El niño puede que juegue de 2:00 pm a 4:00pm y de 7:00pm a 8:00pm solo juega máximo 2 veces en el día y ya a las 9:00pm se encuentra acostado y dormido hasta los fines de semana”.*

E4. *“Si claro, si tiene” “Fines de semana, más que todo en las horas de la tarde”*

Personajes

Los estudiantes, en cuanto a los personajes, no encuentran ningún parecido, pero les atraen las armas que utilizan para poder ganar las partidas (Fusiles, pistolas, escopetas, ametralladoras, etc.), situación que demuestra que usan más armas de este tipo ya que pueden ocasionar mayores

daños y de esta manera ganarles a sus contrincantes, situación que tiene efecto en sus emociones de manera positiva, los gratifica.

E1. "Todos me gustan por igual, pero Alok más, porque es muy ágil y hace un círculo y cura a los compañeros."; "solo me gusta porque los uso, pero no nos parecemos en nada"; "Las pistolas, las smg para corta distancia, las escopetas y ya "

E2. "No tengo ningún personaje favorito"; "En el cabello, en los ojos y en todo"; "En nada"; "Los fusiles, las ametralladoras, las lanzagranadas";

E3.: "No, yo duro en un día jugando 2 horas Roblox y al día siguiente puedo jugar Free Fire las 2 mismas horas; 12 horas, porque juego de lunes y sábados y domingos también; "En roblox mi personaje favorito es el mío, el que yo me cree en el celular de mi mamá se llama "mucunoto" y en el celular de mi papá "ligarris". En free fire mi personaje es "Shirou", porque tiene mi mismo color de piel, me gusta su pelo y tienen una habilidad que me avisa cuando le disparan para yo moverme, pero me gusta más que por su habilidad su apariencia. Otro personaje favorito que me gusta es "hayato" él tiene una habilidad que cuando dispara le quita mucha vida a alguien "; "En roblox mis preferidas son AK47, M4A1 Y en free Fire están también la AK47, la M4A1 también, el rifle y una escopeta de dos tiros que quita mucha vida".; "Ah sí, me gusta solamente por el daño, hace días jugando Free Fire me cogieron 2 y los derribe a las 2 yo solito sin ayuda y con poquita vida".

E4. "No tengo favorito, siempre juego con el mismo personaje y a veces cambian cuando haces misiones o pasas de niveles"; "El fusil, la ametralladora, hay muchas armas"

Emociones

Para la definición de las emociones, nos apoyamos en la postura sociocultural adoptada por (Rebollo, 2008), que se sustenta en las siguientes consideraciones: "a) los sentimientos no

constituyen un proceso exclusivamente individual e interno, sino un proceso relacional, por tanto la emoción se construye socialmente; b) las emociones están mediadas por instrumentos y recursos culturales de naturaleza simbólica, provenientes de los contextos sociales; y c) los sentimientos suponen indicadores de la relación que establecemos con los contextos, por ello, actuamos en relación con los valores culturales aceptándolos o rechazándolos”

Los entrevistados evidencian que los videojuegos afectan notablemente sus emociones, pues denotan alegría una vez utilizan sus armas para ganar las partidas. O cuando pierden, se sienten tristes, situación que está implicada en su actuar al momento de perder, generando conductas como llorar, o gritar e incluso seguir intentando hasta el punto de olvidar sus obligaciones.

E1.; "Ufff me emocionó mucho, me da alegría."; "Me pongo triste porque me cuesta mucho ganar las partidas."; "Feliz, porque pude vencerlo, pude ganarle la partida";

E2. Me vuelvo loco; Me pongo triste. Me emocio mucho.

E3. "Bien, bueno si si cuando uso la ropa de conejo y otro oponente la tiene puesta es como si fuéramos un grupo de conejos; "Shirou" es feliz como yo; "Me pongo loquito, yo me emocio, salto en la casa y grito gané, gané. En roblox yo uso hasta un movimiento que alza las manos y también en free fire enciendo el micrófono gritando que gane, aunque en free fire no puedo hacer movimientos de felicidad con mi personaje porque eso vale diamantes y a mí nunca mis papas ni yo hice recarga”.

“...ninguna, Me quedo normal intentando ganar, además mi mami siempre me ve jugando”.; “Grito y digo nooo, como que me siento desanimado yo recuerdo que cuando iba a subir a Oro3 se me fue, se me salió la partida y mi mama me quito el celular yo me sentí tan desanimado y triste...”.

E4. “Me siento poderoso”; “Me pongo enojado, me da rabia perder”; “Me siento bien, y más porque hay misiones difíciles, pero las gano”.

Comportamientos

Dentro de esta categorización, adoptamos el concepto definido por según Bushman y Whitaken, en relación con la agresividad que puede generar los videojuegos; *“hay razones suficientes para pensar que la agresividad percibida en los videojuegos, es más peligrosa que la percibida en otros medios como la televisión. Entre estas razones, citan el hecho de que el sujeto esta vez tiene un papel más activo, pues de espectador pasa a ser jugador”.* (Barroso, 2016)

Situación que se refleja en la postura tomada por alguno de los sujetos entrevistados tanto al momento de ganar o perder frente a sus oponentes, emociones de los que los afectados directamente son sus familiares.

E1. “Me molesto, y les entrego el celular, les pongo cara de amargado”.

E2. “Si y me pongo muy bravo porque me matan”.

E3. Pero con los enemigos de Free fire me quiero vengar de ellos porque los que me matan los encuentro en otra partida y yo les digo esta vez si te voy a matar, esta vez si te ganare. “También les digo en Free toma eso para que aprendas, unas veces les digo pa’ tu casa toma eso o toma eso pa’ que aprendas, en otras les digo estas mamao y ya”.

E4. “No...solo que a veces me salgo y se me olvida guardar la partida y me da rabia porque debo empezar de nuevo”.

Por otro lado, los padres consideran en gran medida que los videojuegos han afectado el comportamiento de sus hijos, lo cual implica que los padres tomen medidas necesarias en cuanto al control de horas del uso de estos videojuegos, al castigo o a decomisar el artefacto tecnológico.

E1. *“Últimamente más o menos si”. “Si, claro. Normal, le quito el juego y me la entrega con groserías, me lo tira y ya después se le pasa”.*

E3. *“Si en estos últimos meses he notado ahora que no tiene consola, que su comportamiento ha mejorado ahora él juega por ratitos con la hermanita, porque el con la hermanita no jugaba para nada yo ahora llamo a una prima que vive cerca al campestre y trae a su niño para jugar, y ahora juega CAZ más que antes, ahora está más integrado”. “Aunque le soy sincera, yo note que por los videojuegos mi hijo cambio su comportamiento porque él jugaba con los de al frente, con los de al lado, pero desde que tuvo videojuegos no socializaba tanto. Es más, mi hijo prefiere jugar mil veces videojuegos o ver videos de YouTube que salir a jugar con una visita de un primo que tenía ratos sin venir a la casa, otra cosa que quería decirle que él antes iba a una fiesta de cumpleaños y decía: Que aburrido, ya me quiero ir, a qué hora nos vamos, por eso es que no me gusta venir a esto ya eso no pasa casi”. “Que no escucha y uno está llamándolo y se pone como ido viendo el televisor, la verdad es que no me gusta, no me gusta. Le soy sincera cuando le quito el celular abruptamente o se lo desconecto cuando lo tiene cargando y a la vez jugando no dice nada, tampoco cuando me salgo de las aplicaciones o de algo. A él lo que le da rabia es que yo le diga no lo vas a coger más, o que yo le diga no te dejare jugar hoy ni tampoco mañana videojuegos también que le diga que no le prestare el teléfono eso si llora mucho, llora, por eso es comportamiento de que se pone a llorar tampoco me gusta”.*

E4. *“Si, lo noto más grosero, a veces utiliza palabras no adecuadas que muchas son las que escucho cuando se encuentra jugando el videojuego”.*

Consecuencia de los videos juegos

Denota que, al pasar demasiado tiempo en los videojuegos, estos se concentran al punto de que sus madres deben llamarlos porque simplemente los ven demasiado concentrados. Además, una madre menciona que su hijo ha tenido cambios en su rendimiento académico y otra argumenta que, hace lo posible por retirar el aparato electrónico al momento de compartir en familia o, en caso tal, cuando tienen visita de familiares, lo cual implica que las madres deberían tomar medidas necesarias en cuanto al control de horas del uso de estos videojuegos, al castigo o a decomisar el artefacto tecnológico.

E1. “Si, es que se distrae mucho”. “La concentración, ya que se concentra demasiado en el juego”.

E2. La falta de atención, no me presta atención cuando está jugando, se concentra demasiado.

E3. “Si claro, cuando en varias ocasiones llegaban familiares, primos que hasta teníamos mucho tiempo sin ver y que el anteriormente jugaba con ellos, no les prestaba atención el prefería quedarse jugando que atender la visita de los primos o amigos. Por eso yo lo he castigado hasta le quite la consola por completo por eso que le cuento”.

E4. “De cierta manera se le olvidan las cosas, se mete tan de lleno que cuando le hablan parece que no fuera con él, prácticamente nos ignora, tiene uno que hablarle varias veces para que preste atención”. ““Si...lo que sucede es que él tiene una hermanita menor, de cinco años, entonces al momento de que su hermana también quiere jugar, yo les digo bueno jueguen los dos, hay dos controles, él contesta: “No, pero es que ella no sabe y con ella no quiero jugar” y se enfrasca en que no y no, entonces como padres nos toca decirle que, si no juega con su hermana, él tampoco juega solo y nos toca castigarlo por eso”.

Por otra parte, los videojuegos han llegado a ocupar gran parte del tiempo libre de los niños. Sin embargo, podría llegar un momento en donde pase de ser una simple actividad de diversión y ocio, llegando a convertirse en un problema serio en un futuro.

E1. "No ninguna, mi mamá siempre me obliga"; "Si, por que me distraigo mucho, me concentro cuando juego y no le hago caso a mi mamá cuando me está hablando"; "Me molesto, y les entrego el celular, les pongo cara de amargado.";

E2. "No he aplazado nada y no dejé nunca nada atrás".; "Nada, porque no me castigan".

E3. "Le digo a mi hermana, que después jugamos y sigo jugando videojuego"; "Cuando mi primo viene a visitarme y él se tiene que ir hoy mismo yo aprovecho para estar con él y jugar, aunque mi mama me dice que deje de jugar videojuegos antes que el venga para que lo atienda y yo dejo de jugar enseguida y muchas veces yo lo hago por mi propia cuenta cuando se tiene que ir en un día o en un ratico".

E4. "No, salgo con mi familia normal, pero por el tema de la pandemia no puedo salir tan seguido".

Discusión de Resultados

Se buscó desde un principio la respuesta a la problemática establecida y lograr la descripción de las percepciones de niños y de padres sobre el uso de videojuegos violentos y su relación con el comportamiento agresivo estos niños de centro educativo integral Colombia en la ciudad de Cartagena de Indias.

Con el resultado del diagnóstico de la problemática citada acompañado de los antecedentes de las situaciones estudiadas y los análisis arrojados por la técnica utilizada

logramos describir la situación de cada individuo, y el alcance de los objetivos como la descripción de las percepciones de niños y padres sobre el uso de estos videojuegos y su relación con el comportamiento agresivo, también se logró describir el uso percibido de los videojuegos de la categoría shooters, la percepción de niños y padres sobre los comportamientos agresivos y su relación con el uso – abuso de los videojuegos.

En relación con el objetivo específico número uno, orientado a describir el uso percibido de los videojuegos de la categoría shooters por parte de los padres y los niños del centro educativo integral Colombia, se obtuvo como resultado que los niños manifiestan que pasan más de 4 horas diarias frente a una pantalla apropiándose de un personaje dentro del videojuego, cuyo objetivo básico es matar a los enemigos sólo con el uso de armas. En este sentido los padres expresaron tener poco conocimiento sobre videojuegos de preferencia de sus hijos.

Ahora bien, en cuanto al segundo objetivo específico referido a analizar la percepción de niños y padres de primaria del centro educativo integral Colombia sobre la presencia de comportamiento agresivo, los niños manifiestan que “muy poco” los padres los castigan por estar jugando mucho tiempo. En cuanto a los padres comentan que, sí han llegado a la situación de retirarle el videojuego a su hijo por causa de algún comportamiento que estuvo presentando, como discutir o manejar vocabulario no adecuado en el momento de juego.

En cuanto al objetivo específico determinar la relación entre el comportamiento agresivo y el uso de videojuegos de categoría shooters en los niños del Centro Educativo Integral Colombia a partir de las percepciones de los niños y los padres, se determinó que los padres perciben que en ocasiones existe una relación entre estos fenómenos con el uso de videojuego sobre todo de acción.

La clasificación de los videojuegos y las consecuencias por su abuso al tratarla como problemática se confrontaron con otras investigaciones para fortalecer la nuestra o contra posicionar los resultados. Se considera que la problemática es poco visible pero real, entendida en la sociedad como normal y hasta necesaria algunos autores que coinciden en puntos de vista como creer que determinan fenómenos de agresión en los niños.

En cuanto a las coincidencias de las características del video juego en cuestión como free fire, call of dutty, gta, entre otros, encontramos que estos permanentemente se encuentran en permanente evolución y sus características son cambiantes.

Mientras que en Brutal Kill los videojuegos violentos se describen como predictores de agresión en Brasil por Medeiros, Pimentel, Sarmet, y Mariano (2020), consideramos los resultados de Fuentes y Pérez (2015), quiénes expresan, que el uso de los videojuegos puede generar en los encuestados aspectos positivos como estrategias y habilidades de pensamiento. Frente a esta dicotomía postulamos nuestra investigación como alternativa o punto de acuerdo con ambos autores, siempre y cuando exista una reglamentación no rígida, más bien permeable y condicionada a la negociación de los niños con los padres, evitando que se afecte la parte social, escolar y mental.

De acuerdo con lo que postula la teoría Efecto Priming según Berkowitz (1986) y los resultados obtenidos en esta investigación, da sustento a que la constante exposición a contenidos violentos, en este caso, el contenido implícito en los video juegos violentos activa una serie de nodos asociados con la violencia y la agresividad, lo cual permitirá la transferencia de pensamientos agresivos hacia la acción. Así mismo, consideramos de acuerdo que la exposición constante a este tipo de videojuegos podría desencadenar comportamientos agresivos o hostiles en los menores.

En cuanto a las limitaciones que posee nuestro estudio una de ellas es la muestra reducida debido a cuestiones de gestión dentro de la institución, por lo cual tuvimos acceso a solo cuatro sujetos. Otra de las limitaciones con las cuales contó nuestra investigación es referente a que, solamente como objeto de estudio fueron sujetos de sexo masculino.

Para futuros investigadores sugerimos que el rango de edad podría ser ampliado para la obtención de resultados mas amplios.

Conclusiones

Aunque existen varias maneras de entretenimiento infantil y sus historias son remotas pérdidas en la tradición oral, actualmente los más preponderantes son los juegos de video, estos ocupan gran parte de la vida de los menores. Pero puede llegar el momento en que dejan de ser una simple actividad de diversión para convertirse en un problema de dependencia a estos.

Sin embargo, en las entrevistas realizadas en esta investigación en el instituto Ceicol con los niños de edades entre 8 y 10 años, le dedican más de una hora diaria a los videojuegos de categoría shooters y muestran diferentes emociones, comportamientos, ya sea al momento de ganar, perder o cuando sus padres les quitan el juego.

Por otro lado, los padres consideran en gran medida que los videojuegos han afectado el comportamiento de sus hijos, lo cual implica que los padres tomen medidas necesarias en cuanto al control de horas del uso de estos videojuegos, al castigo o a decomisar el artefacto tecnológico.

En la búsqueda de agregar conceptos, describir realidades y plasmarlos como antecedentes que fortalezcan a las anteriores investigaciones y a la vez cumplir los propios

objetivos de esta investigación se propuso describir y analizar esas percepciones de niños y padres sobre el uso de videojuegos violentos y su relación con el comportamiento agresivo.

Es decir que los juegos son un factor que se relaciona con las estructuras conductuales de los niños al tener contenidos que aportan unos componentes formativos que permite discernir que de acuerdo con la intencionalidad que se aborda el juego, así mismo desarrollarán unas actitudes o habilidades que serán visibilizadas en la realidad.

Recomendaciones

Mayor control de los padres de familia a sus hijos en cuanto al tipo de video juegos que estos suelen jugar.

Periodicidad de los padres en la institución educativa para estar más enterados de las actividades de los niños, su rendimiento y o riesgos externos que puedan ocasionar en el desarrollo emocional del niño.

Orientar a los estudiantes sobre las causas y efectos en cuanto a los videojuegos agresivos y violentos.

Hacer una distribución sana del tiempo libre, realizando las tareas escolares, leer, hacer deporte, ayudar en los quehaceres del hogar y compartir tiempo en familia.

Referencias

- Academia Americana de Pediatría (2018, 16 de octubre). *Cuidados de niños en edad escolar: de 5 a 12 años*. <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/family-dynamics/communication-discipline/Paginas/Normal-Child-Behavior.aspx#:~:text=Adem%C3%A1s%20el%20comportamiento%20%22normal%22,los%20antecedentes%20culturales%20y%20sociales>
- Acosta, S. y Zurita, M. (2018). *El aprendizaje por imitación y la identificación de roles en los niños y niñas de la unidad educativa madre Gertrudis del cantón Cevallos provincia del Tungurahua* [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato] UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/28650>
- Adaszko, D., Camarotti, A. Di Leo, P., Kornblit, A. Mendes, A. y Verardi, M. (2008). *Violencia escolar y climas sociales*. Biblios. https://books.google.com.co/books?id=3LN2xbYZ6MgC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Saleen, M. y Swing, E. L. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136, 151-173.
- Anónimo, (2005). Rescatado el 1 de junio de 2021 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/2449_2102.pdf
- Bavelier, D. (2016). Children wired: for better and for worse. *Neuron*, 67(5), 692-701.

Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs. Prentice-Hall.

Barroso M. Alejandro A. (2016). Videojuegos y comportamientos agresivos: Una aproximación. *Revista Revista cuatrimestral de la Red cubana de alternativas en Psicología*. Volumen 4, Número 11

Brändle, G. y Cardaba, M. (2011). Videojuegos y violencia: nuevas aproximaciones a un problema social. *Innovaciones en la sociedad del riesgo*, 7, 331-348.

https://acmspublicaciones.revistabarataria.es/wp-content/uploads/2017/11/Almagro.2011.art_19.Cardaba.331_348.pdf

Bernat, A. (2006). Los videojuegos, acceso directo a las nuevas tecnologías. *Comunicación y Pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 216, 32-36.

<http://www.xtec.cat/~abernat/articles/bernat-II.pdf>

Belli S. y Lopez C. Raventós. Breve historia de los videojuegos. *Revista Aathenea Digital*. Num 14. 159-179.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2736172.pdf>

Bradley, S. y Schneider, S. (2004). Death with a Story: How Story Impacts Emotional, Motivational, and Physiological Responses to First-Person Shooter Video Games. *Human Communication Research*, 30 (3): 361-375.

https://www.researchgate.net/publication/249471841_Death_with_a_Story_How_Story_Impacts_Emotional_Motivational_and_Physiological_Responses_to_First-Person_Shooter_Video_Games

- Carrasco, C. y Trianes, M. (2010). Clima social, prosocialidad y violencia como predictores de inadaptación escolar en primaria. *European Journal of Education and Psychology*, 3(2), 229-242. <https://revistas.uautonoma.cl/index.php/ejep/article/view/865/711>
- Chinapaw, J. y Simons, M., (2015). Asociaciones entre los videojuegos activos y otros comportamientos relacionados con el equilibrio energético en adolescentes: un estudio de diario de memoria de 24 horas. *Revista internacional de nutrición conductual y actividad física*, 12 (32), 24-30. <https://ijbnpa.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12966-015-0192-6>
- Claypool, K y Claypool, M. (2007). On Frame Rate and Player Performance in First Person Shooter Games. *Multimedia Systems*, 13, 3-17.
- Córdoba, D. (2020). *Proyecto de Comunicación Cultural, Niñez y Juventud. Informe de Gestión Dirección de Comunicaciones*. Ministerio de Cultura de Colombia.
- Córdoba, A., Gimeno, A., González, F. y Meléndez, J. (2012). La percepción de la funcionalidad familiar. Confirmación de su estructura bifactorial. *Escritos de Psicología / Psychological Writings*, 5(1), 34-39. <https://doi.org/10.5231/psy.writ.2012.1101>
- Cortez, D. (2020). *Conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria de un colegio particular de Lima* [Tesis de Pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola] USIL. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/10403/1/2020_Cortez%20Gallo.pdf
- Daniel, L. (2006). Análisis del contexto histórico y tecnológico del origen de los videojuegos. *Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 2(4), 68–86. <http://dx.doi.org/10.7195/ri14.v4i2.388>

De Miguel Pascual, R. (2006). Cuestiones en torno al poderoso efecto de los videojuegos violentos: Del neoconductismo a la cognición social. *Revista de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 4(1), 1-28.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556595013>

De la Torre-Luque, A. y Valero-Aguayo, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Anales de Psicología*, 29(2), 311–318. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.2.132071>

Evangelista, T., Gonçalves, B. y Pimentel, C. (2020). “Brutal kill!” Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25(2), 261–271. <https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>

Díez, E., Rojo, J. y Terrón, E. (2002). Violencia y videojuegos. *Ética net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 8, 1-23. <https://buleria.unileon.es/handle/10612/11826>

El País. (2010, 14 de febrero). “Atrapados” por los videojuegos. *Informe de prensa exclusivo*. <https://historico.elpais.com.co/paionline/calionline/notas/febrero142010/cali6.htm>

Escribano, F. (2012). Videojuegos y juventud. *Revista de Estudios de Juventud*, 98, 23-46. http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_completa.pdf

Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Teoría de la Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 11-28.

- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 18, 31-39. <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaPS-2011-18-5030/Documento.pdf>
- Elespuro, E. (2019). *Las imágenes de los videojuegos consumidos por los jóvenes del distrito de Surquillo* [Tesis de Pregrado, Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación] USMP. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/5521/ELESPURU_HE.pdf?f?sequence=3&isAllowed=y
- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social Revista Interuniversitaria*, 4, 18-31. https://doi.org/10.7179/psri_2011.18.03
- Franch Albert T. Introducción al diseño de video juegos. OUC. http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/26941/2/atejedaf_TFG_0114.pdf
- Fontain, T. (2012). *Metodología de la Investigación, pasos para realizar proyecto de investigación*. Júpiter. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/6785/1/63%20INTRODUCCION%20A%20LA%20METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION.pdf>
- Fuentes, L. y Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos escolares de Sincelejo. *Opción*, 31(6), 318–328. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045571020>
- Garc, P. y Plata, L. (2018). Videojuegos y Violencia: Una Revisión De La Línea De Investigaciones De Los Efectos. *Revista de La Escuela de Ciencias de La Educación*, 1, 149–165.

- García, S. (2017). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 13 (1), 149-165.
<https://revistacseducacion.unr.edu.ar>
- García, L. (2014). *Priming inverso: efectos contrarios en el comportamiento del consumidor* [Tesis de Pregrado, Universidad Pontificia Bolivariana]. Archivo digital.
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:iuM_NJSzmTYJ:https://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/download/48385/45249/+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=c
[o](#)
- Garrote, G. (2013). *Uso y abuso de tecnologías en niños y adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante*. [Tesis Doctoral, Universidad de Burgos] Riubu.
https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/219/Garrote_P%20E9rez_de_Al%20E9niz.pdf;jsessionid=55F26FA8DE9E18D53F1CB5F788DE8813?sequence=1
- Gómez, M. (2002). Violencia social y videojuegos. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 1(25), 45–51. <https://doi.org/10.12795/pixelbit>
- Gómez, J. Pelegrina, M. y Tejeiro, R., (2009). Efectos Psicosociales de los videojuegos. *Revista comunicación*, 7(1), 235-250.
https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, D. (2016). *¿Qué Tipos De Videojuegos Existen? Clasificación y Diferencias*. Blog Euronics Consejos Del Especialista. <https://www.euronics.es/blog/que-tipos-de-videojuegos-existen-clasificacion-y-diferencias/>

- González, Carina S., & Blanco, Francisco (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3),69-92. [fecha de Consulta 1 de Junio de 2021]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343005>
- Gorria, A. (2019). ¿Cuántos tipos de videojuegos existen en la actualidad? *Revista Digital Hablamos de Gamers*. <https://hablamosdegamers.com/analisis/cuantos-tipos-de-videojuegos-existen-en-la-actualidad/>
- Hernández Pérez, J. F. (2015). *La influencia de los videojuegos en el proceso de adopción tecnológica: un estudio empírico en la región de Murcia* [Tesis de Doctorado, Universidad Católica de Murcia] UCAM. <http://repositorio.ucam.edu/bitstream/handle/10952/1359/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, V. (2009). La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 303–307.
- Ibáñez, E. (2017). *La dimensión narrativa de los videojuegos first-person shooter (FPS)* [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid] E-Prints Complutense. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/42290/>
- Jiménez, M. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada*, 6, 1-12.

López, B. (2021). *Estudios de géneros y juegos: hacia un enfoque de los géneros de videojuegos*. 37(1), 45-70.

Llorca Díaz, M. A. (2009). *Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: Influencia en la inteligencia espacial y el rendimiento escolar*. [Tesis doctorado, Universidad de Granada] Digibug.
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/2421/18278346.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Malaver, C. (2020, 7 de febrero). La obsesión de mi hermano con los videojuegos lo llevó a la muerte. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/bogota/son-los-videojuegos-un-peligro-para-los-ni%C3%B1os-459790>

Martínez, M. (2004). *Ciencia y Arte en la Metodología Cualitativa*. Trillas.
https://www.academia.edu/29811850/Ciencia_y_Arte_en_La_Metodologia_Cualitativa_Martinez_Miguel_PDF

Martín, E. (2017). *La dimensión narrativa de los videojuegos first-person shooter (FPS)*. [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid] E- Prints.
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/42290/1/T38678.pdf>

Mejía, C., Rodríguez, M. y Castellanos, B. (2009). Mentas, videojuegos y sociedad. Algunos puntos cruciales para el debate. *Revista científica Guillermo de Ockham*, 7(1), 19-30.
<https://www.redalyc.org/pdf/1053/105312251002.pdf>

Cifuentes, D. y Reyes, J. (2014). *Aproximación a los hábitos de consumo de contenidos mediáticos por parte de los niños en Colombia etapa piloto*. Ministerio de Cultura de Colombia.
<https://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Documents/APROXIMACI%C3%93N%20A%20LOS%20H%C3%81BITOS%20DE%20CONSUMO%20DE%20CONTENIDOS%20MEDI%C3%81TICOS%20POR%20PARTE%20DE%20LOS%20NI%C3%93OS%20EN%20COLOMBIA%20ETAPA%20PILOTO>

[20A%20LOS%20H%C3%81BITOS%20DE%20CONSUMO%20DE%20CONTENIDO
S%20MEDI%C3%81TICOS%20POR%20PARTE%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS
%20Y%20LAS%20NI%C3%91AS_FINAL.pdf.](#)

García Guardia, M^a Luisa, & Marcos Molano, M^a del Mar (2004). La construcción de personajes en el videojuego SIMS 2. ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes, 2(2), .[fecha de Consulta 1 de Junio de 2021]. ISSN: . Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552557612005>

Moctezuma, S. (2017). Una aproximación a las sociedades rurales de México desde el concepto de aprendizaje vicario. *LiminaR*, 15(2), 169-178.

<https://doi.org/10.2536/liminar.v15i2.538>

Orellana, I. (2009). “*GameArt*” arte y videojuego: movimientos y tendencias artísticas desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy [Tesis de Especialización, Universidad de Chile]

Uchile. http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/101198/ar-orellana_i.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Orrego, J. (2007). Los niños y los videojuegos. *Fundación Valle Del Lili*, 139, 1-4.

https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/4492/1/139_ni%c3%b1os_videojuegos.pdf

Reyes, C. (2011). *Prevalencia y factores asociados a la conducta agresiva en escolares de Cuenca*. [Tesis especialización, Universidad de Cuenca] DSPACE.

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3979/1/Tesis.pdf>

Romero, K. (2018). *Albert Bandura y el aprendizaje cognoscitivo social en el desarrollo de conductas agresivas en niño*.

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/13111/1/ECUACS-2018-PSC-DE00040.pdf>

Romero, D. y Vaca, P. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. *Acta Colombiana de Psicología*, 10, 35–48.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-91552007000100005&script=sci_abstract&tlng=es

Salguero, R. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 235-250.

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?isAllowed=y&sequence=1

Sánchez, D. (2015). *Evolución histórica y contexto social del videojuego en el sector audiovisual. Preproducción, producción y postproducción de un videojuego a través de software libre profesional*. [Tesis de pregrado, Universidad de Extremadura]. Archivo digital.

http://dehesa.unex.es/flexpaper/template.html?path=/bitstream/10662/3476/1/TFGUEX_2015_Sanchez_Vega.pdf#page=1

Sato, P. (2010). Violencia simbólica en video juegos. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales-Universidad Nacional de Jujuy*, (38), 169-179.

<https://www.redalyc.org/pdf/185/18516804011.pdf>

Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius*. Universitat de Barcelona.

<http://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2014/02/Homo-Videoludens-2-0-De-Pacman-a-la-gamification.pdf>

Sherry, J. (2001). The effects of video games on aggression: a meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.

https://www.researchgate.net/publication/227627846_The_effects_of_violent_video_games_on_aggression_A_meta-analysis

Sierra Varón, C. A. (2013). Violencia escolar Perfiles psicológicos de agresores y víctimas. *Poliantea*, 6(10), 53-71.

<https://journal.poligran.edu.co/index.php/poliantea/article/view/226>

Suasnabas, L. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *RECIMUNDO: Revista Científica de La Investigación y El Conocimiento*, 1(4), 983–1000.

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-VideojuegosYSuRelacionConLaViolencia-6732718.pdf>

Tavera, E. (2020, 17 de agosto). *Estudio revela que más de 3,000 millones de personas juegan videojuegos*. BitMe. <https://www.bitme.gg/noticias/videojuegos/estudio-3000-millones-personas-juegan-videojuegos-mundo-2020-dfc-intelligence/>

Tejeiro, R. (2002). ¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social? *Eúphoros* (5), 231-239.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1181513>

Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*, Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell.

Torres, M. (2016, 12 de Julio). Los horarios, clave para que los videojuegos no sean un problema. *El Heraldo*. <https://www.elheraldo.co/tendencias/los-horarios-clave-para-que-los-videojuegos-no-sean-un-problema-271345>

Ubaque, D. (2010). *Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con Edades de 7 a 12 años*. [Tesis especialización, Universidad Jorge Tadeo Lozano] EXPEDITIO.

<https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/1524/T430.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Unsworth, G. y Ward, T. (2007). The effect of playing violent video games on adolescents:

Should parents be quaking in their boots? *Psychology, Crime & Law*, 13(4), 383–394.

Anexos

Entrevista

Niños

1. ¿Qué videojuego normalmente juegas?
2. ¿Cuántas horas al día emplea jugando tu video juego favorito?
3. ¿Cuántas horas a la semana consideras que empleas jugando videojuegos?
5. ¿Cuál de los personajes del videojuego es tu favorito? ¿Por qué?
6. ¿En qué consideras que te pareces a tu avatar del videojuego?
7. ¿En qué consideras que te pareces a tu oponente dentro del videojuego?
8. ¿Qué tipo de arma de combate es tu preferida en el videojuego? ¿por qué?
9. ¿Qué haces normalmente cuando estás en una partida?
10. ¿Cuál es tu reacción cuando ganas una partida?
11. ¿Cuál es tu reacción normalmente cuando pierdes una partida?
12. ¿En alguna situación ha insultado a un jugador? Si ha sucedido, explica

13. ¿Se han presentado interrupciones mientras juegas una partida importante? ¿cuál fue tu reacción?
14. ¿Cómo es tu reacción cuando logras eliminar a un enemigo mientras te encuentras en una partida?
15. ¿Ha aplazado o dejado de hacer alguna actividad con tus amigos o con tu familia por estar jugando? ¿Como cuáles?
16. ¿Alguna vez te han castigado a causa de los videojuegos?
17. ¿Qué haces normalmente cuando tus padres te castigan a causa de los videojuegos?

Padres De Familia

1. ¿Desde hace cuánto tiempo tiene usted conocimiento de que su hijo usa videojuegos?
2. ¿Cuántas horas al día emplea jugando su hijo videojuegos?
3. ¿Cuántas horas a la semana dedica su hijo a jugar videojuegos?
4. ¿Cuál es el tiempo máximo que ha dejado de jugar su hijo videojuegos?
5. ¿Cuenta su hijo con horarios específicos de juego?
6. ¿Cuáles son los horarios específicos que usted impone?
7. ¿Ha notado cambios en los hábitos de sueño de su hijo?
8. ¿Cree usted que los cambios se podrían asociar al uso del videojuego?
9. ¿Cree usted que su hijo se acuesta más tarde de lo habitual, o se levanta más temprano para invertir ese tiempo en el video juego?
10. ¿Ha notado cambios en la alimentación de su hijo?
11. ¿Cree usted que los cambios en la alimentación de su hijo se podrían asociar al uso de los video juegos?
12. ¿Ha presentado su hijo dificultades académicas?

13. ¿Cree usted que esas dificultades académicas se asocian con el uso del videojuego?
14. ¿Ha notado que su hijo/a ha cambiado su comportamiento en estos últimos meses?
15. ¿Qué comportamientos no le agradan de su hijo cuando se encuentra jugando el video juego?
¿por qué?
16. ¿Se ha llegado a presentar una situación en la cual haya que retirar el videojuego a su hijo/a como medida de castigo? Descríbala

Consentimiento Informado Población Mayor de Edad.

Título del proyecto:

" Descripción de las Percepciones de Niños y Padres sobre el uso de Videojuegos Violentos y su Relación con el Comportamiento Agresivo en Menores entre 8 y 10 años del Centro Educativo Integral Colombia en la Ciudad de Cartagena de Indias".

Identificación de los investigadores:

Investigador 1:

Walberto Ahumado Pino, Campestre Urb.Villa Lorena MzC Lote6, 3023474738, Universidad Del Sinú, ahumado82@gmail.com

Investigador 2:

Julieth Páez Pérez, Campestre Mz119 Lote 13 etapa 7, 3166971971, Universidad Del Sinú, paezjulieth@hotmail.com

Investigador 3:

Yesenia Ramírez Puerta, Socorro Mz28 Lote18 Plan 500A, 3218197592, Universidad Del Sinú, are.40@hotmail.com

Sitio donde se llevará a cabo el estudio: Centro Educativo Integral Colombia- CEICOL

Entidad que respalda la investigación: Universidad Del Sinú-Seccional Cartagena

Entidad que financia la investigación: Universidad Del Sinú-Seccional Cartagena

Información para el paciente:

De antemano queremos darles las gracias por hacer parte de este proyecto de investigación el cual hemos venido desarrollando en los últimos tres semestres. Como propósito final de esta investigación es evidenciar de qué manera los videojuegos de categoría “Shooters”, es decir, juegos de disparos, pueden posiblemente influir en el comportamiento de los niños. En ese sentido, la investigación toma lugar en el instituto CEICOL, donde se abordarán entrevistas a padres y niños, con el fin de conocer más a fondo la percepción que tienen sobre este tipo de videojuegos. Así mismo, resaltar que este proyecto de investigación es pertinente puesto que puede servir para futuras investigaciones en torno al mismo tema.

Cabe destacar que, sería de suma importancia que usted participara voluntariamente en el proceso de este proyecto de investigación, sobre todo porque sería de mucha ayuda para la finalización y resultados esperados del mismo. Así mismo, es importante aclararle que este proyecto será confidencial, y sus nombres o los nombres de sus hijos, no serán expuestos sin su consentimiento.

Beneficios para el participante.

Ser partícipe de esta investigación beneficia de diferentes formas, a corto plazo, los padres podrían regular el uso que le dan los niños a los videojuegos de categoría "Shooters" o disparos. A largo plazo, debido a la regulación del uso de estos videojuegos, el niño podría empezar a crear relaciones más sanas con sus pares y familiares, igualmente, beneficiaria la salud mental de los niños. Así mismo, el uso moderado de estos videojuegos podría aumentar

habilidades como la creatividad, la atención, la memoria y el desarrollo de otras habilidades cognitivas, que quizás antes estaban en un segundo plano.

Resultados esperados

Se espera poder describir el uso percibido de los videojuegos de la categoría "Shooters" por parte de los padres y los niños del centro educativo integral Colombia. Así mismo, analizar la percepción de los niños y padres sobre la presencia de comportamiento agresivo en los niños y, por último, determinar si existe relación entre la percepción del comportamiento agresivo y el uso de estos videojuegos.

Aceptación De La Participación

Manifiesto que no he recibido presiones verbales, escritas y/o mímicas para participar en el estudio; que dicha decisión la tomé en pleno uso de mis facultades mentales, sin encontrarme bajo efectos de medicamentos, drogas o bebidas alcohólicas, consciente y libremente.

De acuerdo

En desacuerdo

Autorización De Uso De Muestras Para Futuras Investigaciones:

Dependiendo de los resultados obtenidos en la presente investigación, nuevas investigaciones serán ejecutadas. Debido a esto, se le solicita expresamente su autorización para el almacenamiento, usos futuros a otras investigaciones o la destrucción total de la muestra de su hijo, posterior a terminar esta investigación. Seleccione una opción:

Autorización general para usos futuros en otras investigaciones

Consentimiento solo para usos a futuro en investigaciones relacionadas con la presente investigación.

Consentimiento abierto al uso futuro en investigaciones no relacionadas con la presente investigación.

Los investigadores deben pedir consentimiento específico para cada uso diferente a la presente investigación.

La muestra debe ser destruida al finalizar la investigación.

Nombre: _____

C.C. de: _____

Dirección de residencia: _____

Teléfonos de contacto: _____

Comité de bioética Universidad del Sinú – Elías Bechara Zainúm Seccional – Cartagena