

## REVISIÓN SISTEMÁTICA: COMPORTAMIENTO VIOLENTO DE LOS NIÑOS DE PREPARATORIA COMO CONSECUENCIA DEL USO INADECUADO DE VIDEOJUEGOS

Paula Fontal – Vera<sup>1</sup>, Martha Díaz – Mateo<sup>2</sup>, Jimena López – Barba<sup>3</sup>,  
Damariz Crespo – Galván<sup>4</sup>, Mariuxi Guamán –López<sup>5</sup>  
(Recibido en enero 2024, aceptado en junio 2024)

<sup>1</sup>Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Infantil, Maestrante en Educación Inicial con mención en Innovación del Desarrollo Infantil, Universidad Estatal de Milagro, ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-2211-2968>. <sup>2</sup>Máster Universitario en Atención a Necesidades Educativas Especiales en Educación Infantil, Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Profesora Parvularia, Maestrante en Educación Inicial con mención en Innovación del Desarrollo Infantil, Universidad Estatal de Milagro, ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-8506-590X>.

<sup>3</sup>Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Parvularia, Maestrante en Educación Inicial con mención en Innovación del Desarrollo Infantil Universidad Estatal de Milagro, ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-6438-9285>. <sup>4</sup>Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Parvularia, Maestrante en Educación Inicial con mención en innovación del Desarrollo Infantil Universidad Estatal de Milagro, ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-4568-8960>. <sup>5</sup>Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educadores de Párvulos, Maestrante en Educación Inicial con mención en innovación del Desarrollo Infantil Universidad Estatal de Milagro, ORCID:<https://orcid.org/0009-0002-9849-0986>

[pfontalv@unemi.edu.ec](mailto:pfontalv@unemi.edu.ec); [mdiazm6@unemi.edu.ec](mailto:mdiazm6@unemi.edu.ec); [jlopezb5@unemi.edu.ec](mailto:jlopezb5@unemi.edu.ec); [dcrespog@unemi.gob.ec](mailto:dcrespog@unemi.gob.ec); [eguananl4@unemi.gob.ec](mailto:eguananl4@unemi.gob.ec)

**Resumen:** Comprender la influencia negativa de los video juegos en estudiantes de preescolar y sus efectos en la conducta diaria dentro del entorno educativo es fundamental para los docentes del nivel. El objetivo de este artículo fue analizar el comportamiento violento de los niños y niñas dentro de las aulas de preparatoria como consecuencia del uso inadecuado de videojuegos por medo de una revisión sistemática. Se utilizó un diseño cualitativo de tipo descriptivo no experimental en base al método PRISMA de revisión sistemática, en bases científicas de acceso abierto como: REDALYC, SCIELO, REFSEEK, DIALNET, DOAJ, se obtuvo 25 unidades de análisis. Los resultados luego de un análisis en profundidad muestran que los efectos de los videojuegos pueden ser por una parte negativos, relacionadas con la violencia, el sexismo, el racismo, la agresividad, el aislamiento, y positivos como la predisposición para el aprendizaje, habilidades visuales, creatividad y el aprendizaje motor. En conclusión, se destaca que los efectos de los videojuegos ya sean positivos o negativos van a depender del tipo de juegos al que se tiene acceso, el tiempo dedicado a dichos juegos y el control parental ante el uso de los mismos.

**Palabras clave:** Video Juegos, violencia, adicción, comportamiento, control parental.

## SYSTEMATIC REVIEW: VIOLENT BEHAVIOR OF HIGH SCHOOL CHILDREN AS A CONSEQUENCE OF THE INAPPROPRIATE USE OF VIDEO GAMES

**Abstract:** Understanding the negative influence of video games on preschool students and their effects on daily behavior within the educational environment is essential for preschool teachers. The objective of this article was to analyze the violent behavior of boys and girls in high school classrooms as a consequence of the inappropriate use of video games through a systematic review. A non-experimental descriptive qualitative design was used based on the PRISMA method of systematic review, in open access scientific bases such as: REDALYC, SCIELO, REFSEEK, DIALNET, DOAJ, 25 units of analysis were obtained. The results after an in-depth analysis show that the effects of video games can be on the one hand negative, related to violence, sexism, racism, aggressiveness, isolation, and positive such as predisposition for learning, visual skills, creativity and motor learning. In conclusion, it is highlighted that the effects of video games, whether positive or negative, will depend on the type of games to which one has access, the time dedicated to said games and parental control over their use.

**Keyword:** Video Games, violence, addiction, behavior, parental control.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tuvo como base comprender el comportamiento violento que pueden presentar los niños y niñas de preparatoria como consecuencia del uso inadecuado de los videojuegos. Según López et al., (2014) de manera general el comportamiento violento y la frecuencia con la que esos episodios se dan en un niño van disminuyendo poco a poco en su periodo preescolar, debido a las intervenciones que estos niños tienen por parte de los maestros o cuidadores. Es importante comentar que existen argumentos contrarios al momento de analizar las influencias de los videojuegos en los menores, por un lado, las influencias negativas relacionadas con la violencia, el sexismo o el racismo y por otro los que aportan que estos videojuegos también pueden generar influencias positivas como la predisposición para el aprendizaje, habilidades visuales, creatividad, entre otras. (Martínez, 2011).

Por esta razón, con la finalidad de entender la relación videojuegos y violencia, se propuso como objetivo analizar documentos relacionados al comportamiento violento de los niños y niñas dentro de las aulas de preparatoria. Para la primera fase de la investigación se determinó la revisión documental para posteriormente en otra fase realizar una investigación de campo y determinar las consecuencias del uso inadecuado de videojuegos, permitiendo entender las razones del porque unos niños se comportan con mayor violencia que otros dentro de las aulas de clase.

Esta investigación fundamentó su importancia a partir del conocimiento que se tiene de que en la primera infancia es donde se sientan las bases para un correcto desarrollo de las diversas áreas que involucra a un ser humano. Además, se conoce que a nivel mundial existen varios tipos de adicciones en relación al uso y abuso de los videojuegos, de tal manera que es uno de los problemas de salud pública y que no tienen que ver precisamente con sustancias de algún tipo, sino que están relacionadas con el uso inadecuado del internet, entre dichas adicciones se pueden encontrar cibersexo, redes sociales y videojuegos, generando consecuencias negativas físicas y psicológicas para los seres humanos (Clarenc, 2014).

Por otra parte Toaza y Lara (2020) destacan que solo en América Latina se incrementó el uso de videojuegos en un 20 % durante los últimos años y que sobre todo luego de la pandemia por el COVID 19 el uso de estos se ha convertido en una de las actividades recreativas más comunes entre niños y adolescentes inclusive en adultos, de allí la preocupación que el empleo sin control de dichos recursos digitales genera a la comunidad educativa la preocupación de que este se convierta en un problema que afecte a los niños escolarizados, debido a la presunción de que su mal uso puede causar problemas en la salud física y mental de los niños.

En particular en el país en muchos de los casos se ha podido encontrar que la influencia de los videojuegos ya sea buena o mala está relacionada con la falta de control en cuanto al tipo de juego y al tiempo que los niños destinan a esta actividad, llegando a afectar el desarrollo de su personalidad, sus relaciones interpersonales además de su desarrollo académico. Según Vera - Santana et al., (2021) muchos niños llegan a confundir la realidad que viven con la que desarrollan en un determinado juego llevando a comportarse inadecuadamente actuando de forma agresiva verbal o física.

Diversos estudios sugieren correlaciones, destacando factores familiares y de salud mental. Es esencial reconocer que la mayoría de los niños que juegan videojuegos no desarrollan conductas violentas, y el uso equilibrado puede tener beneficios. Un enfoque integral para entender y abordar diversas adicciones en niños y jóvenes, proporciona estrategias prácticas para padres y educadores, promoviendo colaboración y educación preventiva, destacando la importancia del apoyo emocional y abordando la conexión entre adicciones y salud mental (Piñas, 2022).

Investigaciones sobre el impacto de los videojuegos en niños y adolescentes sugieren por una parte conexiones negativas como el aislamiento y agresividad y por otras conexiones positivas tales como, el aprendizaje motor y encuentro de desafíos. Además, a nivel fisiológico los videojuegos activos

pueden contrarrestar el sedentarismo y la obesidad. El crecimiento de la industria de videojuegos ha aumentado la exposición de los niños a contenido violento. Según Vera Santana (2021) el exceso de juego, sin restricciones y supervisión, impacta negativamente a los niños, afectando su comportamiento y desarrollo cognitivo.

La falta de supervisión en el uso de videojuegos puede tener consecuencias perjudiciales para el desarrollo infantil, generando estimulación en exceso. La exposición constante a la violencia puede distorsionar la percepción de la realidad, impactando negativamente el bienestar emocional y mental de los niños. Comprender el impacto de los videojuegos violentos en el aprendizaje cognitivo es esencial para fomentar políticas educativas y prácticas parentales, contribuyendo a la toma de decisiones.

## **MÉTODO**

Esta investigación cualitativa de tipo descriptivo no experimental se llevó a cabo con el método PRISMA para garantizar un proceso metodológicamente sólido y una presentación transparente de los resultados. La aplicación del método en la investigación del comportamiento violento de los niños de preparatoria como consecuencia del uso inadecuado de videojuegos sigue un enfoque sistemático y estructurado. En primera instancia, se formuló una pregunta de investigación clara y específica que guía todo el proceso. Luego, se realizó una exhaustiva búsqueda de contenido en bases científicas de acceso abierto como: Redalyc, Scielo, Refseek, Dialnet, Doaj, con palabras clave como *comportamiento violento en niños de preparatoria y uso inadecuado de videojuegos, comportamiento violento en niños de preparatoria, uso inadecuado de videojuegos en niños de 4 a 5 años*. Los criterios de inclusión fueron definidos de manera

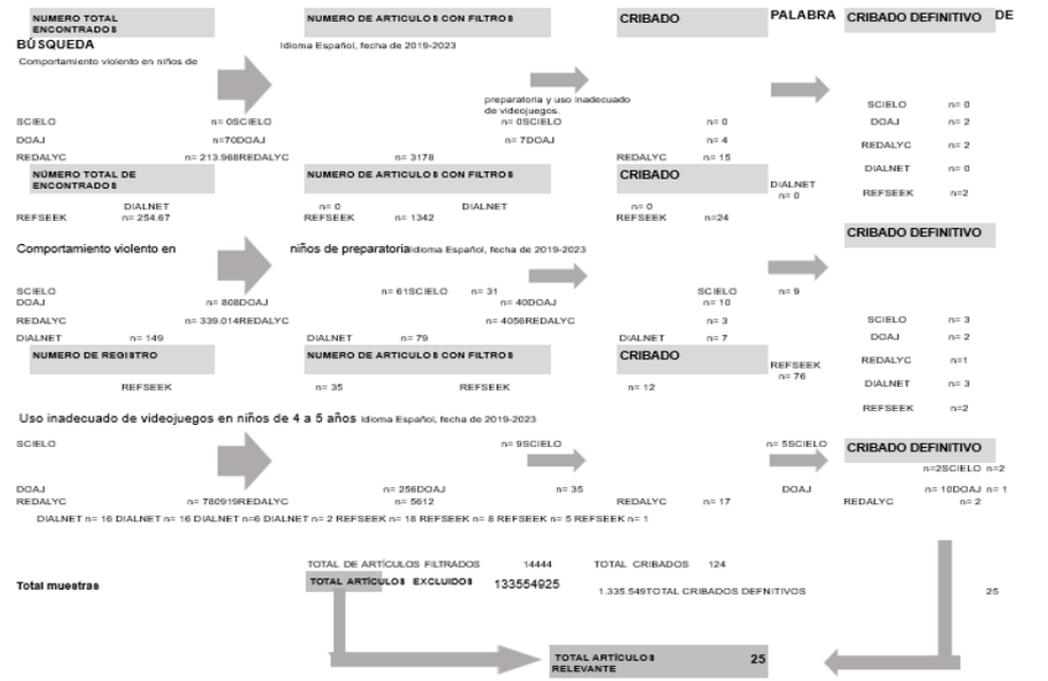
estricta para seleccionar estudios que se enfocarán específicamente en niños de preparatoria, incluyendo artículos publicados en los últimos cinco años, en idioma español, para abarcar una gama amplia de contextos culturales y sociales.

Una vez recopilados, los estudios seleccionados fueron sometidos a un proceso detallado de análisis de contenido, utilización de palabras claves, filtrado, cribado y cribado definitivo. Se utilizó una metodología de análisis temático para identificar patrones y temas comunes en la literatura, centrándose en aspectos como el comportamiento violento en niños de preparatoria y uso inadecuado de videojuegos.

Este enfoque permitió una comprensión profunda de las tendencias actuales en la investigación y una identificación de las lagunas en el conocimiento existente. Se prestó especial atención a la calidad metodológica de los estudios, evaluando críticamente su diseño, métodos de recopilación y análisis de datos para garantizar la validez y fiabilidad del objetivo propuesto. La revisión sistemática cualitativa, proporcionó una comprensión exhaustiva y matizada del estado actual de la investigación, sobre el impacto del mal uso de videojuegos en el comportamiento violento en niños de preparatoria, destacando áreas para futuras investigaciones. Se prestaron rigurosas consideraciones éticas relacionadas con la selección y análisis de datos de investigación previamente publicados. Aunque la revisión sistemática no involucra directamente a personas, esta investigación permitió evaluar y respetar los aspectos éticos de los estudios incluidos además refuerza la validez y credibilidad de las conclusiones en el ámbito académico y social.

## **RESULTADOS**

Figura 1. Diagrama de búsqueda de información



Fuente: Elaboración propia

Esta búsqueda arrojó un total de 1.335.54925 resultados totales de las cinco bases de datos mencionadas anteriormente. Una vez realizada la búsqueda del tema en las bases elegidas, se utilizaron filtros específicos de inclusión y exclusión. Entre estos filtros se incluyen los siguientes: Idioma: español; Fecha de publicación: 2018-2023. Al aplicar

los filtros mencionados anteriormente, rápidamente las cantidades se modificaron a 14444 mostrando resultados considerablemente menores. Luego se realizó un cribado donde se analizaron 124 documentos y por último un cribado definitivo con 25 unidades de análisis que son totalmente afines a la investigación.

Tabla 1. Revisión sistemática: comportamiento violento de los niños de preparatoria como consecuencia del uso inadecuado de videojuegos

Nº	Base/año/país/ revista/idioma	Tema/autor/s	Contribuciones relevantes
1	REDALYC 2023 México Estudios y Experiencias en Educación España	Clima escolar y acción docente para intervenir en eventos de violencia escolar, resultados del Programa Nacional de Convivencia Escolar en el Noroeste de México Flores Partida, et al., 2023.	Este estudio plantea la evaluación de un Plan nacional del Clima Escolar promoviendo unas prácticas adecuadas en la labor docente frente a casos de violencia escolar. Registra las diferencias antes de haber puesto en práctica dicho plan y después de haberlo implementado. Reflejando que la aplicación de dicho plan dio resultados positivos, se disminuyeron los casos de personas agredidas y se mejoró las actitudes de algunos agresores.
2	REDALYC 2022 Colombia Revista Colombiana de Educación España	Contribuciones y efectos de los videojuegos en la atención a la diversidad. López-Gómez, et al., 2022	Este estudio muestra una clasificación sobre los efectos de los videojuegos enfocados en la diversidad, y una de sus clasificaciones va enfocada en los posibles efectos perjudiciales ante altos niveles de exposición a los videojuegos y las modificaciones en la conducta que pueden presentar los usuarios. Llegando a ser tan graves en algunos casos que pueden asociarse con trastornos mentales, emocionales o atencionales.

- |   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| 3 | <p>REDALYC<br/>2022<br/>Colombia<br/>Revista<br/>Colombiana de<br/>Educación<br/>Español</p>        | <p>El uso responsable de videojuegos: ¿una cuestión familiar o escolar?<br/>Cuevas-Monzonís, et al., 2022.</p>   | <p>Esta investigación fue realizada a modo de encuesta para determinar responsabilidades en cuanto al uso de videojuegos, cuyos resultados se enfocaron a que el uso responsable de estos debe darse desde el ámbito familiar.</p>  |
| 4 | <p>REDALYC<br/>2020<br/>España<br/>Revista<br/>Electrónica<br/>EDUCARE<br/>Español</p>              | <p>Los videojuegos en le educación: Beneficios y perjuicios<br/>Núñez-Barriopedro, Et al., 2020..</p>  | <p>Lo relevante de esta investigación fue el análisis del efecto de los videojuegos en los diferentes grupos de consumidores. Se enfoca en un grupo detractor de los beneficios intelectuales de los videojuegos, el grupo partidario de los beneficios intelectuales, el grupo del que ve a los videojuegos como una forma de hacer deporte, el grupo partidario de los videojuegos y aquel grupo que considera que deben ser usados con precaución.</p>   |
| 5 | <p>REDALYC<br/>2020<br/>Colombia<br/>Revista<br/>Pensamiento<br/>Psicológico<br/>Español</p>        | <p>Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente?<br/>Sandoval-Obando, 2020.</p>  | <p>Lo significativo de esta investigación es que tuvo un enfoque de salud sobre todo en las identificaciones de las señales de alerta que manifiestan niñas niños y jóvenes como consecuencia del uso potencialmente problemático de los videojuegos.</p>   |
| 6 | <p>SCIELO<br/>España<br/>2014<br/>Revista de investigación en Psicología<br/>Español</p>            | <p>Tratamiento cognitivo conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. Marco y Chóliz, (2014).</p> | <p>Este artículo se centra en la modificación de comportamientos perjudiciales asociados a la adicción a los videojuegos de rol online. Entre los beneficios destacados se encuentran la mejora en la gestión del tiempo, el fortalecimiento de habilidades sociales fuera del entorno virtual y la promoción de una mayor conciencia sobre los factores desencadenantes de la adicción.</p>  |
| 7 | <p>SCIELO<br/>Chile<br/>2017<br/>Revista<br/>Terapia<br/>Psicológica<br/>Español</p>                | <p>Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos<br/>Marco y Choliz, (2017).</p>                                | <p>Este artículo contribuye a la formulación de estrategias preventivas más amplias para abordar los desafíos emergentes en la era digital. Está centrada en mitigar los riesgos asociados con la adicción a los videojuegos y también promover un uso saludable y equilibrado de la tecnología.</p>  |
| 8 | <p>SCIELO<br/>2017<br/>Chile<br/>Revista<br/>CUHSO<br/>(cultura, Hombre y Sociedad)<br/>Español</p> | <p>El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar.<br/>Fernanda Carrasco et al., (2017).</p>   | <p>Lo considerable de este artículo es la ayuda que otorga para orientar a la comprensión de los intereses, expectativas y conflictos sociales que surgen en torno al uso de tecnologías móviles por parte de niños, no solo aborda la forma en que los dispositivos móviles impactan el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, sino que también destaca el papel crítico de los padres en la orientación, supervisión y establecimiento de límites.</p>  |
| 9 | <p>SCIELO<br/>2013<br/>Costa Rica<br/>Revista electrónica<br/>Educare<br/>Español</p>               | <p>Perspectiva de las personas menores de edad acerca de la violencia en los medios de comunicación: videojuegos, televisión y música Castro Pérez et al., (2013),</p> | <p>La contribución de este artículo menciona que los juegos más populares tienen un contenido violento que hace pensar están relacionados con los reiterados episodios de violencia protagonizados por las personas menores de edad. También está enfocado a comprender la percepción de los menores de edad hacia la violencia en los medios, esto se convierte en un elemento crucial para informar políticas y prácticas que promuevan un equilibrio saludable entre el entretenimiento y la seguridad emocional de la juventud contemporánea.</p> |

- |    |   |  |   |
|----|---|--|---|
| 10 | SCIELO<br>Colombia<br>Revista<br>Colombiana de<br>Psiquiatría<br>2008<br>Español.   | Agresividad en los escolares y su relación con las normas familiares<br>José William Martínez, José Rafael Tovar Cuevas, Carlos Rojas Arbeláez, Adriana Duque Franco (2008). | Este artículo cuenta con varios detalles relacionados a la problemática del comportamiento violento en niños donde se identifica normas, actitudes y habilidades asociadas con conductas de agresión y victimización. También identifica normas en las relaciones familiares, actitudes sociales y habilidades en las relaciones interpersonales y en la resolución de conflictos en el cuidador del niño y de la niña. |
| 11 | DIALNET<br>2023<br>España<br>Revista<br>Iberoamericana de<br>Enfermería<br>Comunitaria<br>Español                         | Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes.<br>Mena, (2023).  | Un aporte relevante en esta investigación fue que el uso moderado de los videojuegos agresivos no altera el comportamiento de los niños, pero si conlleva a que los niños socialicen menos con las personas que tienen a su alrededor.  |
| 12 | DIALNET<br>2018<br>España<br>Revista complutense de educación<br>Español  | Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada.<br>Chacón, (2018).                       | Una contribución importante fue que el uso excesivo de videojuegos en niños conlleva a que adquieran conductas poco satisfactorias, algunos videojuegos contienen contenido violento, sexual o inapropiado para ciertas edades la exposición a este tipo de contenido puede influir en el desarrollo de actitudes y comportamientos no deseados en los niños.   |
| 13 | DIALNET<br>2021<br>España<br>Revista española de salud pública<br>Español   | Hábitos familiares relacionados con el uso excesivo de pantallas recreativas (televisión y videojuegos) en la infancia.<br>Pons, (2021).                                     | Como dato a considerar en esta investigación fue el dato de que los niños tienden a consumir más tiempo en videojuegos a diferencia de las niñas, la mayoría de los niños hoy en día antes de cumplir los dos años ya han estado frente a una pantalla.   |
| 14 | DIALNET<br>2017<br>Perú<br>Antropología Andina<br>Muhunchik – Jathasa<br>Español  | Los videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de educación secundaria.<br>Pari (2017).   | El uso frecuente de videojuegos agresivos puede fomentar comportamientos antisociales, como la agresión verbal o la falta de empatía, lo que podría afectar las relaciones en la vida cotidiana.  |
| 15 | DIALNET<br>2018<br>España<br>Pedagogía social: revista inter universitaria<br>Español                                     | Videojuegos violentos y agresividad<br>Etxeberria, (2018).   | Un dato valioso de esta investigación fue que el uso de videojuegos en niños sin supervisión de un adulto implica que el menor disminuya los comportamientos pro sociales dando lugar a una antipatía hacia la sociedad.  |
| 16 | REFSEEK<br>Málaga<br>España<br>Asociación Malagueña de jugadores de Azar en Rehabilitación<br>AMALAJER<br>2022<br>Español | Guía práctica para madres y padres uso y abuso de videojuegos en niñas, niños y adolescentes.<br>Casado, C. (2022).  | Este artículo cuenta con varios detalles relacionados a la problemática de video juegos y la relación entre comportamiento y los videojuegos, en especial porque cuenta con entrevistas a padres de familia y recomendaciones y pautas en caso de que exista una adicción a los videojuegos.  |

- |    |  |   |   |
|----|--|---|---|
| 17 | REFSEEK<br>USA<br>Academy of pediatrics<br>2018  | Los niños y la tecnología: consejos para los padres en la era digital. Casado, (2022).  | Establece varios criterios, ideas y sugerencias para los padres de familia en cuanto al uso adecuado de las tecnologías en especial de los videos juegos, así como las graves consecuencias que presentan los niños y niñas en caso de no acoger las recomendaciones dadas por los expertos en el tema.   |
| 18 | REFSEEK<br>Tabasco<br>México<br>Salud en Tabasco<br>2015<br>Español                          | Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. López-Wade, et al., (2015).                             | Esta investigación ayuda a determinar el uso, abuso y consecuencias que causan los videojuegos en los niños de 6 a 12 años de la escuela primaria Benito Juárez.  |
| 19 | REFSEEK<br>España<br>Psicología aplicada al deporte y al ejercicio físico<br>2019<br>Español | Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. Jiménez, (2019).  | Este artículo está relacionado básicamente con el estado de debate acerca de la relación entre uso de videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas.  |
| 20 | REFSEEK<br>2018 Ecuador<br>Uteq.<br>Español.   | Acompañamiento de los padres en el proceso aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes. Ulloa et al., (2021)  | Un aporte valioso de este artículo es la concepción sobre la participación activa de los padres de familia en la educación de sus hijos, la comunicación con la institución y el docente, el empoderamiento de los procesos formales e informales que se ejecutan durante el periodo lectivo.   |
| 21 | DOAJ<br>2020<br>España Revista - Castellano Manchego de Ciencias Sociales<br>Español         | El enemigo invisible: la sensibilización ante las enfermedades mentales a través de los videojuegos. Otero, (2020).   | Lo notable de esta investigación es que manifestó que los videojuegos ocasionan varios trastornos y problemas de violencia y agresividad desde la infancia a causa del incremento del ocio en los niños y niñas dentro de las familias.   |
| 22 | DOAJ<br>2021<br>Revista de investigación de la Facultad de Humanidades<br>Perú               | Pedagogía de la ternura para disminuir conductas agresivas en niños. Santisteban, y Fernández-Otoya, (2021).  | Explica la capacidad que tienen las personas para expresar amor, empleando distintos tipos de estrategias para impartirla y crear claros ambientes de armonía usando métodos lúdicos. Expresa que esta capacidad permite quererse y amarse a uno mismo construyendo una mejor autoestima, una identidad, mayor capacidad para relacionarse y podrá encontrarse en su propia vida, ayuda a mejorar comportamientos violentos en los espacios educativos. |
| 23 | DOAJ<br>2020<br>Costa Rica<br>Palabra clave<br>Español                                       | Aspectos sociocognitivos asociados al uso de videojuegos colaborativos y violentos. Pérez-Sánchez et al., (2020).   | Describe las variaciones a nivel socio cognitivo implicadas en el uso de tipos de videojuegos tanto violento como colaborativo para poder determinar las causas y los factores que pueden ocasionar este tipo de conductas en los niños y niñas.  |
| 24 | DOAJ<br>2018<br>España<br>Revista Complutense de Educación<br>Español                        | Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. Espejo Garcés et al., (2018). | Lo fundamental de esta investigación es el uso excesivo de videojuegos y los problemas asociados al mismo constituye una realidad cotidiana que exige ser estudiada y prevenida ya que se asocia a consecuencias negativas para la integridad física y psíquica de la población más joven.  |

25	DOAJ 2020 España Revista interuniversitaria de formación del profesorado. Español	Estudio e intervención en niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad de educación primaria. Fernández Gacho et al., (2020).	Lo notable de esta investigación es que los comportamientos en muchos de los casos son trastornos de conducta y déficit de atención que presentan los niños actualmente a temprana edad causando daños sociales y psicológicos que perjudican al desarrollo cognitivo del niño.
----	---	---	---

**Fuente:** Elaboración propia

Se logró identificar contribuciones relevantes y preparatoria como consecuencia del uso inadecuado de videojuegos. Contribuciones que están detalladas con los comportamientos violentos de los niños de en el tabla 1.

**Tabla 2.** Búsqueda de Información Científica por países de la revisión sistemática

País	Número de artículos	Contribuciones por país
España	11	Se resalta un aporte significativo en relación al impacto de los video juegos en el comportamiento infantil. Y aunque el uso moderado de videojuegos agresivos no afecta directamente el comportamiento de los niños, sí se asocia con una disminución en su socialización con personas cercanas. La exposición a este tipo de contenido puede influir negativamente en el desarrollo de actitudes no deseadas.
Colombia	4	Estos aportes están muy enfocados en la búsqueda de alternativas que propicien un uso responsable de los videojuegos en niños, niñas y adolescentes, además determinan que la responsabilidad de un uso adecuado o no de los videojuegos es principalmente de los padres, es decir está a cargo del entorno familiar en primera instancia.
Chile	2	Abordan desde el acceso a contenido educativo hasta la gestión de riesgos en línea, el equilibrio entre el consumo de tecnología y el cuidado familiar. La investigación en este ámbito no solo contribuye a la comprensión de los efectos de la tecnología en la niñez, sino que también proporciona fundamentos para la promoción de prácticas parentales saludables.
Perú	2	El uso frecuente de videojuegos agresivos se vincula con el fomento de comportamientos antisociales, incluyendo la agresión verbal y la falta de empatía. Estos patrones de conducta podrían tener repercusiones negativas en las relaciones interpersonales y en la vida cotidiana. Es así que estos estudios enfatizan en la importancia de promover una educación armoniosa, lúdica, con amor, atención y creatividad, con las cual se puedan obtener cambios significativos en la conducta de niños y niñas.
México	2	Promueven estudios estadísticos, sobre esta problemática del abuso de los videojuegos, analizando las posibles consecuencias del mal uso de los mismos. Además, ponen en marcha un Plan Nacional del Clima escolar preocupados por los casos de violencia escolar que puedan presentarse en las instituciones y promueve practicas adecuadas en la labor docente para afrontar este tipo de casos.
Estados Unidos	1	Este documento trata de concientizar a docentes y padres de familia en especial, sobre los perjuicios que representan las tecnologías cuando se usan de manera inadecuada, recomiendan usarlas con prudencia de manera especial en niños que recién están empezando en la escolaridad.

Ecuador	1	Considera las estrategias de estimulación temprana de gran importancia para un desarrollo - aprendizaje adecuado, proponiendo alternativas interesantes a los niños y niñas evitando que lleguen a generar dependencia de los videos juegos, ya que en los primeros cinco años de vida de un infante es en donde se fomentan los valores, disciplina y un comportamiento adecuado.
Costa Rica	2	Manifiesta la importancia de determinar cuáles son los tipos de juegos que ocasionan cambios de conductas en los niños influyendo en sus áreas de desarrollo social y cognitivo.

**Fuente:** Elaboración propia

En el marco de la investigación dedicada al estudio del comportamiento violento por el mal uso de los videojuegos, se detectó contribuciones importantes por parte de España, Colombia, Chile, Perú, México, Estados Unidos, Ecuador y Costa Rica descritas en la tabla 2. Se destaca la coincidencia en los estudios sobre el comportamiento violento por el mal uso de los videojuegos en niños y niñas establecer y sobre la falta de límites y normas para el buen uso de los aparatos tecnológicos. Proporcionando alternativas interesantes para evitar dependencia en los videojuegos.

## DISCUSIÓN

Los videojuegos son en la actualidad una de las formas de mantener a los niños detrás de una pantalla en su tiempo de ocio, es decir, actualmente los niños carecen de interés y de imaginación para jugar. Según Barbabella et al., (2015) en estas investigaciones realizadas de diferentes países se destaca contenidos que permiten obtener informaciones positivas para conocer actualmente lo que los niños atraviesan dentro de sus hogares por la falta de atención.

Santana et al., (2021) manifiestan, que en los últimos años la informática ha tenido un gran impacto en los niños y niñas por el desarrollo progresivo de la tecnología y la creación de los videojuegos. Además la presencia de videoconsolas tomaron una gran parte de la vida de los infantes debido a su fácil acceso y utilización de los mismos, sin dejar de mencionar que los adultos no controlan el tiempo de uso de pantallas y videojuegos por lo que no existe una restricción de acuerdo a la edad para hacer uso de los aparatos tecnológicos, es uno de los problemas que también se muestra en la investigación debido a que existe fácil acceso a estos juegos que ocasionan

que los niños cambien su actitud y desarrollen varios tipos de violencia, agresión para sus compañeros y demás personas de su entorno

Sin embargo, en esta investigación se hizo una recopilación de artículos sobre la influencia que tiene el uso inadecuado de los videojuegos en los niños, llevando cambios factibles a sus comportamientos negativos o positivos en su entorno dentro de su desarrollo psicosocial.

Aveiga et al., (2018) en su investigación realizada en Manabí – Ecuador coincide con la presente propuesta y manifiesta que el uso de la tecnología ha afectado a todos pero los más vulnerables son los niños, afectados en su comportamiento y en su entorno, por la mayor facilidad a dispositivos electrónicos, con diversos juegos y aplicaciones atractivas para ellos, pero su uso frecuente se ha convertido en un hábito perjudicial al no existir un debido control y un manejo adecuado y los expone a innegables riesgos, como por ejemplo afectación en las relaciones interpersonales, conductas agresivas, impulsivas, egoístas y violentas que trae como consecuencia bajo rendimiento académico.

## CONCLUSIONES

Esta investigación ha arrojado luz sobre la complejidad de este fenómeno. A través de la evaluación exhaustiva de estudios existentes, se evidencia la presencia de una asociación entre la exposición a videojuegos inadecuados y ciertos comportamientos agresivos en la infancia temprana. Sin embargo, la variabilidad en los resultados subraya la importancia de considerar factores contextuales, como la supervisión parental, el entorno familiar y las características individuales del niño.

También se concluye que el impacto del mal uso de

videojuegos en el comportamiento violento no puede ser generalizado y simplificado. Más bien, se requiere un enfoque diferenciado, reconociendo que algunos videojuegos pueden tener efectos perjudiciales. En consecuencia, el uso de la tecnología en la infancia temprana debe basarse en estrategias informadas y equilibradas que involucren a padres, educadores y diseñadores de juegos en la promoción de un entorno digital saludable y enriquecedor para el desarrollo de los niños. Se recomienda una aproximación integral para abordar este fenómeno. Se sugiere el diseño e implementación de programas educativos dirigidos a padres, cuidadores y educadores, que proporcionen orientación sobre la selección apropiada de videojuegos según la edad y el contenido, así como estrategias efectivas para supervisar y moderar el tiempo de juego.

Además, se sugiere la colaboración entre la industria de los videojuegos y los expertos en desarrollo infantil para desarrollar juegos diseñados específicamente para niños pequeños, enfocados en aspectos educativos y emocionales positivos. Estas iniciativas deberían incorporar una perspectiva interdisciplinaria que integre la psicología infantil, la educación y la tecnología, con el objetivo de cultivar un entorno digital saludable y seguro que fomente el desarrollo integral de los niños.

Una de las limitaciones de la investigación es la rápida evolución de la tecnología y la posibilidad de cambios en el panorama de los videojuegos podrían hacer que los resultados sean obsoletos. Por este motivo se sugiere la necesidad de futuras investigaciones más amplias, metodológicamente sólidas y contextualmente sensibles para comprender mejor la compleja relación entre el mal uso de videojuegos y el comportamiento violento en niños pequeños.

## REFERENCIAS

- Aveiga, V., Ostaiza, J., Macías, X., y Macías, M. (2018). Uso de la tecnología: entretenimiento o adicción. *Caribeña de Ciencias Sociales*, (agosto). <https://www.eumed.net/rev/caribe/2018/08/tecnologia-entretenimiento-adiccion.html>
- Barbabella, M. y Cernaz, S. G. (2015). La infancia y los videojuegos: un aporte desde la perspectiva de los niños. *Diálogos pedagógicos*, 86-105. p1, <https://www.aacademica.org/santiago.garcia.cernaz/4.pdf>
- \*Carrasco Rivas, F., Droguett Vocar, R., Huaiquil Cantergiani, D., Navarrete Turrieta, A., Quiroz Silva, M. J., & Binimelis Espinoza, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar. *Cultura hombre-sociedad*, 27(1), 108-137. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0719-27892017000100108&lang=es](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-27892017000100108&lang=es)
- \*Casado, C. (2022). Guía práctica para madres y padres Uso y Abuso de Videojuegos por Niñas, Niños y Adolescentes, Málaga, España. [https://amalajer.org/images/stories/pdfs/abuso\\_videojuegos.pdf](https://amalajer.org/images/stories/pdfs/abuso_videojuegos.pdf)
- \*Castro Pérez, M., & Morales Ramírez, M. E. (2013). Perspectiva de las personas menores de edad acerca de la violencia en los medios de comunicación: videojuegos, televisión y música. *Revista Electrónica Educare*, 17(3), 229-258. [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-42582013000300011&lang=es](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582013000300011&lang=es)
- Clarenc, C. A. (2014). Libro de Actas 2013 - Memorias del Congreso Virtual Mundial de e-Learning. Lulu.com.
- \*Cuevas-Monzonís, Nuria; Gabarda-Méndez, Vicente; Cánovas-Leonhardt, Paz. El uso responsable de videojuegos: ¿una cuestión familiar o escolar? *Revista Colombiana de Educación*, núm. 84, e210, 2022, enero-abril. Universidad Pedagógica Nacional de Colombia <https://doi.org/10.17227/rce.num84-11981>
- \*Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M. y Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024. <https://doi.org/10.5209/RCED.54455>
- \*Chacón Cuberos, R., Espejo Garcés, T., Martínez Martínez, A., Zurita Ortega, F., Castro Sánchez, M., & Ruiz Rico Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/54455/4564456548245> <https://doi.org/10.5209/RCED.54455> <https://doaj.org/article/>

- a55416df3c58404d8e9830c2105bc522
- \* Martín García, A. V.; Muñoz Sánchez, J. M.; García del Dujo, A.; Cruz Sánchez, M. C. "Notas para una interpretación educativa del espacio-tiempo social en la Red". *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 18, pp. 13-30.
- \*Fernández Gacho, L., Arias González, V., Rodríguez Navarro, H., & Manzano Soto, N. (2020). Estudio e intervención en niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad de educación primaria. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 34(2), 247-274. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27468087013> <https://doaj.org/article/85541986f56e4749bf662257d192056f>
- \*Flores Partida, CA, Vera Noriega, J. Á., & Tánori Quintana, J. (2023). Clima escolar y acción docente para intervenir en eventos de violencia escolar, resultados del Programa Nacional de Convivencia Escolar en el Noroeste de México. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 22 (48), 12-29. <https://doi.org/10.21703/0718-5162.v22.n48.2023.001>
- \*Healthy-children, (2018), Los niños y la tecnología: consejos para los padres en la era digital, Estados Unidos. <https://www.healthychildren.org/Spanish/familylife/Media/Paginas/tips-for-parents-digital-age.aspx>
- \*Jiménez, M. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. España, Vol. 4. Núm. 1. junio 2019. Páginas e4, 1 – 12. <https://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org/art/rpadef2019a2>, <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>
- \*López-Gómez, S., Rodríguez-Rodríguez, J., Vidal-Esteve, MI, & Castro-Rodríguez, MM (2022). Contribuciones y efectos de los videojuegos en la atención a la diversidad. *Revista Colombiana de Educación*, (84), <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12742>
- \*López-Wade, A., Uc-Cohuo, G. A., & Taylor Ramos, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 21(1), 12-16. <https://tabasco.gob.mx/sites/default/files/users/ssaludtabasco/12.pdf>
- López Sánchez, F., Ortiz, M. J., Etxebarria, I., Fuentes Rebollo, M. J. (2014). Desarrollo afectivo y social. España: Ediciones Pirámide.
- \*Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69 [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-48082017000100006&lang=es](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48082017000100006&lang=es)
- \*Marco, C., & Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 30(1), 46-55. [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0212-97282014000100005&lang=es](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-97282014000100005&lang=es)
- \*Raya-González, P. (2012). Estrella MARTÍNEZ RODRIGO y Carmen MARTA LAZO (coords.). Jóvenes interactivos. Nuevos modos de comunicarse. Ed. Netbiblo, A Coruña, 2011, 173 pp. *Communication & Society*, 25(2). <https://doi.org/10.15581/003.25.36648>
- \*Martínez, J. W., Tovar Cuevas, J. R., Rojas Arbeláez, C., & Duque Franco, A. (2008). Agresividad en los escolares y su relación con las normas familiares. *Revista colombiana de psiquiatría*, 37(3), 365-377. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-74502008000300007&lang=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502008000300007&lang=es)
- \*Mena, H., Guerrero, P. (2023). Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes. *Revista Iberoamericana de Enfermería Comunitaria: RIdEC*, 16(1), 9-18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9111535&info=resumen&idioma=EN G>
- \*Nuñez-Barriopedro, Estela; Sanz-Gómez, Yera; Ravina-Ripoll, Rafael. Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, vol. 24, núm. 2, 2020 Universidad Nacional. CIDE Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194163269012DOI:10.15359/ree.24-2.12>
- \*Otero, G. P. (2020). El enemigo invisible: la sensibilización ante las enfermedades mentales a través de los videojuegos. *Barataria. Revista Castellano Manchega De Ciencias Sociales*, (29), 69-83. <https://doaj.org/article/f6954095e0ec415b81f21f1a495ca79a> DOI: <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.565>
- \* Pari (2017). Los videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de educación

- secundaria. *Antropología Andina: Muhunchik – Jathasa*, 3(1), 54-65. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8360682> <https://revistabarataria.es/web/index.php/rb/article/view/565>
- \*Pérez-Sánchez, R., Giusti-Mora, G., & Soto-Chavarría, K. (2020). Aspectos sociocognitivos asociados al uso de videojuegos colaborativos y violentos. *Palabra Clave*, 23(2). <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/10223/pdf> <https://doi.org/10.5294/pacla.2020.23.2.4> <https://doaj.org/article/409fd3d27ced4c0fa5374d413908f1a4>
- Piñas (2022). Las adicciones en la adolescencia y la juventud: *guía práctica para padres y educadores*. (s. f.). Google Books. Recuperado 29 de diciembre de 2023, de [https://books.google.com/books/about/Las\\_adicciones\\_en\\_la\\_adolescencia\\_y\\_la\\_j.html?hl=es&id=uAJtzwEACAAJ](https://books.google.com/books/about/Las_adicciones_en_la_adolescencia_y_la_j.html?hl=es&id=uAJtzwEACAAJ)
- \*Pons, M., Bordoy, A., Alemany, E., Huget, O., Zagaglia, A., Slyvka, S. (2021). Hábitos familiares relacionados con el uso excesivo de pantallas recreativas (televisión y videojuegos) en la infancia. *Revista española de salud pública*, 95, 141. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7957690&info=resumen&idioma=SPA>
- \*Sandoval-Obando, Eduardo (2020) Caracterización del Trastorno por videojuegos: Una problemática emergente. *Pensamiento Psicológico*, Vol. 18, núm. 1 Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80164345010> <https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSI18-1.ctvp>
- Santana, C. V., Suárez, P. N., Álvarez, A. C., y López, Y. P. (2021). Los videojuegos violentos un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(6), 535-548. P 538 file:///C:/Users/JIMENA/Downloads/Dialnet-LosVideojuegosViolentosUnVicioDaninoParaLosNinosYS-8292922%20(1).pdf
- \*Santisteban, C. C., & Fernández-Otoya, F. A. (2021). Pedagogía de la ternura para disminuir conductas agresivas en niños. *EDUCARE ET COMUNICARE Revista de investigación de la Facultad de Humanidades*, 9(2), 53-63. <https://revistas.usat.edu.pe/index.php/educare/article/view/583/1299> <https://doi.org/10.35383/educare.v9i2.583> <https://doaj.org/article/7d77a030c6b545ecab57911c6b5788c6>
- Toaza Caisaguano, T. D., & Lara-Salazar, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593-10610. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4151](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151)
- \*Ulloa, J., Albarracín, M., Luis Jacome, L., Llanqui, J (2021), Acompañamiento de los padres en el proceso aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes, Cotopaxi, Ecuador, <https://dateh.es/index.php/main/article/view/102/245>
- Vera-Santana, C., Naula-Suárez, P., Cajape-Alvarez, A., & PrietoLópez, Y., (2021). Los videojuegos violentos un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. *593 digital Publisher CEIT*, 6(6-1), 535-548. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.934>