

## **INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SALUD INTEGRAL DE LOS ESCOLARES. UNA VIVENCIA DESDE LAS PERSPECTIVAS DE LOS PADRES Y REPRESENTANTES**

**Luisa Velasquez<sup>11</sup>  
Zahira Sillano<sup>12</sup>**

*Tipo de Trabajo: Artículo de investigación*

*Fecha Recepción: diciembre 2023 Fecha Aceptación: enero 2024 Fecha Publicación: junio 2024*

### **Resumen**

A través de la historia han aparecido muchas invenciones que han cambiado la vida cotidiana de manera rápida. Esto ha sido patente desde finales del siglo XX cuando la humanidad ha sido testigos de la irrupción de las ciencias de la informática y de la computación, con sus subsecuentes herramientas e innumerables equipos electrónicos que han impactado la calidad de vida de las personas, especialmente los niños quienes son considerados nativos digitales. El propósito del artículo es: Comprender las vivencias de los padres y representantes de los escolares, respecto a la influencia que los videojuegos tienen en la salud integral de sus hijos. Desde lo metodológico se trata de una investigación de corte cualitativo con un enfoque fenomenológico. Como técnica de aprensión de la información se hizo entrevista a profundidad a tres padres o representantes de alumnos del tercer grado de educación básica. Como resultado se obtuvieron tres categorías, Atención de los padres al niño, Aislamiento, Responsabilidad de crianza. Se concluye que la carencia de una adecuada supervisión de los padres hace que el niño malgaste su tiempo libre, pasando de un simple juego por entretenimiento a una adicción a la vez que deteriora su salud debido al sedentarismo.

**Palabras clave:** Escolares, Salud, Videojuegos

## **INFLUENCE OF VIDEO GAMES ON THE COMPREHENSIVE HEALTH OF SCHOOLCHILDREN. AN EXPERIENCE FROM THE PERSPECTIVES OF PARENTS AND REPRESENTATIVES**

### **Abstrac**

Throughout history many inventions have appeared that have changed everyday life quickly. This has been evident since the end of the 20th century when humanity has witnessed the emergence of information and computing sciences, with its subsequent tools and countless electronic equipment that have impacted the quality of life of people, especially children who are considered digital natives. The purpose of the article is: To understand the experiences of parents and representatives of schoolchildren, regarding the influence that video games have on the overall health of their children. From a methodological point of view, it is a qualitative research with a phenomenological approach. As an information apprehension technique, an in-depth interview was conducted with three parents or representatives of students in the third grade of basic education. As a result, three categories were obtained: Parental attention to the child, Isolation, Parenting responsibility. It is concluded that the lack of adequate parental supervision causes the child to waste their free time, going from a simple game for entertainment to an addiction while deteriorating their health due to a sedentary lifestyle.

**Keywords:** Schoolchildren, Health, Video games

<sup>11</sup> Pediatra Pueicultor. Universidad de las Ciencias de la Salud.

<sup>12</sup> Doctora en Ciencias de la Educación. Docente de la Universidad de las Ciencias de la Salud.

[zfelicidad@gmail.com](mailto:zfelicidad@gmail.com) <https://orcid.org/0000-0002-8706-9566>

<https://revistasuba.com.ve>

[itc.ius@uba.edu.ve](mailto:itc.ius@uba.edu.ve)

## Introducción

A lo largo de la historia, el ser humano, además de las actividades propias que ha necesitado desarrollar para lograr su supervivencia y progreso hasta conformar lo que hoy llamamos civilización, lo cual incluye un largo y paulatino proceso de avance en las ciencias, también ha realizado actividades lúdicas para el ocio y la recreación, las cuales son necesarias para el desarrollo del individuo como un ser biopsicosocial.

Es así que, de manera tal, que hoy en día se ocupa en actividades que van desde su uso en un nivel industrial, médico, científico, educativo y otros, hasta llegar a las actividades cotidianas de comunicación y recreación, Vemos entonces que la sociedad actual está inmersa en el mundo de la tecnología, en el uso de dispositivos electrónicos con múltiples finalidades, lo cual se ha convertido en algo habitual tanto para los adultos, como para los adolescentes y los niños, quienes han nacido con la tecnología formando parte de su vida diaria.

Para estas últimas actividades mencionadas: la comunicación, la recreación y el ocio, se han creado herramientas para la tecnología de la información y la comunicación, la cuales conocemos con las siglas TIC, y son equipos que constituyen el *hardware*, como las computadoras u ordenadores, las *tablets*, los teléfonos celulares, que utilizan programas o *software*, como los videojuegos.

En este orden de ideas, vale decir que un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico, como un teléfono celular.

Para continuar, considero importante definir el concepto de videojuego ya que en mis investigaciones al respecto, buscando conceptualizar el término, me encuentro con que existen diversas definiciones del mismo, así que he optado por el más genérico de ellos, que es el que indica la Real Academia Española de la Lengua (RAE) que ofrece dos acepciones de este término: “Juego electrónico que

se visualiza en una pantalla”, “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”. Si bien estas definiciones de la RAE se corresponden a lo que conocemos como videojuego, considero complementarlas diciendo que un videojuego también, es un *software* desarrollado con el objetivo de entretener, que es dirigido a través de un controlador y visualizado mediante un dispositivo electrónico con pantalla, ya sea un computador, una Tablet o un teléfono celular, y además, dicho software está diseñado para ser interactivo con una persona o entre varias.

Definido el término, para efectos de mi investigación considero señalar que desde su creación en el año 1952, los videojuegos han avanzado en su formato y tecnología, ha revolucionado al mundo, convirtiéndose en el pasatiempo favorito de la mayoría de los niños que tienen acceso a estos juegos, actualmente existen organizaciones cibernautas que se encargan de realizar campeonatos donde participan personas de distintas edades a nivel mundial, con el fin de divertirse y hacer saber quién es el mejor.

Respecto al tema de los videojuegos, existen estudios donde se demuestra la influencia tanto negativa como positiva que tienen sobre los niños en edad escolar, dichos estudios dan orientación sobre las pautas para seguir en cuanto a su uso y así evitar sus consecuencias negativas en los niños. Por esto, y en la búsqueda de referencias de trabajos relacionados con mi investigación cito los siguientes.

En primer lugar, los investigadores Buiza-Aguado y otros (2017) en un estudio publicado en la revista electrónica *Psicología de la Educación* indican que:

Jugar a videojuegos tiene implicaciones neurobiológicas y psicosociales beneficiosas y perjudiciales. Un mal funcionamiento psicosocial parece el factor fundamental para el desarrollo de patrón adictivo de uso, que también se ha relacionado con el sexo masculino, juego online, tiempo de juego y factores sociofamiliares. Los resultados indican que a nivel preventivo es necesario concienciar a la población del riesgo de jugar a videojuegos de manera descontrolada. Asimismo,

a nivel de intervención, es preciso saber detectar y abordar el uso perjudicial.

Para complementar la cita anterior, cabe mencionar igualmente un estudio publicado en un boletín electrónico de Clínica Universidad de Navarra (2022), en donde mencionan datos interesantes como los siguientes:

Existen estadísticas recientes que detectan el uso de estos juegos en uno de cada cuatro adolescentes españoles. Por otro lado, su difusión es mucho mayor entre los niños que entre las niñas. Esto puede deberse al contenido de los mismos, sin embargo, en el mercado se han comercializado últimamente juegos dirigidos a ellas con el fin de captarlas también. Por esta razón, aunque me dirija sobretudo a los niños es un problema que puede afectar por igual a ambos sexos. Sus efectos en los adolescentes y sobre todo en los niños han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos especialmente para éstos últimos.

Estos efectos pueden deberse al contenido de los juegos, muchas veces catalogados como violentos y con efectos nocivos, que en algunos casos pueden terminar con consecuencias devastadoras

Es un hecho para destacar en la práctica médica, en este caso pediatría, se evidencia diversidad de consecuencias relacionados con el uso excesivo de videojuegos, repercutiendo así en la salud del niño, como por ejemplo: sedentarismo, malos hábitos dietéticos, malnutrición, sobrepeso y obesidad, que muchas veces desarrollan diabetes mellitus tipo II a futuro, trastornos del sueño como insomnio e hipersomnia diurna, episodios de ansiedad y depresión, así como también afecciones oculares como lo es el síndrome visual informático transitorio caracterizado por sequedad ocular, visión borrosa y picor.

En la actualidad, el videojuego se ha posicionado como una de las actividades recreativas favoritas para los niños venezolanos, sin embargo, esta tiene ventajas y desventajas, ya que los videojuegos si bien no son todos perniciosos en sí mismos, el asunto radica en el tiempo que se les dedique, que es lo que va a determinar si pueden ayudar o perjudicar en la triada biopsicosocial del niño.

En vista de ello, es necesario traer a colación el tiempo de uso que sugieren los expertos, así entonces vale mencionar a Fernández (2020) quien según datos que toma de la Academia Americana de Pediatría, (AAP) informa que “los niños menores de 18 meses nunca deberían ser expuestos a las pantallas de *tablets*, teléfonos celulares o televisores, ya que según ellos ocasiona retraso en la capacidad de aprendizaje. Más adelante indica en cuanto a los niños de 2 a 5 años que “el tiempo de uso debe ser de 30 minutos al día ya que genera dificultad para controlar sentimientos; en edades comprendidas entre 5 a 12 años no debe pasar de 60 minutos,” todo esto, según refiere la AAP, porque “induce al sedentarismo y obesidad, además, de ocasionar bajo rendimiento escolar y problemas de socialización en los adolescentes mayores de 12 años.

En Venezuela, se creó una Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos, el cual fue publicado en la gaceta oficial número 39.320 de la República Bolivariana de Venezuela en el año 2009, con el fin de evitar las consecuencias nocivas que estos juegos presentan, haciendo énfasis que todo videojuego debe promover el respeto a la vida, la creatividad, el sano entretenimiento, el compañerismo, la lealtad, el trabajo en equipo, el respeto a la ley, el espíritu de paz y fraternidad; sin embargo, esta ley no se cumple a cabalidad, ya que gracias a la internet, los niños y niñas tienen acceso a ellos, a pesar de las distintas aplicaciones existentes que de alguna manera bloquean las páginas web no deseadas por el supervisor del infante.

A pesar de la norma legal ya citada, es evidente que en el acelerado mundo en el que vivimos en la actualidad, una de las formas que tenemos los seres humanos de ocupar el tiempo de ocio, es mediante el uso de la informática y computación con las múltiples opciones que para ello nos brinda. Y en esta realidad conjuntamente con los adultos, también se insertan los niños, sobre todo, los que están en edad escolar y que son el objeto de este estudio, quienes tienen acceso y posibilidad de estar conectados a diferentes videojuegos, sin embargo, observamos

un uso indiscriminado del tiempo en las pantallas, situación que puede acarrear patologías diversas, de las cuales citamos anteriormente las que se pueden tratar desde la medicina pediátrica.

También, es importante resaltar que los padres y representantes son el eslabón principal en orientar a los niños sobre el tiempo dedicado, y el tipo de videojuego que pueden acceder de acuerdo a su edad, evitando así, sus consecuencias biológicas, psicológicas y sociales ya mencionadas.

Pero no se han encontrado estudios significativos donde demuestren la perspectiva que tienen los padres y representantes sobre los videojuegos y su influencia sobre los escolares, algunos no saben lidiar con los cambios que presentan sus hijos; otros incentivan al niño a jugar, sin ninguna supervisión; es necesario nutrirnos de las experiencias de padres venezolanos para así no juzgar y hacer juicios sin antes conocer el universo de cada pensamiento.

Ahora bien, todo trabajo de investigación tiene siempre en su sustento la creación a la lectura de estudios, de trabajos que hayan formado escuelas de pensamiento y fundamentos teóricos que le den soporte a una investigación, y que por supuesto, guarden relación con el tema estudiado.

En este estudio he seleccionado los trabajos de Jean Piaget sobre el valor del juego y el estructuralismo, y los estudios del conductismo de John Watson.

### **Piaget y el valor del juego**

En consideración al aspecto ético que debe tener toda investigación y trabajo de grado, acoto que gran parte de los textos siguientes son citados y parafraseados de Morales. F. (1994) de su texto en línea, "Psicología Social".

Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación. Esta Teoría piagetiana viene expresada en "La formación del símbolo en el niño" en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de

cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

### **El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget:**

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora". Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional". Se trata del "juego de ejercicio". En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa, sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada. Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo. Se trata del "juego simbólico" "El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora"

### **Teoría Conductista de Watson (1913)**

Al igual que en la teoría de Piaget, lo siguiente son citas y parafraseos tomados del autor Peña (2021)

El conductismo es un movimiento en la psicología que avoca el uso de procedimientos estrictamente experimentales para la observación de conductas (respuestas) con relación al ambiente (estímulo), se puede decir que es la filosofía de la ciencia del comportamiento (análisis del comportamiento)

**El Manifiesto Conductista de Watson:** Una de las características centrales del Manifiesto Conductista fue su énfasis en el ambiente. Aunque Watson se refirió en muchas ocasiones a factores biológicos, ante todo neurofisiológicos en sus trabajos con animales, con niños, y con adultos, su énfasis se centró en el papel del ambiente. Nunca desconoció el rol de la biología en la conducta. En lo que respecta al ambiente, le dio importancia primordial. Su conocida frase sobre este tema dice lo siguiente:

“Dadme una docena de niños sanos y bien formados y mi mundo específico para criarlos, y yo me comprometo a tomar cualquiera de ellos al azar y entrenarlo para que llegue a ser cualquier tipo de especialista que quiera escoger: médico, abogado, artista, mercader y si, incluso mendigo y ladrón, sin tener para nada en cuenta sus talentos, capacidades, tendencias, habilidades, vocación o raza de sus antepasados” (Watson, 1930, p. 104).

### Metodología

El presente trabajo es de corte cualitativo con un enfoque fenomenológico. El área de investigación estuvo dada en la escuela Básica “Carlos José Bello” y los sujetos significantes fueron tres padres o representantes de alumnos del tercer grado de educación básica. La Técnica de Obtención de Información la entrevista, en este caso, semiestructurada partiendo de una pregunta generadora para los informantes claves, además, se utilizó la grabación desde un teléfono móvil.

Luego de recolectar la información a través de entrevistas semiestructuradas se hizo una segmentación de datos: se establecieron categorías que finalmente fueron contrastadas y trianguladas con su respectiva interpretación. El propósito de la investigación es comprender las vivencias de los padres y representantes de los escolares, respecto a la influencia que los videojuegos tienen en la salud integral de sus hijos.

### Resultados y Discusión

Seguidamente se presentan los cuadros con las matrices para el manejo de la información de donde surgirán las categorías, las subcategorías.

### **Cuadro 1**

Categoría: Atención de los padres al niño

<b>Sujeto 1</b>	<b>Sujeto 2</b>	<b>Sujeto 3</b>	<b>Investigadores</b>	<b>Miradas Ajenas</b>
A veces se emociona demasiado, cuando está en medio de un juego violento, entonces con esa misma violencia responde, no le gusta que lo estén interrumpiendo, incluso para comer, hay veces que come poco, no se come la comida bien, a veces dice que no tiene hambre para seguir jugando, y no presta mucha atención, se concentra solamente en el videojuego	Me gustaría tener una ayuda a ver cómo abordar esta situación, no sé, si es de repente llevarlo a un psicólogo, o sea cambiarle el horario, porque yo también trabajo, entonces yo a veces no puedo estar todo el día con él, pero esta su papá, ... ellos nacieron en una época de tecnología, pero tiene que tener un límite	Yo voy a negociar con él y limitarle esos juegos y motivarlo a otros más educativos en donde pueda aprender, estubo entusiasmado con uno para aprender inglés	En la actualidad, los padres y representantes, no conversan claramente sobre sus vivencias con sus hijos y los videojuegos, muchos de ellos en riesgo de padecer patologías causadas por el sedentarismo y la malnutrición que genera su uso excesivo además de sufrir cambios en la conducta tornando el ambiente de su hogar pesado y sombrío. Otros padres ya están atravesando la problemática de tener hijos obesos con mayor riesgo de padecer diabetes mellitus a futuro.	Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño dependen también del contenido de los videojuegos. Si se centra el interés en un determinado tipo de juegos, la causadas por la práctica de los mismos se vuelve repetitiva limitándose la creatividad del niño o adolescente llevando a una verdadera atrofia de la capacidad imaginativa. Especialmente nocivos son los juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista (mujer como premio o víctima).

Fuente: Elaboración propia

Los videojuegos, también se han descrito como propiciadores de ciertos efectos positivos. El intercambio de los juegos puede favorecer el contacto social y la participación en actividades comunes. En este sentido, es otra forma de mantener o propiciar el contacto entre amigos al igual que otras aficiones (deporte, lectura). La consecución de un determinado objetivo por parte del niño para lograr un premio o concluir el juego, estimula a éste a perseverar en él.

De esta forma, se puede favorecer la adquisición de una mayor capacidad para la constancia en el esfuerzo. Además, el niño perderá en muchas ocasiones, así se puede aumentar la tolerancia frente al fracaso y la conciencia de la importancia de poner el empeño en intentarlo de nuevo cuando no se consigue algún objetivo. La necesidad de rapidez en la toma de decisiones predispone al niño a actuar de esta forma sin dejarse llevar excesivamente por las dudas.

## **Cuadro 2**

Categoría: Aislamiento

<b>Sujeto 1</b>	<b>Sujeto 2</b>	<b>Sujeto 3</b>	<b>Investigadores</b>	<b>Miradas Ajenas</b>
...no se come la comida bien, a veces dice que no tiene hambre para seguir jugando, y no presta mucha atención, se concentra solamente en el videojuego y no le presta atención a más nada, y está encerrado en ese mundo, no le gusta que lo estén interrumpiendo, que no le estén diciendo nada, si lo llamas se molesta, si se le acerca el hermano se molesta, son varias cosas que suceden así	...todo gira alrededor de su juego, si él está jugando ese juego y uno habla o anda por allí, él se va a un sitio solo, para jugar solo, uno le habla duro durante que él esté jugando y él no le atiende hay que repetirlo, y si uno le dice algo y va a los 5 minutos y se le pregunta ¿hijo, que te dije yo?, se le olvido, es que se desconecta y todo es el juego,0	Me fijo que no le gustan los deportes o jugar pelota por estar metido en el videojuego	Algunos padres saben poco de la perspectiva que pueden tener los video juegos y su influencia sobre los escolares, algunos no saben lidiar con los cambios que presentan sus hijos; otros incentivan al niño a jugar, sin ninguna supervisión; es necesario nutrirnos de las experiencias de padres venezolanos para así no juzgar y hacer juicios sin antes conocer el universo de cada pensamiento	Pero, realmente, “¿los videojuegos te desconectan de la gente que tienes a tu alrededor?”, pregunta el investigador. Flanagan dice que “son estereotipos y prejuicios culturales e internacionales sobre la utilidad o la peligrosidad de los videojuegos”. Explica que ella llegó a los videojuegos jugando sola la mayor parte del tiempo y siempre lo ha visto como leer un libro. “Sumergirme dentro de un videojuego es como ponerme dentro de una novela”, comenta. Como escritora y diseñadora de videojuegos constata que “se trata de construir un mundo, con las cosas que se pueden hacer y las que no. Y la dimensión social, sobre todo en los grandes juegos <i>online</i> multijugador, facilita mucho la conexión, igual que Twitch, igual que chatear mientras juegas tú solo. Hay muchas formas de conectarse. Los juegos experimentan”. Tomado de una entrevista a Mary Flanagan, diseñadora de videojuegos.

Fuente: Elaboración propia

Para muchas personas que tienen problemas de interacción social, o discapacidades o capacidades diferentes, o tímidas o personalidades distintas, el mundo *online* puede ser muy empoderador. Pueden sentir que tienen más voz. En ciertos ámbitos puede ser muy equitativo y, en otros, no serlo tanto.

### **Cuadro 3**

Categoría: Responsabilidad de Crianza

<b>Sujeto 1</b>	<b>Sujeto 2</b>	<b>Sujeto 3</b>	<b>Investigadores</b>	<b>Miradas Ajenas</b>
La verdad a nosotros nos preocupa porque en realidad hay cierta parte que no hemos dedicado tiempo para eso, pero si en verdad nos preocupa en la parte de que vaya a desarrollar instintos de los cuales nosotros no le hemos enseñado, instintos violentos que no sabemos cómo controlárselos, pero de verdad es un problema”.	yo le pongo su norma, no vas a jugar por tanto tiempo, se molesta, se molesta demasiado que ¿porque no? incluso ha llegado a decirme que soy una mala mamá porque no lo dejo jugar porque él tiene que hacer sus tareas, sus asignaciones, entonces yo le digo tú tienes una responsabilidad y tú tienes que cumplir tus responsabilidades y todo tiene un límite	Yo voy a negociar con él y limitarle esos juegos y motivarlo a otros más educativos en donde pueda aprender	En la actualidad, los padres y representantes, no conversan claramente sobre sus vivencias con sus hijos y los videojuegos, muchos de ellos en riesgo de padecer patologías causadas por el sedentarismo y la malnutrición que genera su uso excesivo además de sufrir cambios en la conducta tornando el ambiente de su hogar pesado y sombrío. Otros padres ya están atravesando la problemática de tener hijos obesos con mayor riesgo de padecer diabetes mellitus a futuro.	Rodríguez. E. (2020) La adicción a los videojuegos está muy relacionada con llevar una vida sedentaria con todos los problemas que ello implica. Sabemos que la falta de actividad física ocasiona problemas de salud además de psicológicos. Todos nos hemos enterado de casos donde jugadores han muerto por problemas cardíacos, a causa de estar largas horas e incluso días jugando. Recordemos que el sedentarismo duplica las posibilidades de padecer enfermedades cardiovasculares y otras complicaciones entre ellas psicológicas, ya que aumenta las posibilidades de padecer depresión, sumando esto a los altos niveles de estrés que tienen algunos mientras están jugando.

Fuente: Elaboración propia

El deporte es una actividad que genera una serie de beneficios en el organismo que no consiguen los videojuegos, los cuales nunca pueden ser suplidos por las calorías que se pueden quemar mientras disfrutemos de un videojuego. Nuestra predisposición ante cada una de estas actividades, deporte o juegos, también es diferente, pese a que puede prestarse a confusión. Cuando hacemos ejercicio trabajamos la constancia, la fortaleza interior, la superación personal y la interacción con otras personas.

### **Conclusión**

La situación que se ha podido develar en la Escuela Básica Bolivariana Carlos José Bello de Valle de la Pascua Estado Guárico, en cuanto a las vivencias respecto a los videojuegos, es que hay padres llenos de dudas al momento de abordar a sus hijos con respecto a las consecuencias causadas por el uso excesivo de los videojuegos, dado que el primer propósito de esta investigación es develar las vivencias de estos padres, infiero que los resultados indican que profesionales de la práctica médica, en este caso la pediatría debe, en conjunto con padres y representantes, crear estrategias acertadas para ayudar a los niños, desde destacar un abordaje debe ser multidisciplinario, no solo debe limitarse a la pediatría y puericultura, asimismo, es importante incluir al psicólogo infantil, al psicopedagogo así como también, al educador al padre y representante, para de esta forma lograr un buen desarrollo integral en el niño, y sea útil para la sociedad en el futuro.

Es importante señalar, que los niños dedican demasiado tiempo libre a jugar en los videojuegos, el género preferido son los videojuegos de acción, los mismos que tienen un alto contenido violento. La carencia de una adecuada supervisión de los padres hace que el niño malgaste su tiempo libre, pasando de un simple juego por entretenimiento a una adicción, deteriorando su salud debido al sedentarismo y a la mala alimentación, ya que muchas veces, por jugar solo ingieren comida chatarra. También se produce en el niño una alteración en su comportamiento, en algunos casos comienza a aislarse de los familiares y amigos.

No obstante de acuerdo con lo señalado, considero desde mi interpretación que no podemos satanizar todos los videojuegos, nadie discute hoy en la importancia de la tecnología en todas las instancias del quehacer humano y debemos reconocer que tales herramientas tecnológicas, tema que me ocupó y me preocupó para esta investigación, son una herramienta que puede ser valiosa para la formación de nuestros hijos porque no son solamente los juegos de violencia los únicos a los cuales ellos tienen acceso, al contrario, son más los juegos educativos y de sana recreación que podemos disponer.

Comprendo, además, que en tiempos postpandemia, y viviendo en un mundo violento, y un país polarizado, vale la pena que nosotros, primero como padres y luego como profesionales de la medicina, extremar las diligencias de una educación moral y socializada desde la escuela, con cultura por la no violencia, por la paz y por el fomento de las actividades deportivas.

### Referencias

- Buiza-Aguado (2017). *Los Videojuegos. Una afición con implicaciones neuropsiquiátricas*. Artículo en revista electrónica: Psicología Educativa: Revista de los psicólogos de la educación- Recuperado en <https://journals.copmadrid.org/psed/art/j.pse.2017.05.001#:~:text=Jugar%20a%20videojuegos%20tiene%20implicaciones%20neurobiol%C3%B3gicas%20y>
- Fernández, P. (2020) *Tabla de tiempo de uso de la tyablet o móvil en niños según su edad*. Artículo en [guiainfantil.com](http://guiainfantil.com). Recuperado de *Tabla de tiempo de uso de la tablet o móvil en niños según su edad* ([guiainfantil.com](http://guiainfantil.com))
- García, B. (s/f). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación Facultad de Formación de Profesorado y Educación Universidad Autónoma de Madrid Tesis doctoral VIDEOJUEGOS: MEDIO DE OCIO, CUL - ([uam.es](http://uam.es)) - ([uam.es](http://uam.es)) - ([uam.es](http://uam.es)) - ([uam.es](http://uam.es)) [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737\\_garcia\\_gigante\\_benjam](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjam)
- Hermoso, J. (2016) *La categorización en investigación en educación comparada*. Artículo en línea. Recuperado de *La Categorización en investigación en Educación Comparada – OtrasVoces en Educación.org*
- Leal, J. (2005) *La Autonomía del sujeto investigador y la metodología de investigación*. 2º edición. Mérida: Litorama.

- Martínez M. (2012). *La Nueva Ciencia. Su desafío, lógica y método*. Trillas. México.
- Martínez, M. (1999). *La Investigación Cualitativa Etnográfica en Educación. Manual Teórico-Práctico*. Caracas: Texto, SRL.
- Martínez, M. (2009). *Nuevos Paradigmas de la Investigación*. Caracas: Alfa. I edición
- Morales, F. (1994). *Psicología Social*. McGraw-Hill. Madrid Libro en línea. Recuperado en La teoría cognitiva de Piaget - TEORIAS A CERCA DEL JUEGO (1library.co)
- Murcia, P. Jaramillo, E. (2013). *La Complementariedad como Posibilidad en la Estructuración de Diseños de Investigación Cualitativa*. Texto en línea recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/28059758\\_La\\_Complementariedad\\_como\\_Posibilidad\\_en\\_la\\_Estructuracion\\_de\\_Disenos\\_de\\_Investigacion\\_Cualitativa](https://www.researchgate.net/publication/28059758_La_Complementariedad_como_Posibilidad_en_la_Estructuracion_de_Disenos_de_Investigacion_Cualitativa)
- Peña, B. (2021) *Watson y el condicionamiento clásico*. En PsicoActiva. Revista científica en línea. Recuperado de [Watson y el condicionamiento clásico](#) ▷ Watson y el Condicionamiento Clásico - PsicoActiva
- PortalComunicación.com. (2020). *¿Los videojuegos aíslan o conectan?* Documento en línea recuperado de [¿Los videojuegos aíslan o conectan? – Portal de la Comunicación \(uab.cat\)](#)
- Real Academia Española (RAE). (2014). "Videojuego". Diccionario de la lengua española, 23ª edición. Recuperado de <https://dle.rae.es/videojuego>
- Rodríguez. R. (2020). *Videojuegos y comportamiento ¿En verdad los juegos electrónicos influyen en la conducta de las personas?* Recuperado en <https://www.meer.com/es/60348-videojuegos-y-comportamiento#:~:text=La%20Asociaci%C3%B3n%20de%20Psicolog%C3%ADa%20de%20Estados%20Unidos%2>
- Servicio Autónomo Instituto de Altos Estudios "Dr. Arnoldo Gabaldon" (2019). *Manual de Normas para la Elaboración y Presentación de Proyectos y Trabajos de Grado de Especialización y Maestría*. Maracay, Venezuela: S.A. Instituto de Altos Estudios Dr. Arnoldo Gabaldon Manual de Normas para la Elaboración y Presentación de Proyectos y Trabajos de Grado de Especialización y Maestría | ISBN 978-980-6778-61-0 - Libro