

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3149>

Conductas agresivas en niños y niñas de preparatoria derivadas del uso inadecuado de videojuegos

Aggressive behaviors in high school boys and girls derived from inappropriate use of video games

Alejandra Rosalia Intriago Cedeño

aintriagoc4@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-7756-6282>
Universidad Estatal de Milagro
Portoviejo – Ecuador

Merly Liliane Zambrano Cedeño

merly.zambrano@uleam.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-7628-0175>
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Chone – Ecuador

Nancy Birmania Molina Zambrano

nmolinaz@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-1490-8273>
Universidad Estatal de Milagro
Chone – Ecuador

Marilyn Alexandra Moreira Zambrano

mmoreiraz6@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0003-3644-0542>
Universidad Estatal de Milagro
Chone – Ecuador

Gema María Mendoza García

gemam.mendoza@uleam.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0008-8205-9626>
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Chone – Ecuador

Artículo recibido: 30 de noviembre de 2024. Aceptado para publicación: 14 de diciembre de 2024.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El estudio tuvo como objetivo principal analizar las conductas agresivas en niños y niñas de preparatoria derivadas del uso inadecuado de videojuegos en la Unidad Educativa Elías Cedeño Jerves. Se empleó una metodología cuantitativa, descriptiva, no experimental, correlacional, transversal, instrumental y de campo. Los participantes incluyeron 50 estudiantes y 70 padres de familia, quienes participaron de manera voluntaria. Los resultados destacaron que muchos padres carecen de control suficiente sobre el uso de videojuegos por parte de sus hijos, lo que podría influir en el desarrollo de comportamientos violentos. Se identificó una valoración significativa y positiva ($r_s = 0,746$; $p < 0,001$) entre el uso inadecuado de videojuegos y las conductas agresivas en la muestra estudiada. Además, se observará que algunos niños permiten participar en peleas y amenazas, aunque también muestran resistencia a aceptar en su círculo social a quienes les causan daño. El análisis de datos, realizado con SPSS versión 29.0, permitió evaluar la confiabilidad de las medidas y analizar los hallazgos de manera precisa. Se concluye que es fundamental sensibilizar a los padres


sobre la supervisión y regulación del uso de videojuegos para mitigar su impacto negativo en la conducta infantil.

Palabras clave: uso inapropiado, videojuegos, supervisión

Abstract

The main objective of the study was to analyze aggressive behaviors in high school boys and girls derived from the inappropriate use of video games at the Elías Cedeño Jerves Educational Unit. A quantitative, descriptive, non-experimental, correlational, cross-sectional, instrumental and field methodology was used. Participants included 50 students and 70 parents, who participated voluntarily. The results highlighted that many parents lack sufficient control over their children's use of video games, which could influence the development of violent behaviors. A significant and positive valuation ($r_s = 0.746$; $p < 0.001$) was identified between inappropriate video game use and aggressive behaviors in the sample studied. In addition, it will be observed that some children allow themselves to participate in fights and threats, although they also show resistance to accept in their social circle those who cause them harm. The data analysis, performed with SPSS version 29.0, allowed us to evaluate the reliability of the measures and to analyze the findings accurately. It is concluded that it is essential to sensitize parents on the supervision and regulation of the use of video games to mitigate their negative impact on children's behavior.

Keywords: inappropriate use, video games, supervision

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Intriago Cedeño, A. R., Zambrano Cedeño, M. L., Molina Zambrano, N. B., Moreira Zambrano, M. A., & Mendoza García, G. M. (2024). Conductas agresivas en niños y niñas de preparatoria derivadas del uso inadecuado de videojuegos. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (6), 2146 – 2158. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3149>

INTRODUCCIÓN

El impacto de los videojuegos en las conductas infantiles ha sido un tema de gran interés en la investigación social y psicológica en las últimas décadas. En particular, los videojuegos violentos han despertado preocupaciones sobre su posible relación con el desarrollo de conductas agresivas en niños y niñas, especialmente en edades tempranas y contextos escolares. Diversos estudios como el de Vera et al. (2021) sugieren que el acceso frecuente a este tipo de videojuegos puede estar relacionado con un aumento en actitudes agresivas, disminución de la empatía y menor desarrollo de habilidades prosociales.

Por ello el trabajo tuvo como eje principal comprender las conductas agresivas que pueden presentar los niños y niñas de preparatoria como consecuencia del uso inadecuado de los videojuegos. El uso inadecuado de videojuegos, especialmente aquellos de contenido violento, ha sido asociado con un aumento en las conductas agresivas en niños y adolescentes. Con base en López et al. (2018) revelan que la breve exposición de los niños a un videojuego violento aumentó la cognición agresiva y el comportamiento agresivo. De la misma manera Aleissa et al. (2022) han señalado que el uso excesivo de videojuegos no solo afecta los patrones de comportamiento, sino que también puede interferir en el desarrollo social y emocional de los niños, generando retraimiento y dificultades para interactuar en contextos educativos.

Es así que con la finalidad de entender la relación videojuegos y violencia en las aulas se propuso como objetivo analizar el comportamiento violento de los niños y niñas dentro de las aulas de preparatoria de la Unidad Educativa Elías Cedeño Jerves como consecuencia del uso inadecuado de videojuegos, de tal manera que los resultados de esta investigación permitan entender las razones del porqué unos niños se comportan con mayor violencia que otros dentro de las aulas de clase.

Esta investigación radica 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. Con base en Marcano et al. (2024) describen que, en América Latina, el uso de videojuegos ha mostrado una relación con conductas agresivas en niños y adolescentes debido al contenido violento presente en algunos de estos medios. Los estudios indican que la exposición prolongada a videojuegos violentos puede generar comportamientos agresivos y una disminución en las habilidades prosociales, especialmente entre menores que no cuentan con supervisión adecuada por parte de adultos responsables. Asimismo, se reporta que hasta un 15,8% de los menores en la región dedican más de cinco horas semanales a estas actividades, lo que se asocia con un incremento en conductas de retraimiento social y menor empatía (Buiza et al., 2018).

Por otra parte, en Ecuador, investigaciones preliminares reflejan que, al igual que en el resto de América Latina, el acceso no regulado a videojuegos entre niños y adolescentes puede estar vinculado con el aumento de conductas disruptivas en contextos escolares y familiares. Aunque no se cuenta con datos específicos sobre el impacto de los videojuegos violentos en el país, la tendencia global y regional sugiere la necesidad de establecer políticas públicas que regule el acceso a contenidos inapropiados para menores, y que se promueva una interacción responsable con estos tecnológicos (Iranzo et al., 2020).

La investigación adoptó un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, no experimental, correlacional, transversal, instrumental y de campo. Para la medición de las variables intervinientes, se seleccionaron cuidadosamente los instrumentos adecuados. La variable dependiente fue evaluada mediante el instrumento desarrollado por Zambrano (2020). En cuanto a la variable independiente, se diseñó y validó un cuestionario ADHOC específico para este estudio. Posteriormente, se aplicaron estos instrumentos a los participantes, generando así datos que se utilizaron para desarrollar la discusión, conclusiones y recomendaciones de la investigación.

METODOLOGÍA

El presente estudio tuvo un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, no experimental, correlacional, utilizando un diseño transversal para explorar el comportamiento violento de los niños de preparatoria como consecuencia del uso inadecuado de videojuegos. Se optó por el enfoque cuantitativo, dado que se emplearon métodos como cuestionarios y escalas de evaluación para medir la fiabilidad de las variables del tema en cuestión. Este enfoque también permitió llevar a cabo la validación del cuestionario diseñado para medir las variables específicas de comportamiento violento y uso inadecuado de videojuegos.

La revisión exhaustiva de diferentes bases de datos, incluyendo Redalyc, Dialnet y Google académico, condujo a la identificación de un cuestionario existente de la autora Zambrano (2020), titulado Validación de la Escala de Conducta Violenta en la Escuela en el contexto ecuatoriano. Este cuestionario fue seleccionado para medir la variable de comportamiento violento en la población de estudio. Sin embargo, al no encontrar validaciones para la segunda variable, uso inadecuado de videojuegos, se diseñó un cuestionario específico compuesto por 10 preguntas para padres de familia. Estas preguntas fueron sometidas a un análisis de validación por parte de 9 expertos, quienes evaluaron la suficiencia, claridad, pertinencia y coherencia de cada ítem.

La escala de respuesta implementada en el cuestionario constó de tres subniveles: Nunca (1), Algunas veces (2) y Siempre (3), con el objetivo de capturar la variabilidad en las respuestas y proporcionar un rango detallado de las experiencias y comportamientos de los participantes en relación con los constructos bajo estudio. El enfoque descriptivo del estudio permitió analizar la relación existente entre el comportamiento violento y el uso inadecuado de videojuegos en la etapa específica de preparatoria. Al tratarse de un diseño correlacional no experimental, se enfocó en la observación y análisis de datos existentes, sin manipulación intencional de las variables. La transversalidad del estudio abarcó diversas disciplinas y áreas de conocimiento, explorando cómo el uso inadecuado de videojuegos puede influir en la generación de comportamientos violentos en los niños.

Se consideró el estudio como de campo, ya que se recopilaron datos reales tanto de la institución educativa como de las personas participantes en el proceso de análisis de las encuestas realizadas por los 9 expertos, quienes poseían formación académica en Educación Parvularia, Educación Básica y Magíster en Pedagogía y Educación Inicial. Esto permitió obtener una visión más precisa de la relación entre las variables.

En el análisis detallado realizado por los expertos sobre cada ítem, se emplearon categorías de análisis como suficiencia, claridad, pertinencia y coherencia. Estas categorías se subdividieron en diez subniveles, asegurando una evaluación completa de la calidad de las preguntas. La instrumentación para el análisis de datos numéricos se llevó a cabo mediante el uso del programa SPSS versión 29.0, que facilitó la evaluación de la fiabilidad y el contenido de las medidas utilizadas, así como el análisis de los resultados obtenidos.

Finalmente, los involucrados en el trabajo de investigación son los estudiantes y padres de familias de la Unidad Educativa Elías Cedeño Jerves. La totalidad de personas que conforman la totalidad de participantes fue 50 estudiantes y 70 padres de familias quienes de forma libre y voluntaria decidieron ser parte de este trabajo de investigación.

DESARROLLO

Conductas agresivas

Según Toaza y Lara (2022), la conducta engloba todas las acciones y expresiones del ser humano, entendidas como respuestas al entorno en el que interactúa, ya sea el ámbito familiar, social o comunitario. En este contexto, la agresión se define como cualquier acción intencionada destinada a causar daño a otra persona, ya sea de forma física, psicológica o verbal. Este tipo de comportamiento puede manifestarse a través de diversas formas, como gritos, empujones, jalones, insultos o el uso de lenguaje ofensivo. Estas expresiones de agresividad reflejan una interacción disfuncional con el medio, que puede estar influenciada por múltiples factores, incluyendo el entorno social, emocional y los estímulos a los que las personas están expuestas.

Influencia de los Medios de Entretenimiento en el Comportamiento Infantil

El análisis del comportamiento violento en niños de preparatoria en relación con el uso inadecuado de videojuegos implica examinar cómo los medios de entretenimiento impactan el desarrollo infantil. Desde la perspectiva de la teoría del aprendizaje social de Vera et al. (2021), los niños tienden a internalizar comportamientos observados en los videojuegos, particularmente cuando los personajes se presentan como modelos a seguir. La exposición a contenido violento no solo puede fomentar actitudes agresivas, sino también desensibilizar a los niños frente a la violencia. Por otro lado, la teoría del cultivo, desarrollada por Solórzano et al. (2019), indica que una exposición prolongada a representaciones violentas en los medios puede distorsionar la percepción de la realidad, influyendo en cómo los niños interpretan y enfrentan las situaciones cotidianas.

Uso inadecuado de videojuegos

El uso de videojuegos es una actividad común entre niños, adolescentes y jóvenes, quienes interactúan con dispositivos audiovisuales que pueden fomentar tanto comportamientos positivos como negativos, dependiendo de la intención y la supervisión con la que se empleen. Estudios, como el de Muiños (2018), destacan que los videojuegos pueden ser herramientas educativas efectivas si se utilizan adecuadamente. Sin embargo, su uso inadecuado puede generar impactos negativos en el comportamiento.

Teorías asociadas al impacto de los videojuegos

Modelo de Aprendizaje Social (Bandura)

Albert Bandura propuso que el aprendizaje ocurre a través de la observación y la imitación de modelos. Según este modelo, los niños que son expuestos a comportamientos violentos en los videojuegos pueden imitar esas conductas en la vida real. Los niños que juegan videojuegos violentos podrían aprender patrones de comportamiento agresivos y aplicarlos en situaciones cotidianas (citado por Carrasco et al., 2018).

Modelo de Excitación Transferida (Zillmann)

Dolf Zillmann sugiere que la excitación emocional generada por la violencia en los videojuegos puede transferirse a situaciones reales, aumentando la probabilidad de comportamientos agresivos. Los videojuegos violentos podrían provocar una respuesta fisiológica de excitación que, trasladada a la vida real, podría contribuir a comportamientos agresivos (Barbabella y Cernaz, 2019).

RESULTADOS

Esta sección presenta de manera detallada y exhaustiva los datos recopilados, para una comprensión completa de su relevancia y significado en el contexto de los objetivos de la investigación. Esto asegura que los resultados puedan ser comprendidos y evaluados, y proporciona una base sólida para la interpretación centrada en los objetivos del estudio.

Tabla 1

Estadísticos descriptivos de frecuencia de uso inadecuado de videojuegos

		Estadísticos									
		11. ¿Utiliza su hijo videojuegos en sus horas libres?	2. ¿Supervisa el contenido de los videojuegos que juega su hijo/a?	3. ¿Establece el tiempo de videojuegos de su hijo/a?	4. ¿Con que frecuencia su hijo/a juega videojuegos en lugar de interactuar con otros niños?	5. ¿Permite que su hijo/a juegue videojuegos antes de dormir?	6. ¿Permite que su hijo juegue videojuegos durante las comidas?	7. ¿Cree usted que los videojuegos afectan la interacción social de su hijo/a con sus pares?	8. ¿Fomenta usted otras actividades como el deporte, música, lectura, arte, baile, además de los videojuegos para su hijo/a?	9. ¿Ha notado cambios en el comportamiento de su hijo/a por el uso de videojuegos?	10. ¿Con que frecuencia su hijo/a tiene problemas para concentrarse en actividades NO relacionadas con videojuegos?
N	Válido	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
	Media	2,64	2,73	2,46	2,64	2,40	2,69	2,81	2,60	2,47	2,37
	Mediana	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00
	Moda	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	Desv. estándar	,682	,448	,695	,591	,689	,526	,392	,646	,583	,663

Nota: datos tomados de la encuesta en línea a padres de familia de la Unidad Educativa Elias Cedeño Jerves con datos de los investigadores Intriago et al., (2024). Fuente: Software estadístico IBM SPSS 29.0.

El análisis de los resultados de la encuesta realizada a padres de familia revela una visión detallada sobre el uso de videojuegos por parte de sus hijos, así como las percepciones y prácticas parentales asociadas a un significativo 73,6 % de los padres informa que sus hijos utilizan videojuegos en sus horas libres de manera constante. Esta alta prevalencia destaca la popularidad de los videojuegos como actividad de entretenimiento entre los niños encuestados. La supervisión parental es común, ya que el 70,8 % de los padres afirma supervisar siempre el contenido de los videojuegos que sus hijos juegan. Esto sugiere una conciencia por parte de los padres sobre la importancia de monitorear el material al que están expuestos sus hijos. Un 55,6 % de los padres establece siempre límites de tiempo para el uso de videojuegos por parte de sus hijos. Este hallazgo indica un esfuerzo por parte de los padres para regular el tiempo dedicado a esta actividad. La percepción de que los videojuegos afectan la interacción social es significativa, ya que el 79,2 % de los padres cree que esto ocurre siempre. Se destaca que un considerable 66,7 % de los padres fomenta siempre otras actividades además de los videojuegos, como deporte, música, lectura, arte y baile. Este enfoque diversificado sugiere una conciencia parental sobre la importancia de proporcionar una gama amplia de experiencias a sus hijos. La mitad de los padres 50,0 % ha notado cambios en el comportamiento de sus hijos debido al uso de videojuegos, y un 45,8 % informa que sus hijos tienen problemas para concentrarse en actividades no relacionadas con videojuegos siempre. Al respecto, Estos resultados subrayan la necesidad de considerar los posibles impactos en el comportamiento y la atención.

Tabla 2

Estadísticos descriptivos de frecuencia de la conducta agresiva

	1.Soy una persona que pelea con mis compañeros	2.Si alguien me hace daño, no dejo que esa persona sea parte de mi grupo de amigos/as	3.Amenazamos a otros para que eguir a lo que queremos	4.Soy una persona que dice a mis amigos/as que no se relacionen con esa persona	5.Si alguien me hace daño a mis amigos/as con esa persona	6.Cuando yo me pega, daña y puñe a nazo	7.Soy una persona que me pega, daña y puñe a nazo	8.Soy una persona que chis a morra y cuento a los demás	9.Soy una persona que insulto a los demás	10.Cuando me relaciono con mis compañeros soy indiferente	11.Cuando me relaciono con mis compañeros soy indiferente	12.Para que me relacione con mis compañeros soy indiferente	13.Soy una persona que insulto a los demás	14.Siempre me defendo cuando me insultan	15.Para que me relacione con mis compañeros soy indiferente	16.No me importa que me insulten	17.Encuentro formas de atacar a alguien cuando me insultan	18.Cuando me insultan me enfado	19.Cuando me insultan me enfado	20.Cuando me insultan me enfado
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Válido	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Media	2,06	1,48	2,08	1,52	1,82	1,98	1,82	1,60	1,90	1,92	1,84	1,74	1,98	1,74	1,30	1,30	1,28	1,38	1,44	1,26
Mediana	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,50	2,00	1,50	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Moda	3	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Desv. estándar	0,843	0,505	0,853	0,707	0,774	0,742	0,825	0,728	0,863	0,778	0,792	0,828	0,869	0,828	0,707	0,707	0,671	0,697	0,705	0,443

Nota: datos tomados de la encuesta en línea a padres de familia de la Unidad Educativa Elias Cedeño Jerves con datos de los investigadores Intriago et al., (2024). Fuente: Software estadístico IBM SPSS 29.0.

La encuesta realizada a niños proporciona información valiosa sobre diversos aspectos de su comportamiento y relaciones interpersonales. A continuación, se presenta un análisis detallado de los principales hallazgos:

Un preocupante 26,4 % de los niños reconoce ser una persona que pelea con sus compañeros muchas veces. Este dato indica la presencia de conflictos frecuentes en el entorno escolar. La mayoría de los

niños 36,1 % afirma que, si alguien les hace daño, no permiten que esa persona sea parte de su grupo de amigos/as nunca. Esto sugiere una postura firme ante situaciones de conflicto. Un 27,8 % de los niños admite amenazar a otros/as para conseguir lo que quieren, y un 31,9 % responde que, cuando alguien los amenaza, ellos también amenazan pocas veces. Estos resultados señalan la presencia de conductas de intimidación en un segmento significativo de la muestra. Casi la mitad de los niños 41,7 % declara nunca decir a sus amigos/as que no se relacionen o salgan con otros/as. Sin embargo, un 26,4% menciona que sí lo hace cuando alguien les hace daño. Estos datos revelan actitudes variadas hacia la exclusión social. Alrededor de un tercio de los niños niega ser una persona que pega, da patadas, puñetazos, insulta, chismorrea o cuenta rumores. Sin embargo, algunos admiten comportamientos agresivos, sugiriendo una diversidad de conductas en este aspecto. Un alto porcentaje 58,3 % niega no dejar que entren fácilmente al grupo de amigos/as, despreciar a los demás para conseguir lo que quieren, burlarse o ser irónicos. Este hallazgo indica que una parte significativa de los niños no presenta actitudes negativas extremas. Más de la mitad de los niños 51,4 % niega perder el control cuando se enfada, insultar a las personas cuando se les acusa de algo o mentir y echar la culpa a otro. Estos resultados sugieren cierta autoevaluación positiva en el manejo de emociones y conflictos.

compañeros y responder a amenazas con amenazas. Este hallazgo sugiere una asociación entre el uso inadecuado de videojuegos y comportamientos agresivos.

Es así que los padres que establecieron límites claros en cuanto al tiempo dedicado a los videojuegos por parte de sus hijos tendieron a informar un menor uso inadecuado de videojuegos y, por ende, menos problemas de comportamiento violento. Los padres que indicaron un mayor uso inadecuado de videojuegos también informaron con mayor frecuencia que sus hijos optan por jugar videojuegos en lugar de participar en actividades sociales con compañeros.

Los padres que informaron fomentar una variedad de actividades para sus hijos también indicaron con menor frecuencia que estos tenían problemas para concentrarse en otras actividades distintas a los videojuegos. Este hallazgo sugiere que la diversificación de las actividades puede estar asociada con una mayor capacidad de concentración en tareas no relacionadas con videojuegos. Aquellos que informaron un mayor uso inadecuado de videojuegos también mostraron una tendencia más pronunciada a participar en comportamientos como chismorrear y contar rumores sobre los demás, así como pelear con sus compañeros. Este hallazgo sugiere una asociación entre el uso inadecuado de videojuegos y comportamientos interpersonales negativos.

Los resultados indican una correlación positiva entre el uso inadecuado de videojuegos y comportamientos violentos. Aquellos que informaron un mayor uso inadecuado de videojuegos también mostraron una tendencia a buscar formas de atacar a otros en situaciones críticas o perjudiciales. Además, exhibieron una propensión a estar constantemente a la defensiva y molestar a los demás. Los resultados sugieren una correlación positiva entre el uso inadecuado de videojuegos y comportamientos violentos. Aquellas personas que admitieron permitir que sus hijos jueguen videojuegos durante las comidas también mostraron una propensión a enfadarse e insultar a los demás cuando son acusadas de algo.

Tabla 4

Correlaciones

Correlaciones				
			TOTALIV	TOTALCA
Rho de Spearman	TOTALIV	Coefficiente de correlación	1,000	,746
		Sig. (bilateral)	.	<,001
	N	22	22	
	TOTALCA	Coefficiente de correlación	,746	1,000
Sig. (bilateral)		<,001	.	
N		22	22	

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01(bilateral)

Nota: Coeficiente de correlación de Spearman de la encuesta dirigida a los estudiantes de Básica Media. Fuente: Datos obtenidos del Software estadístico IBM SPSS 29.0.

La correlación de Spearman para examinar la relación entre el Uso Inadecuado de Videojuegos (TOTALIV) y las Conductas Agresivas (TOTALCA). Los resultados muestran una evaluación positiva fuerte y significativa entre ambas variables, con un coeficiente de evaluación $r_s = 0,746$ $r_s = 0,746$ un nivel de significancia $p < 0,001$ $p < 0,001$.

Esto indica que a medida que aumenta el uso inadecuado de videojuegos, también tiende a aumentar el comportamiento violento en la muestra estudiada. El análisis se realizó con 22 participantes, lo que proporciona una base sólida para estas conclusiones. La evaluación es significativa al nivel 0,010,010,01(bilateral).

DISCUSIÓN

La participación de los niños en la actividad de los videojuegos es una práctica que demanda una interacción activa con dispositivos audiovisuales, dando lugar a la experimentación de emociones tanto positivas como negativas durante el juego. Según Campos (2021), estos medios tecnológicos comparten el propósito de recrear al usuario, transportándose a un mundo ficticio que se aleja de la realidad. Este escape hacia la fantasía puede inducir reacciones individuales, como la necesidad de continuar jugando de manera persistente, así como también puede tener repercusiones en la conducta, incluyendo manifestaciones de agresividad, entre otros aspectos.

Teniendo en cuenta a Carrasco et al. (2018) en su estudio destaca la evidencia de que la exposición a los videojuegos violentos se relaciona directamente con conductas, pensamientos y actitudes agresivas, al tiempo que disminuyen los comportamientos prosociales y de empatía hacia las víctimas. Es así que en este estudio se analizó los comportamientos violentos como consecuencia del uso inadecuado de videojuegos. Estos resultados sugieren que, según la percepción del 73,6 % de los padres, el uso inadecuado de videojuegos podría tener un impacto negativo en la interacción social de los niños con sus pares, ya que se asocia con una mayor preferencia por los videojuegos en detrimento de las actividades sociales.

Se ha relacionado que el 63,4 % de padres y estudiantes no experimentan impactos negativos derivados del uso de videojuegos. Estos participantes no perciben la manifestación de comportamientos violentos ni de dependencia en relación con dicha actividad, sugiriendo únicamente la posibilidad de generar un nivel moderado de desconcentración en los niños. Sin embargo, es crucial destacar que investigaciones anteriores, como la llevada a cabo por Moncada y Chacón (2017), revelaron puntuaciones significativas de agresividad asociadas al uso de videojuegos. Este hallazgo es respaldado por Chacón et al. (2018), quienes identificaron una relación moderadamente significativa directa, indicando que, a mayor dependencia o uso excesivo de videojuegos, mayor es la propensión a la agresividad.

CONCLUSIÓN

En conclusión, el estudio de los padres de familia ofrece una visión exhaustiva sobre el uso de videojuegos por parte de sus hijos, proporcionando insights valiosos sobre las percepciones y prácticas parentales asociadas. Los análisis de los principales hallazgos destacan la importancia de comprender la dinámica entre los padres, los videojuegos y sus hijos, arrojando luz sobre aspectos relevantes que pueden influir en la relación y en la toma de decisiones parentales. Estos resultados no solo enriquecen nuestro conocimiento sobre este tema, sino que también ofrecen oportunidades para desarrollar estrategias educativas y de orientación que promuevan un uso saludable y equilibrado de los videojuegos en el entorno familiar.


Asimismo, se revela un panorama complejo en cuanto a las dinámicas sociales y conductas agresivas entre los niños. Si bien existe un porcentaje preocupante de niños que admiten participar en peleas frecuentes y amenazas, también se observa una postura firme ante situaciones de conflicto, indicada por la decisión de no permitir que aquellos que les hacen daño sean parte de su grupo de amigos/as. Sin embargo, la complejidad de estos resultados sugiere la necesidad de abordar las dinámicas sociales en el entorno escolar de manera integral, considerando estrategias específicas para fomentar conductas positivas y prevenir situaciones de conflicto.

REFERENCIAS

- Aleissa, M., Alenezi, S., Saleheen, H., Talib, S., Khan, A., Altassan, S. y Alyahya, A. (2022). La asociación entre el tipo de videojuego y las conductas agresivas en la juventud saudí: un estudio piloto. *Ciencias del comportamiento*, 12(8). <https://doi.org/10.3390/bs12080289>
- Barbabella, M. y Cernaz, S. (2019). La infancia y los videojuegos: un aporte desde la perspectiva de los niños. *Diálogos pedagógicos*, 3(2), 86-105. p1, <https://www.aacademica.org/santiago.garcia.cernaz/4.pdf>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M. y Hernández, I. (2018). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136. <http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Campos, A. (2021). Adicciones. Juego patológico y otras adicciones conductuales. *Psicosomática y Psiquiatría*, 2(19), 137-138. <https://doi.org/10.34810/PsicosomPsiquiatrnum1915>
- Carrasco Rivas, F., Droguett Vocar, R., Huaiquil Cantergiani, D., Navarrete Turrieta, A., Quiroz Silva, M. J., y Binimelis Espinoza, H. (2018). 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=S071927892017000100108&lang=es
- 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>
- Iranzo, R., González, C., Paderewski, P., Arnedo, J., Domenech, M., y de Frutos, M. (2020). Generación Z y Fortnite: Lo que engancha a los más pequeños. *Revista de la Asociación Interacción Persona Ordenador (AIPO)*, 1(1), 32-42. <https://revista.aipo.es/index.php/INTERACCION/article/view/5/22>
- Jaramillo, Y. (2020). Liderazgo pedagógico y calidad educativa de la escuela de educación básica Sulima García Valarezo de la Ciudad de Machala. *Ciencia Y Educación*, 1(9), 28 - 38. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/44>
- López, A., Uc-Cohuo, G., y Ramos, J. (2018). 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://www.redalyc.org/pdf/487/48742127003.pdf>
- Marcano, P., Salazar, E., y Reyes, M. (2024). Uso de Juegos cibernéticos en la educación inicial en el contexto COVID-19. *Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE*. ISSN: 2600-6030., 6(12), 103-125. <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/sapientiae/article/view/461>
- Muiños, F. (2018). Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación. *Psocial*, 4(2), 32-46. <https://biblat.unam.mx/es/revista/psocial-ciudad-autonoma-de-buenos-aires/articulo/revision-de-la-literatura-cientifica-sobre-la-adiccion-a-los-videojuegos-y-otras-variables-estudiadas-en-su-relacion>
- Solórzano, N., Moscoso, S., y Elizalde R, E. (2019). Evolución de Videojuegos y su Línea Gráfica un enfoque entre la Estética y la Tecnología. *Ñawi: arte diseño comunicación*, 3(2), 125-145. <https://doi.org/10.37785/nw.v3n2.a10>
- Toaza, T. y Lara, 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

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

Zambrano, C. (2020). Validación de la Escala de Conducta Violenta en la Escuela en el contexto ecuatoriano, CienciAmérica, 9(1), 66–80. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i1.268>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons .