



Salud en Tabasco

ISSN: 1405-2091

revista@saludtab.gob.mx

Secretaría de Salud del Estado de  
Tabasco  
México

López-Wade, Arístides; Uc-Cohuo, Gabriela Amairani; Taylor Ramos, Jaime  
Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela  
de educación básica

Salud en Tabasco, vol. 21, núm. 1, enero-abril, 2015, pp. 12-16

Secretaría de Salud del Estado de Tabasco  
Villahermosa, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica

Aristides López-Wade,<sup>(1)</sup> Gabriela Amairani Uc-Cohuo,<sup>(2)</sup> Jaime Taylor Ramos<sup>(2)</sup>

titowade@hotmail.com

## RESUMEN

**Introducción.** Los videojuegos han adquirido un papel importante en el entretenimiento de millones de niños. Muchos son los especialistas de la salud que advierten sobre los efectos negativos de pasar largas horas sentados frente a la pantalla del ordenador, aislados de la realidad.<sup>1</sup> Sin embargo, los videojuegos también pueden ayudar a los niños en su desarrollo intelectual y emocional.<sup>2</sup> En el presente informe relataremos los resultados obtenidos en la investigación acerca de uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en un grupo de alumnos de 6 a 12 años, de la escuela primaria Benito Juárez.

**Objetivo.** Determinar el uso, abuso y consecuencias que causan los videojuegos en los niños de 6 a 12 años de la escuela primaria Benito Juárez.

**Material y Métodos.** Como instrumento para la recolección de los datos se utilizó un cuestionario que se aplicó a 384 alumnos de la escuela primaria antes mencionada, el cual estaba conformado por 13 preguntas taxativas para la organización de los resultados de forma sistémica y controlada del comportamiento de las variables, de igual manera, se utilizó la técnica de observación cooperativa para vigilar las conductas y características de los alumnos, y así asignarles una clave para la clasificación de según su peso e interpretar si hubo alguna relación sobre su peso y como nosotros lo observamos para determinar si había alguna relación con el abuso de la horas de juego.<sup>3</sup>

El análisis de los resultados se realizó mediante el programa de Excel por medio de estadística descriptiva utilizando las siguientes medidas de frecuencia: promedio, frecuencia, media, mediana y moda para su representación en gráficas.<sup>4</sup>

**Resultados.** Entre los principales resultados se encuentre que el 90% de los alumnos refieren que si juegan videojuegos y solo el 10% de alumnos no juegan videojuegos. Se observó que de los alumnos encuestados que juegan videojuegos, la mayoría que son 64% juegan de 1-3 horas y la minoría solo

el 9% de 7-9 horas, cabe resaltar que hay una diferencia entre los alumnos de primer y sexto año, ya que los de primer año de un total de 52 alumnos el 37% juega todo el día y los alumnos de sexto año de un total de 67 alumnos solo el 3% juega todo el día.

**Conclusión.** El uso de los videojuegos debería ser valorada por los padres de familia,<sup>5</sup> incluso darles algún tipo de información sobre los problemas que podría ocasionar el uso y abuso de los videojuegos. Sobre todo los alumnos más pequeños, los que son de primero a tercer año, ya que son los más susceptibles a sufrir problemas de abuso de los videojuegos ya que ellos prefieren pasar más tiempo en los videojuegos que salir a jugar o hacer deporte.

**Palabras claves:** *Videojuegos, Género de Videojuegos, Horas de juego.*

## SUMMARY

**Introduction.** The video games have acquired an important paper (role) in the entertainment of million children. Many people are the specialists of the health that they warn about the negative effects of happening (passing) long hours sat opposite to the screen of the computer, isolated of the reality.<sup>1</sup> Nevertheless, the video games also can help the children in his (her,your) intellectual and emotional development.<sup>2</sup> In the formless present we will report the results obtained in the investigation (research) it (he,she) brings over of use, abuse and consequences of the video games in a group of pupils of 6 to 12 years, of the primary school Benito Juárez.

**Objective.** To know the use, abuse and consequences that cause the video games in the children from 6 to 12 years of the primary school Benito Juárez.

**Method.** As an instrument for data collection questionnaire was applied to 384 students from the above primary school, which was composed of 13 taxativas questions for the organization of the results of systematic and controlled

<sup>(1)</sup> Secretaria de Salud del Estado de Tabasco. México

<sup>(2)</sup> Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México.

the behavior of the variables form was used, similarly, cooperative observation technique was used to monitor the behavior and characteristics of students, and thus assign a key for sorting by weight and interpret whether there was any connection on your weight and as we look to determine if had some connection with the abuse of hours of gameplay.<sup>3</sup> The analysis of the results was performed using Excel program using descriptive statistics using the following frequency measurements: average rate, mean, median and mode for graphical representation.<sup>4</sup>

**Results.** The main results are meeting that 90% of students report that if they play videogames and only 10% of students do not play video games. It was observed that the encuetados students who play video games, most being 64% play 1-3 hours and only 9% minority 7-9 hours, it should be noted that there is a difference between first- and sixth year since the first year of a total of 52 students 37% play all day and sixth graders from a total of 67 students only 3% play all day.

**Conclusion.** The use of video games should be valued by parents,<sup>5</sup> even give them some information about the problems that could result in the use and abuse of video games. Especially the younger students, who are from first to third year, as they are more susceptible to abuse problems videogames because they prefer to spend more time on video games or go out and play sports.

**Keywords:** *Video games, Genre of Video games, Hours of game.*

## INTRODUCCIÓN

En el presente informe relataremos los resultados obtenidos en la investigación acerca de uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en un grupo de alumnos de 6-12 años, de la escuela primaria Benito Juárez realizada en el periodo Octubre-Noviembre 2014. Fue necesario que ellos conocieran hasta qué punto podía influir en su vida y salud el uso constante de los videojuegos en la vida diaria. Es importante que diferenciaron el uso normal del uso constante, y que los padres tuvieran conciencia supervisando a sus hijos(a) al momento de recrearse.<sup>5</sup>

Por lo anterior nos hicimos la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuál es el uso, abuso y consecuencias que causan los videojuegos en los niños de 6 a 12 años de la escuela primaria Benito Juárez?

Nuestros objetivos principales fueron: uso, abuso y consecuencias que causan los videojuegos en los niños dentro del rango de edad antes mencionado, de igual forma comprobamos si el nivel socioeconómico de la familia del niño, la escolaridad de los padres y/o el número de hijos en la familia, es un factor que pueda influir en la inversión de esta actividad, llevándonos a analizar, si el abuso de

los videojuegos en los niños es un factor que propicie a enfermedades que pongan en riesgo su calidad de vida<sup>6</sup> al estar horas y horas frente a un aparato de videojuego, casi siempre acompañado de alimentos poco nutritivo,<sup>2</sup> y finalizamos con las consecuencias de los juegos virtuales que hoy en día es la moda en la infancia, trayendo la información más actual y fidedigna de una pequeña muestra del municipio del Centro. La investigación es de campo y es no experimental, llevándose a cabo con el nivel descriptivo por medio de 384 cuestionarios, cada cuestionario consistió de 13 preguntas taxativas para la organización de forma sistémica, las medidas estadísticas descriptivas que se utilizaron fueron: promedio, frecuencia, media, mediana y moda. Se utilizó la técnica de observación para la vigilancia y el registro sistemático de las conductas y características de los alumnos de la escuela, utilizamos la observación cooperativa, de igual forma aplicamos la revisión de bibliografías para comparar los resultados que obtuvimos de la investigación.

## MATERIAL Y MÉTODOS

Se realizó un estudio descriptivo en un universo de 384 alumnos de entre 6 a 12 años de edad de la escuela primaria Benito Juárez ubicada en Villahermosa, Tabasco.

Como instrumento de recolección se utilizó un cuestionario el cual estaba conformado por 13 preguntas taxativas para la organización de los resultados de forma sistémica y controlada del comportamiento de las variables del uso, abuso y consecuencias de los videojuegos; del total de los 384 cuestionarios aplicados a los niños, 53 fueron eliminados por qué no recabar información suficiente para el estudio, finalizando con un total de 331 cuestionarios.

De igual manera, se utilizó la técnica de observación cooperativa para vigilar las conductas y características de los alumnos, así mismo se clasificaron según su peso y estatura, interpretando la relación con el uso y abuso de los videojuegos. Por ultimo aplicamos la técnica de revisión de bibliografías para la comparación nuestros resultados obtenidos con diferentes fuentes secundarias.

Se realizó visitas a la escuela primaria para la recopilación de los datos, durante un periodo determinado para enfocarnos a las variables del estudio, donde no hubo manipulación de las mismas.

El estudio se apoyó de un marco teórico, fue una investigación de campo no experimental, prospectiva de carácter transversal, se realizó visitas a la escuela primaria durante tres fechas diferentes para la recopilación de los datos, durante un periodo corto para enfocarse solamente a las variables del estudio, donde no hubo manipulación de las mismas, que proveó de un marco de referencia para interpretar los resultados del estudio La concentración de los datos fue a través de una hoja maestra, tomando en cuenta las

siguientes variables: sexo, si juegan o no juegan videojuegos, género del videojuego,<sup>7</sup> las horas que dedican al juego, el aparato que utilizan para jugar y la clave sobre su peso.

En el procesamiento de los datos se realizó análisis de componentes principales para determinar cuál de los ítems contenían valores que explicara mejor el comportamiento de las variables en el uso y abuso de los videojuegos, deducida tras observar la relación de los factores que intervienen con las variables iniciales del estudio, permitiendo depurar el cuestionario de aquellos ítems cuyas respuestas que no fueron concordantes o tenían redundancia con lo que se quería realmente explorar.

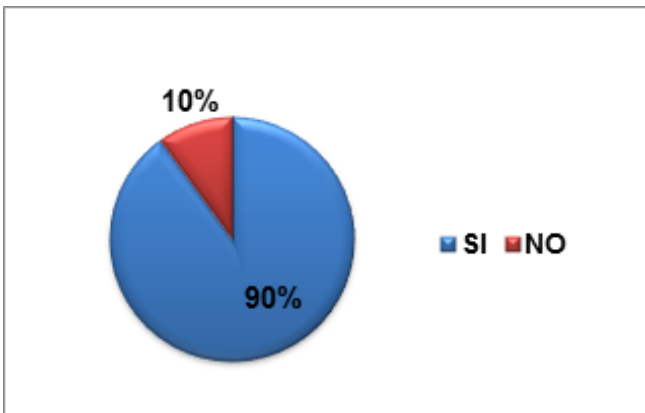
Para el análisis de datos se hizo estadística descriptiva y tablas de frecuencia, gráficos circulares y de barra en el programa Excel, de los cuales se expresó de manera porcentual.

Se cumplió con las normas éticas, al Reglamento de la Ley General de Salud en Materia de Investigación para la Salud, considerando que nuestros procedimientos de investigación no ocasionara algún daño físico o emocional, obteniendo el consentimiento del informador, y asegurando la confidencialidad de los datos obtenidos.

**RESULTADOS**

Del total de alumnos encuestados, la mayoría de ellos prefieren jugar videojuegos, siendo 298 (90%) alumnos que les gusta jugar videojuegos y solo a 33 (10%) no les gusta. Siendo un alto porcentaje de la población estudiantil de la escuela primaria Benito Juárez prefiere jugar videojuegos. (Gráfica 1).

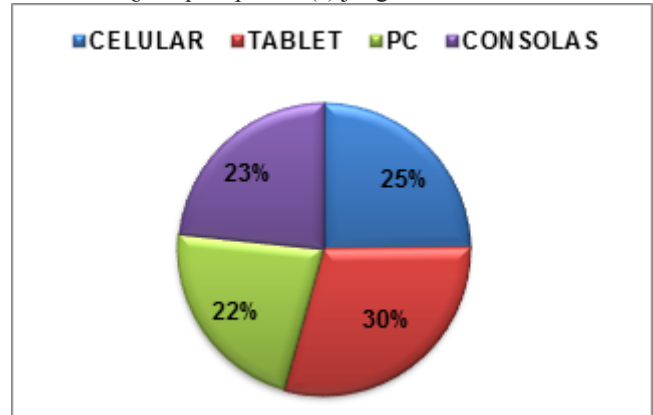
**Gráfica 1.** ¿Juegan videojuegos?



**Fuente:** Encuestas aplicadas a los alumnos de la escuela primaria Benito Juárez. Octubre 2014.

Se encontró que de los alumnos que prefieren jugar videojuegos, el 30% juegan en sus tablets, siendo este el mayor aparato que usan para jugar y solo el 22% usan las pc siendo este el mínimo aparato utilizado, los alumnos que tienen sus consolas ya sea propia o rentada se encuentran en el 23%, y el 25% usan sus celulares. (Gráfica 2)

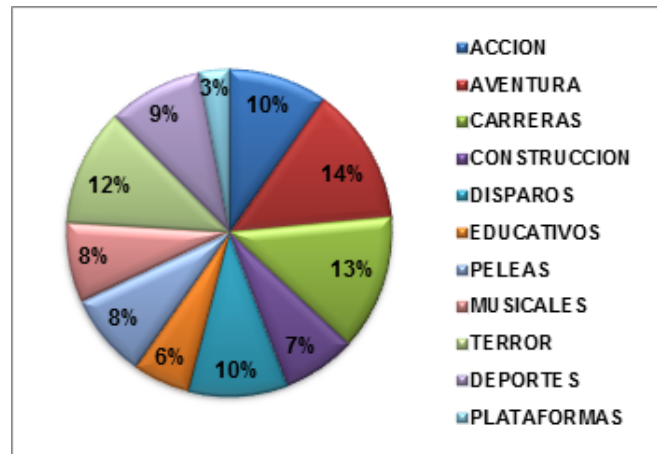
**Gráfica 2.** ¿En qué aparato (s) juegan?



**Fuente:** Encuestas aplicadas a los alumnos de la escuela primaria Benito Juárez. Octubre 2014.

Se observa que del total de alumnos que juegan videojuegos 149 prefiere los juegos de aventuras que viene siendo el 14% y el mínimo de 33 alumnos prefiere los de plataformas siendo el 3%, a la mayoría de los alumnos desde primer año a sexto año hay predominancia por los juegos de aventura. (Gráfica 3)

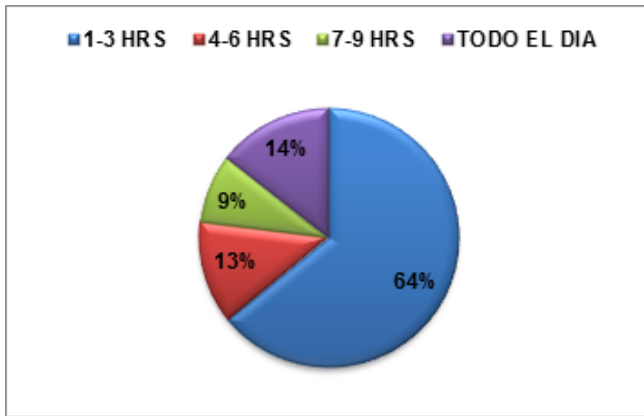
**Gráfica 3.** Género de preferencia.



**Fuente:** Encuestas aplicadas a los alumnos de la escuela primaria Benito Juárez. Octubre 2014.

De acuerdo a los datos el 64% de los alumnos juegan de 1-3 horas, sin embargo el 9% juega de entre 7 y 9 horas al día, cabe resaltar que hay una diferencia entre los alumnos de primer y sexto año, ya que los de primer año de un total de 52 alumnos el 37% juega todo el día y los alumnos de sexto año de un total de 67 alumnos solo el 3% juega todo el día. (Gráfica 4)

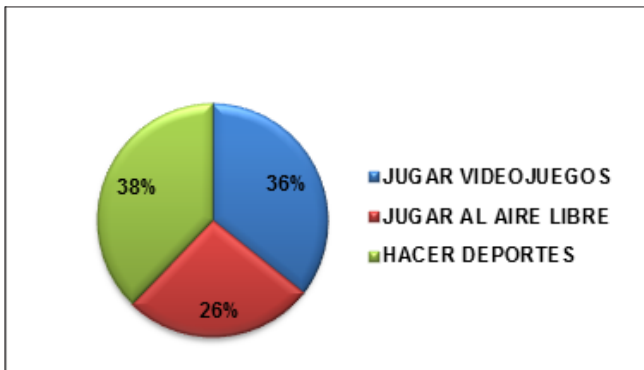
**Gráfica 4.** Horas que juegan.



**Fuente:** Encuestas aplicadas a los alumnos de la escuela primaria Benito Juárez. Octubre 2014.

Se encontró que del total de los alumnos el 38% prefiere hacer deportes y el 36% jugar videojuegos, cabe mencionar que se observó una diferencia los alumnos de primer y sexto año, ya que los alumnos de primer año de un total de 52 alumnos el 49% prefiere jugar videojuegos y en sexto año con un total de 67 alumnos el 51% prefiere hacer deportes y solo el 26% prefiere jugar videojuegos. (Gráfica 5)

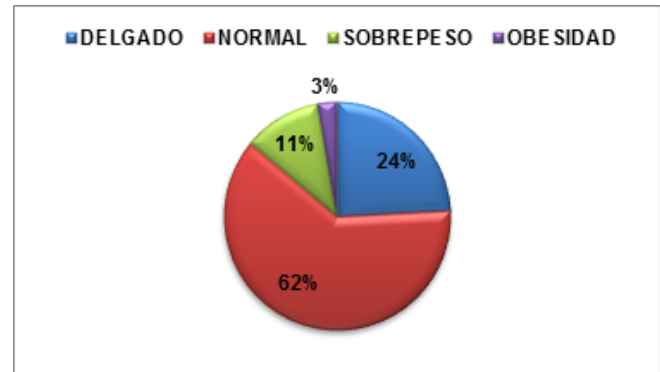
**Gráfica 5.** ¿Qué les gusta hacer más?



**Fuente:** Encuestas aplicadas a los alumnos de la escuela primaria Benito Juárez. Octubre 2014.

En la gráfica 6 se observa que del total de alumnos el 62% tienen peso normal, 11% tienen sobre peso y solo el 3% tienen obesidad.

**Gráfica 6.** Complejión física.



**Fuente:** Encuestas aplicadas a los alumnos de la escuela primaria Benito Juárez. Octubre 2014.

## DISCUSIÓN

De acuerdo a la “Dra. Ruipérez Cebrián y la psicóloga Rebeca Saúl Behar” en sus artículos sobre los videojuegos donde encontraron que los niños mayores de 14 años son más propensos a jugar más horas de los videojuegos y que prefieren estos videojuegos en vez de hacer deportes o salir a jugar al parque,<sup>5</sup> no coincidimos con la “Dra. Ruipérez Cebrián y la psicóloga Rebeca Saúl Behar” ya que en nuestra investigación encontramos que los niños entre los 6 a 12 años prefieren jugar videojuegos, sobre todo los niños de 6 años, ya que ellos llegan a jugar más de 8 horas, sin embargo al momento de preguntarles que preferían, si salir a jugar con sus amigos o jugar videojuegos, la mayoría contestó que prefería jugar videojuegos, solo unos algunos contestaron que preferían salir a jugar con sus amigos, lo contrario paso con los niños de 12 años, ya que ellos jugaban de 1 a 3 horas, y al momento de escoger que preferían hacer, ellos decían que hacer deportes o salir a jugar con sus amigos, muy pocos escogieron los videojuegos.

En un estudio realizado en el año 2005 por el libro Videojuegos: Guía para padres se encontró que el 73% de los niños juegan con videojuegos violentos,<sup>4</sup> sin embargo en nuestra investigación el género de videojuego que predominó fue del tipo de aventuras.

Douglas Gentile y colaboradores demuestran que los jóvenes que juegan muchos videojuegos violentos consideran el mundo como más hostil participando más en discusiones y

peleas, y obtiene peores notas.<sup>5</sup> En cambio los psicólogos freudianos creen que liberar los sentimientos agresivos de una manera no dañina como en los videojuegos reduce la posibilidad de conducta violenta. Sin embargo los teóricos del aprendizaje social creen que presenciar o practicar conductas violentas, incluso de formas no dañinas, pueden incrementar las posibilidades de violencia<sup>6</sup>, opinión que está relacionada con Bandura y otros investigadores ya que ver la violencia engendra violencia.<sup>7</sup>

Citando a la Dra. Ruipérez Cebrián: “Es cierto que las consolas pueden convertirse en una forma de entrenamiento para la mente, pero su uso excesivo puede conducir a graves problemas de salud que son fáciles de prevenir.”<sup>3</sup>

## CONCLUSIÓN

La mayoría de los alumnos de la escuela primaria Benito Juárez prefiere jugar videojuegos (90%), sobre los cuales se debería de actuar. Este uso de los videojuegos debería ser valorada por los padres de familia, incluso darles algún tipo de información sobre los problemas que podría ocasionar el uso y abuso de los videojuegos.<sup>8</sup> Sobre todo los alumnos más pequeños, los que son de primero a tercer año, ya que son los más susceptibles a sufrir problemas de abuso de los videojuegos ya que ellos prefieren pasar más tiempo en los videojuegos que salir a jugar o hacer deporte, también se podría hacer actividades deportivas que los incentive a hacer ejercicio y a sociabilizarse más con sus compañeros.

El mal uso de los videojuegos pueden traer consecuencias negativas, por lo que es importante que en la familia haya límites, reglas claras y acuerdos sobre tiempos y usos de los videojuegos, así como también es importante realizar una selección adecuada de ellos, según la edad del niño y la niña,

y que no pasen demasiado tiempo jugando. Es recomendable en los niños jueguen entre 30-60 minutos por día, no superando las 3-4 horas semanales, hablar con los niños sobre los posibles efectos negativos del uso de videojuegos.

Se entiende que no se trata solamente de un uso y abuso de los videojuegos, sino que es un problema mayor, que requiere de investigaciones más profundas que permitan conocer el problema para actuar con acciones preventivas o de intervenciones efectivas y eficaces.

## REFERENCIAS

1. Morris C.G., Maisto A.A., Psicología. 10 ed. México: Pearson; 2014. Pág. 312-313
2. Eguía Gómez J.L.; Contreras Espinosa R.S.; Solano Albajes L., Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación: 3 Ciencias. 2013: 2-14
3. Dennyshak A., Furia Adictiva. Magazine Plenitud 2012; 1 (1): 14-15
4. Etxeberria Balerdi F., Videojuegos violentos y agresividad: Pedagogía Social Revista Interuniversitaria. (Sevilla, España) 2011; 18: 31-39
5. Myers D.G., Psicología. 9 ed. España: Paramericana; 2011. Pág. 703-705
6. Papalia D. E., Psicología para bachillerato. 1 ed. México: Mc Graw Hill; 2012. Pág. 299
7. Schultz D.P.; Schultz S.E., Teorías de la personalidad. 9 ed. México: Cengage Learning; 2010. Pág. 423-424
8. Martínez Díaz V.; Ramírez García A.; Cabero Almenara J., Los videojuegos en el aula de primaria. Propuesta de trabajo basada en competencias básicas: Comunicación y Pedagogía. 2010; 244: 13-18