

**CARACTERIZACIÓN EN VIDEOJUEGOS, SEGÚN GÉNEROS Y EDADES EN
NIÑOS ENTRE LOS 8 Y 13 AÑOS DE EDAD**

Autores:

Luis Daniel Salgado Montes
Santiago Martínez Gregory

Tutor:

Mg. Juliana Díaz Ospina

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y TEOLOGÍA

PROGRAMA DE PUBLICIDAD

MANIZALES, OCTUBRE 2021

Tabla de contenidos

1. <i>Resumen</i>	5
2. <i>Introducción</i>	7
3. <i>Planteamiento del problema</i>	9
3.1. <i>Pregunta de investigación</i>	10
4. <i>Justificación</i>	11
5. <i>Objetivos</i>	12
5.1. <i>Objetivo general</i>	12
5.2. <i>Objetivos específicos</i>	12
6. <i>Referentes teóricos</i>	13
6.1. <i>Juego</i>	13
6.2. <i>Video juego</i>	14
6.3. <i>Entretenimiento</i>	14
6.4. <i>Adaptabilidad</i>	15
6.5. <i>Tecnología</i>	16
6.6. <i>Impacto</i>	17
7. <i>Metodología</i>	18
8. <i>Resultados</i>	21
8.1. <i>Impactos positivos</i>	28
8.2. <i>Impactos negativos</i>	29
9. <i>Conclusiones</i>	31
10. <i>Bibliografía</i>	33

Lista de tablas

Tabla 1. Fase 1 de codificación de la literatura.....	25
--	-----------

Lista de figuras

<i>Figura 1. Ecuación base de datos Scopus.....</i>	<i>18</i>
<i>Figura 2. Resultados de la base de datos Scopus.....</i>	<i>19</i>
<i>Figura 3. Métodos de evaluación de información.....</i>	<i>20</i>
<i>Figura 4. WordCloud.....</i>	<i>22</i>
<i>Figura 5. Most Cited Countries.....</i>	<i>23</i>
<i>Figura 6. Intellectual Structure.....</i>	<i>24</i>

Resumen

La industria de los videojuegos está en constante crecimiento desde hace muchos años, llegando a ser parte de nuestra cultura y sociedad. Desde la década de los 50 hasta en la actualidad ha sido una alternativa principal de ocio y de educación que no ha pasado desapercibido ante los ojos de los niños de edades tempranas. Mediante el uso de los videojuegos los niños adquieren capacidades y desarrollan distintas habilidades, sin embargo, este ha traído innumerables dilemas en cuanto al impacto que puede causar este medio digital en las conductas, pensamientos, desarrollo físico y psicológico de estos. Según Belli y Raventós (2008), *“Los videojuegos pueden ser considerados como una nueva forma de expresión artística en las últimas décadas, pero al igual que ocurre con las expresiones artísticas contemporáneas, la sociedad todavía no es capaz de asimilarlas y “hacerlas suyas”*.

Según Hayes (2007), *“El videojuego es la introducción de los niños a las tecnologías digitales y por lo tanto la puerta para la adquisición de un gran rango de herramientas y aplicaciones digitales que pueden conllevar a ciertas aptitudes y a un interés”*. Estas nuevas tecnologías aportan diferentes habilidades, que hacen que los niños se conviertan en usuarios competentes de este medio digital y de entretenimiento, sin embargo, el uso excesivo de estos puede traer impactos negativos en los niños, como la adicción y manejo del estrés, la violencia y la agresividad, generalmente en edades tempranas. También tenemos en cuenta que el videojuego, como un medio de entretenimiento, ha tenido gran participación en el mercado, debido a que el usuario tiene mayor interacción con este, convirtiéndolo en un medio no convencional de entretenimiento a comparación de la televisión, películas, música, entre otros; lo que supone a tener un mayor impacto, ya sea positivo o negativo, gracias a la experiencia que puede generar a través de su uso.

PALABRAS CLAVE: Juego, Videojuego, Entretenimiento, Adaptabilidad, Tecnología, Impacto, niños.

KEYWORDS: Game, Videogames, Entertainment, Adaptability, Technology, Impact, Children.

Introducción

El uso de videojuegos fomenta la imaginación, creatividad y el desarrollo de la conducta en los niños en edades tempranas. Según Morales (2009), *“El juego favorece la sociabilidad, desarrolla la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo. Estimula la acción, reflexión y la expresión”*, sin embargo, el uso excesivo de estos puede traer efectos negativos en el crecimiento psicológico, físico y social. *“En algunos estudios se asocia el exceso de juego con efectos sociales y psicológicos negativos, como el aislamiento y la agresividad”*. (Jiménez & Araya, 2012)

El uso de los videojuegos ha sido controversial, existen posturas a favor y en contra del uso de estos, los factores positivos asociados y que hacen énfasis a los beneficios sociales, físicos y psicológicos, los cuales son el desarrollo socioemocional, cognitivo y físico del niño, como también el fortalecimiento de las relaciones sociales, la atención, la resolución de problemas de una manera creativa y la toma de decisiones, aumentando las destrezas motoras gruesas y finas. El uso de este elemento digital juega un papel muy importante en el desarrollo en niños en edades tempranas, especialmente en su aprendizaje y en su plasticidad cerebral.

Por otra parte, el uso de los videojuegos enfrenta factores negativos como el aislamiento progresivo en los niños, esto ha generado un apartamiento en el entorno social de los niños dejando de lado factores importantes para el crecimiento de este, tales como el descuido en sus actividades escolares, la socialización e interacción en el entorno social y familiar, etc. También se han evidenciado efectos negativos psicológicos y físicos que tienen los videojuegos en los niños y adolescentes, haciendo principal énfasis en los juegos violentos. Según estudio de la Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal, *“Vemos en primer lugar que, de los 38 juegos presentados, los juegos considerados como violentos suponen un total de 25 (66%), mientras que los no-violentos suman 13, lo que constituye el*

33%”. Se encuentra que el uso excesivo de videojuegos violentos incrementa los niveles posteriores de agresividad y hostilidad.

Frente al enorme dilema y las dos principales vertientes actuales, que han sido tema de investigación a lo largo de años, las cuales son los efectos benéficos y dañinos del uso de los videojuegos en edades tempranas, por ello este estudio propone caracterizar el consumo y los factores a los que se expone niños y niñas entre los 8 a 13 años de edad, que constantemente están expuestos a videojuegos. Junto al crecimiento exponencial de los videojuegos en la sociedad, surgen diferentes efectos e impactos que estos tienen en la conducta infantil los cuales son objetivo a tener en cuenta en la presente investigación.

Planteamiento del problema

Actualmente, la industria de los videojuegos ha cambiado, y se ha convertido más accesible al público. Los videojuegos, como un medio de entretenimiento, ha sobrepasado la barrera de la cotidianidad, y les ha brindado a las personas un grado de interactividad no convencional que se diferencia de otros medios de entretenimiento, como lo son la televisión, la música, las películas, entre otros. Su objetivo consiste en transportar al usuario a un contexto interactivo y realístico, sin embargo, el alto nivel de afinidad que brinda los videojuegos, por medio de los personajes incluidos en este, han llevado a generar una experiencia, tanto positiva como negativa en los niños en edades tempranas.

El constante avance de la tecnología les ha abierto a los videojuegos la posibilidad de migrar de la tradicional consola a las nuevas plataformas digitales, como lo son los dispositivos móviles y la web, así generando mayor consumo y facilidad de acceso de los niños en edades tempranas, y posterior a esto generando un mayor impacto en estos. El nivel de inmersión y conexión que se logra entre el jugador y el universo del que es protagonista, es muy común que la persona, en especial los niños, absorban de manera consciente o inconscientemente los valores que el videojuego les está otorgando, que en cierto momento el jugador deberá personificarlos con el fin de lograr sus objetivos en el entorno social que lo rodea, debido a que muchos valores dominantes de nuestra sociedad se encuentran en los videojuegos y en los medios de entretenimiento, como lo son la competencia, el consumismo, la violencia, la agresividad, etc, pero también del trabajo en equipo, la constancia, la sociabilidad, la tolerancia y el cuidado. Por estas razones buscamos estimular y justificar el presente proyecto de investigación.

Pregunta de investigación

La problemática expuesta anteriormente permite formular la pregunta de investigación

¿Cuáles son los factores e impactos principales que genera la interacción de los videojuegos en niños en edades tempranas?

Justificación

El presente trabajo de grado se deriva del proyecto de investigación titulado “Educational Digital Game to Prevent Cyberbullying in 8-to-13 Year-Old Children” liderado por la profesora Juliana Diaz Ospina y articulado al semillero de investigación Alejandría – Énfasis Consumidor, al cual pertenecieron los autores desde el segundo semestre del 2019 hasta el segundo semestre del 2021.

En la presente investigación se abordarán temas importantes a tener en cuenta sobre la intencionalidad y el impacto que tienen los videojuegos, tanto positivo como negativo, en los niños y niñas en edades tempranas. Además, se estudiarán factores, como la conducta infantil que tienen estos niños al estar expuestos a los diferentes géneros de videojuegos que están en el mercado, y que tienen gran consumo por parte de este segmento. Se reconocerán los efectos que causan y la naturaleza los videojuegos según su género.

Actualmente, existen un sinnúmero de investigaciones que han tratado un tema controversial en muchos de los artículos encontrados, los videojuegos han pasado de ser un medio de entretenimiento, a un medio bastante cuestionado por su jugabilidad. La experiencia que genera jugar videojuegos ha sido valorada y revisada por expertos, llevando a encontrar diferentes factores positivos y negativos en los niños de edades tempranas. Según el psicólogo Douglas A. Gentile e investigadores de las universidades de Iowa, Singapur y Hong Kong, Revista Pediatrics (2011), *“Evaluaron el comportamiento patológico en tres mil 34 niños, a través de la cantidad semanal de uso de los videojuegos. Los resultados demostraron que 9% de los jóvenes caen en un juego mentalmente dañino, debido a que los menores que jugaban más tiempo tenían una competencia social más baja y una mayor agresividad”*. Por el contrario, diferentes avances científicos han demostrado que los niños que están expuestos a videojuegos activos, tienen un menor índice de contraer obesidad y originar una vida sedentaria. *“La*

participación regular en actividad física (AF) ayuda a prevenir y reducir la obesidad infantil (1–3). Videojuegos activos (AVG; por ejemplo, Dance Dance Revolution [DDR], Wii Fit y Kinect Sports) se refieren a los videojuegos que también son una forma de ejercicio. Por tanto, estos juegos pueden utilizarse para fomentar niños / adolescentes para desarrollar un estilo de vida físicamente activo”. (Gao, Chen, Pasco & Pope, 2015).

Objetivos

Objetivo general

Desarrollar una revisión sistematizada de la literatura publicada en revistas de alto impacto, con el objetivo de establecer los factores principales que influyen en los niños y el videojuego.

Objetivos específicos

- Identificar artículos publicados en revistas de alto impacto relacionados con los niños y el videojuego
- Describir el contenido principal de los artículos relacionados con niños y videojuego.
- Relacionar los principales factores del videojuego que afectan los niños de acuerdo con la literatura analizada.

Referentes teóricos

Juego

Es una actividad recreativa, que cuenta con la participación de una o varias personas, con el fin de brindar diversión, esparcimiento y entretenimiento. El juego, además de entretener, es comúnmente utilizado en la educación (generalmente en niños), ya que de esta forma se incentiva a la persona de participar del aprendizaje mientras se divierte, al mismo tiempo aportando a su crecimiento personal. Según Omeñaca & Ruiz (2005), *“El juego está presente de un modo muy especial en los aprendizajes que realizan los niños durante los primeros años de vida. Pero su potencialidad como fuente de aprendizaje se mantiene a lo largo de toda ella. Aspectos como el desarrollo cognitivo o motriz o la adquisición de habilidades comunicativas o sociales tienen en el juego un importante campo para la exploración y el crecimiento personal”*. Sus aportes en la sociabilidad han sido importantes a lo largo del tiempo, debido a que el juego ha estado presente en el desarrollo personal y social; en los primeros años, el niño y la niña juegan solos, teniendo una actividad bastante individual, sin embargo, a medida que van creciendo van desarrollando una actividad social más colectiva de participación de más niños. *“En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y los prepara para su integración social”*, (Chamorro, 2010: p. 23).

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos, el cual se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre. El desarrollo de las habilidades que este les brinda es realmente importante en la adaptabilidad en un entorno social.

Videojuegos

Es un sistema electrónico donde una o más personas pueden interactuar a través de una plataforma, en la cual se muestran las escenas en imágenes de vídeo. Según Juárez & Mombiela, 2011 *“Los videojuegos son un programa informático diseñado para el entretenimiento y la diversión a partir de la combinación de lenguajes audiovisuales”*. Esta se ha transformado en una de las herramientas más populares en la actualidad en el público joven. Estas plataformas de entretenimiento permiten a la comunidad satisfacer las necesidades de ocio, emoción y aprendizaje. Por otra parte, Según Roncancio-Ortiz, Ortiz-Carrera, Llano-Ruiz, Malpica-López y Bocanegra-García (2017) *“Un videojuego sería una construcción de mundos virtuales con espacios de problemas finitos y basados en reglas que ofrecen a los jugadores diferentes medios para resolver problemas con un sistema preciso de retroalimentación y recompensa”*.

Los videojuegos hicieron su aparición en el mundo de la tecnología, estableciendo su presencia desde hace ya más de 50 años. Innovando en las nuevas tecnologías y tendencias fueron generando avances significativos siendo parte importante en la vida cotidiana de las personas. Estos se han convertido en un fenómeno social de masas, y se han posicionado dentro de la industria del entretenimiento como una de las más potentes y presentes en el consumo del público joven.

Entretenimiento

Es el acto de mantener la atención en actividades relacionadas con el ocio, esparcimiento y la diversión de una o varias personas. Cuando se habla de entretenimiento, por lo general se hace referencia y/o se manifiesta en el mundo del espectáculo, como, por ejemplo, la televisión, el cine, los conciertos, las actividades deportivas, etc. Se consideran actividades de

entretenimiento porque buscan mantener a las personas entretenidas en una situación donde la participación es voluntaria, y posterior a esto, satisfacen las necesidades de placer, diversión, ocio y esparcimiento. Depende del caso, el entretenimiento se encuentra en diferentes escenarios, como el público (conciertos, cine, actividades deportivas, etc) y el privado (televisión, videojuegos, etc).

El entretenimiento también aporta a la sociabilidad entre las personas, compartiendo gustos y afinidades dentro de la sociedad. *“El entretenimiento se define como aquello que divierte, pero también significa una forma de servilismo, de apoyo al otro, una manera de tratar, un estilo de discutir, interactuar, expresarse y convivir”*, (Gambler 2000: p. 18).

El entretenimiento está muy asociado a la motivación que tiene una persona a dedicar su tiempo libre en actividades que les llame la atención, con el fin de salirse de la rutina diaria y alejarse de las problemáticas como el estrés, agotamiento y la tensión. Según Gambler (2000: p. 6), *“El entretenimiento cumple con su promesa de llevarnos fuera de nuestros problemas diarios, de escapar de las miserias de la vida”*. Es importante dedicarle un tiempo al entretenimiento para tener una mejor calidad de vida y de gozar de una buena salud.

Adaptabilidad

Es la capacidad que tiene el ser humano para adaptarse a una situación o condición de vida, es decir, las personas acogen cambios que experimentan en respuesta a las demandas del entorno y la interacción con las demás personas. Según Ramírez, Herrera y Herrera, 2003, p .3, definen la adaptación *“como la capacidad intelectual y emocional de responder adecuada y coherentemente a las exigencias del entorno, regulando el comportamiento en función del*

entorno”, En este mismo sentido Puigcerver, 2009, p. 95, Afirma que *“la adaptabilidad es una serie de actitudes que facilitan la organización de las relaciones con el entorno”*.

Los individuos al estar expuestos a la cotidianidad generan nuevos procesos de crecimiento y formas de pensar de acuerdo con las experiencias a las cuales se enfrenta una persona. según Crobu, p. 1, *“Las personas originan nuevos comportamientos y formas de acción, fijando la nueva información y construyendo nuevas estructuras mentales”*. Finalmente, la adaptación posee una secuencia temporal como lo afirman Scott y Scott, 1989, citados Maya 1999, p. 7, *“la adaptación tiende a mejorar con el tiempo de estancia en el nuevo entorno”*. Es decir, que la adaptabilidad tiene una alta afinidad cuando una persona se instala en un nuevo ambiente y empieza a generar nuevas situaciones y experiencias que tienden a cambiar su forma de pensar y actuar ante la sociedad.

Tecnología

Es un conjunto de instrumentos, métodos y técnicas hechas para resolver un problema, que permite facilitar la vida en sociedad o satisfacer demandas o necesidades individuales y colectivas. Una definición de tecnología ampliamente reconocida es:

Tecnología es un conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. En otra acepción, tecnología es el conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto (Real Academia Española, 2018, p.57)

Desde otro punto de vista, la tecnología es un conjunto de conocimientos científicos, habilidades, experiencias requeridas para producir, comercializar y utilizar un bien en común. Según A.A.V.V, 2001 *“La tecnología es considerada como el conjunto de procedimientos que*

permiten la aplicación de los conocimientos propios de la ciencia naturales y la producción industrial”.

También puede entenderse como la actividad de conocimientos existentes, es decir, que hace parte de los conocimientos científicos y tecnológicos que presentan características diferentes, teniendo un fin en común y es facilitar la vida de las personas. Actualmente, estamos en una época donde todos los seres humanos tienen el conocimiento y viven altamente influenciados por la tecnología y la interacción con ella.

Impacto

Es la expresión utilizada para dar a conocer un efecto o conjunto de ideas sobre una acción determinada. El término impacto, de acuerdo con el Diccionario de uso del español *“proviene de la voz “impactus”, del latín tardío y significa, en su tercera acepción, impresión o efecto muy intensos dejados en alguien o en algo por cualquier acción o suceso”*. En el mismo sentido, la Real Academia Española consigna varias definiciones sobre el concepto clave del significado de la palabra impacto, dejando claro que en común son los posibles efectos tanto positivos como negativos de una acción determinada.

Por lo tanto, el termino impacto, como expresión de efecto relevante de una acción, se comenzó a utilizar en todo tipo de investigaciones, donde se necesitaba resaltar la importancia de una acción, para tratar de obtener una mayor relevancia en los factores de un tema determinado.

Metodología

El proceso investigativo se llevó a cabo a partir de una ecuación de búsqueda, utilizando las palabras claves en inglés más importantes (Game, Videogames, Entertainment, Adaptability, Technology, Impact, Children), las cuales fueron la base principal para extraer información relevante sobre el tema que se trató en el presente proyecto de investigación.

En primera instancia, mediante el uso de las palabras claves se realizó la ecuación de búsqueda en la base de datos bibliográfica Scopus.

Figura 1. Ecuación base de datos Scopus



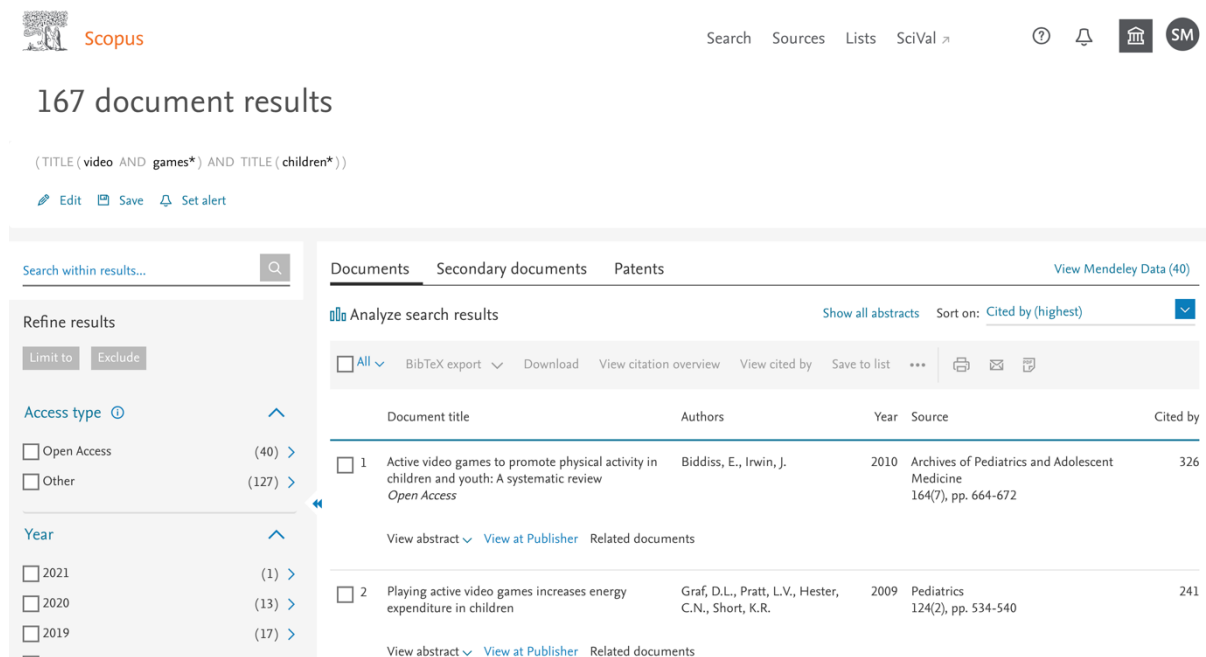
The image shows a screenshot of the Scopus search interface. At the top, there are radio buttons for 'Documents' (selected), 'Authors', and 'Affiliations', along with a link for 'Advanced' search and 'Search tips'. The search equation is displayed as follows: 'video and games*' is entered in the first search box, with a dropdown menu set to 'Article title' and a '+' button. Below this, the operator 'AND' is selected from a dropdown menu. The second search box contains 'children*', with a dropdown menu set to 'Article title' and buttons for '- ' and '+ '. A '> Limit' link is visible below the second search box. At the bottom, there are 'Reset form' and 'Search' buttons.

Se seleccionó que tuviera como título del artículo las palabras claves con las cuales hicimos la ecuación de búsqueda (ver figura Nro 1), con el fin de extraer información totalmente acorde con el tema que se está tratando. Posterior a esto, la base de datos Scopus nos arrojó 167 resultados relacionados con los niños y videojuegos (ver figura Nro 2), los cuales se realizó la descarga en formato BibTeX de los artículos y/o documentos óptimos para nutrir el desarrollo del proyecto de investigación, y así cumplir con el objetivo de brindar datos concretos sobre el impacto de los videojuegos en los niños en edades tempranas. En todo momento se desarrolló un análisis cuantitativo y cualitativo de los artículos obtenidos, y a través de R Studio Cloud

se hizo un proceso de filtración de información, el cual nos arrojó los resultados más destacados.

Figura 2. Resultados de la base de datos Scopus

Posteriormente, se revisaron fuentes secundarias que complementaron a la investigación, generando una perspectiva más guiada al objetivo principal del proyecto investigativo.



The screenshot shows the Scopus search results page. The search query is "(TITLE (video AND games*) AND TITLE (children*))". The results are sorted by "Cited by (highest)". The first two results are:

Document title	Authors	Year	Source	Cited by
1 Active video games to promote physical activity in children and youth: A systematic review <i>Open Access</i>	Biddiss, E., Irwin, J.	2010	Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine 164(7), pp. 664-672	326
2 Playing active video games increases energy expenditure in children	Graf, D.L., Pratt, L.V., Hester, C.N., Short, K.R.	2009	Pediatrics 124(2), pp. 534-540	241

En segunda instancia, se realizó una revisión de literatura con el fin de apropiarnos y de conocer las principales causas que alberga el tema de los videojuegos y sus impactos positivos y negativos en los niños.

Figura 3. Métodos de evaluación de información

Finalmente, después de obtener los resultados se pasó al análisis, con el fin de realizar conclusiones relevantes y de plasmar una mirada objetiva al uso de los videojuegos.

	Evaluación	Datos	Método de análisis
Fase 1	Scopus Ecuación de búsqueda de Scopus.	167 artículos arrojados, sobre el tema de investigación.	Bibliométrico
Fase 2	BIBTEX Descarga en formato en BibTeX de referencias bibliográficas.	Después de una revisión, se hizo la descarga de artículos en formato BibTeX para realizar la filtración en R Studio Cloud	Bibliométrico
Fase 3	R Studio Proceso de filtración de información relevante.	Se extrajo los artículos más relevantes para realizar la respectiva investigación	Bibliométrico

Resultados

En la literatura existen diferentes estudios relacionados con los impactos positivos y negativos que generan los videojuegos en niños en edades tempranas. De acuerdo con los objetivos planteados en la investigación, se presentan los resultados obtenidos en el primer momento de la investigación los cuales siguen el mismo orden en que fueron recogidos y como se presentan en el diseño de la metodología.

Primero, se identifica qué factores influyen en los diferentes procesos de jugabilidad que poseen los videojuegos en niños en edades tempranas, según los estudios analizados en la investigación. Segundo, se identifican y se describen los aportes mas importantes de la investigación, haciendo énfasis en los impactos, tanto positivos como negativos que generan los videojuegos. Por último, se establece un paralelo de opiniones entre los autores, para obtener una postura firme y clara de los resultados obtenidos en la presente investigación.

De acuerdo con la plataforma RStudio Cloud destacamos aspectos importantes relacionados con la presente investigación que influyeron en la toma de datos y así establecer los resultados pertinentes de los artículos analizados.

WordCloud

Para realizar la respectiva investigación se utilizaron las palabras claves expuestas en el resumen, teniendo en cuenta la relevancia en los temas específicos que pudieran apoyar y fortalecer los resultados de la investigación. A través de la plataforma RStudio Cloud se puede apreciar un análisis de las palabras más influyentes en los artículos seleccionados que fueron base principal para realizar la presente investigación. Destacando palabras como (Videogame,

adolescent, female, male y child), fueron las palabras destacadas por la plataforma, de acuerdo con el análisis realizado.

Figura 4. WordCloud



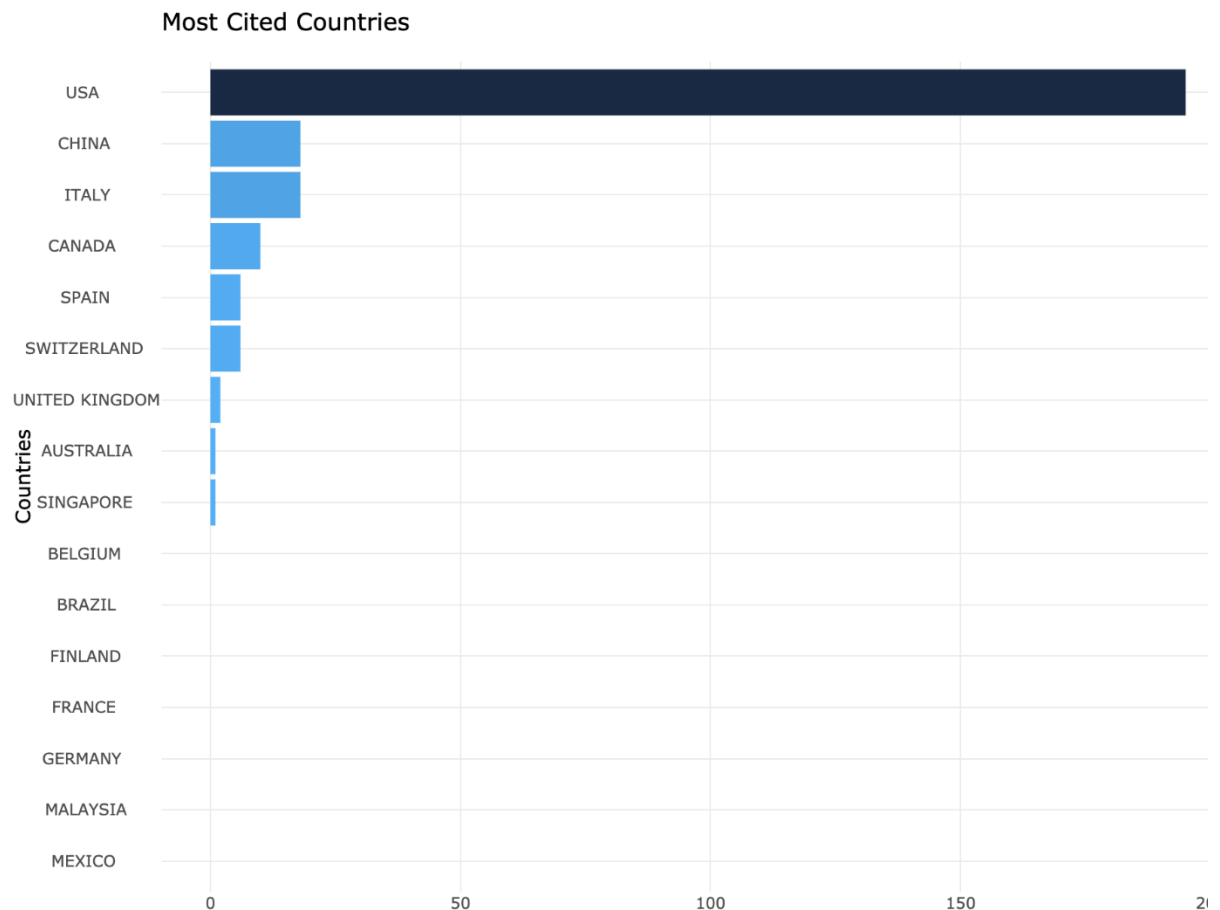
Authors

En el análisis de Most Cited Countries, se identifica cuáles son los autores más importantes de acuerdo con su país de origen, destacando a Estados Unidos como el país más influyente en temas relacionados con los videojuegos en niños en edades tempranas, haciendo énfasis en el potencial investigativo que tiene este país.

En el apoyo estadístico proporcionado por la plataforma RStudio Cloud, se destacan países según el orden en la tabla como Estados Unidos, China, Italia y Canadá. Países que a través de

los años han sido potencias esenciales para el fortalecimiento de las investigaciones sobre los Videojuegos y temas afines a este.

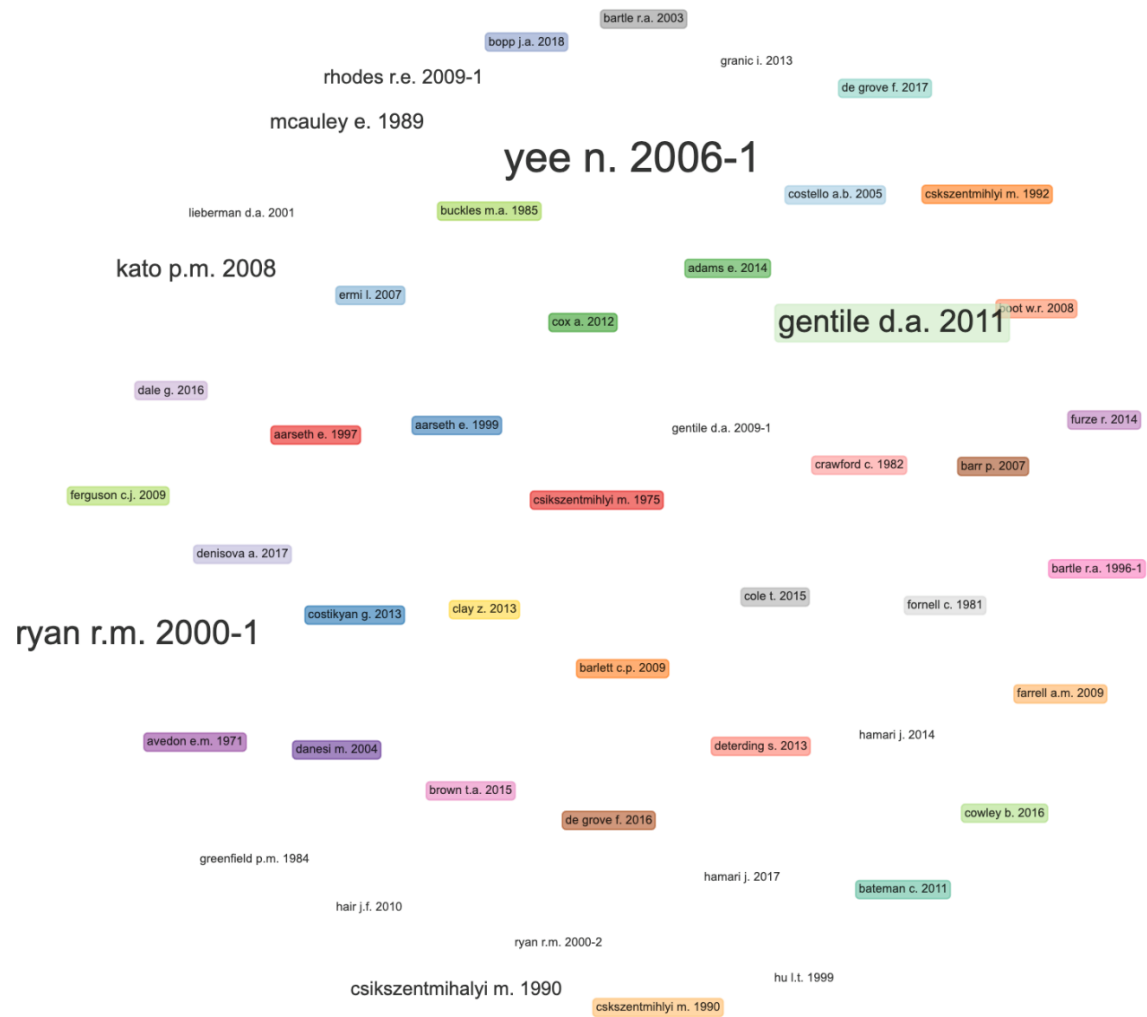
Figura 5. Most Cited Countries



Intellectual Structure

En la estructura de los artículos analizados en la plataforma RStudio Cloud, se puede evidenciar a través de un mapa cuales son las investigaciones más citadas de acuerdo con su país de origen, y así dar relevancia a los artículos más influyentes en el análisis. a su vez, se identifica un asilamiento evidente entre los autores, años y artículos, que generan una amplia perspectiva de conocimientos en diferentes partes del mundo.

Figura 6. Intellectual Structure



Identificación de factores e impactos en los videojuegos en niños de edades tempranas.

En la siguiente tabla se presentan los 17 artículos analizados de forma sistemática, enfocados en los videojuegos y en los impactos de acuerdo con su jugabilidad. La tabla cuenta con el título, autor y año; seguido de los impactos positivos y negativos, adicional a esto, se identificará el factor principal de cada artículo investigado.

Tabla 1. Fase 1 de codificación de la literatura

No	Artículo	Autor	Impacto Positivo	Impacto Negativo	Factor
1	Energy expenditure and enjoyment during video game play: Differences by game type.	Tate, Deborah F. Lyons, Elizabeth Jane, Ward Dianne Stanton, Bolos James Michael, Ribisl Kurt M & Kalyararaman Sriram. (2011).	X		Disminución del comportamiento sedentario.
2	Does it matter with whom you slay? the effects of competition, cooperation and relationship type among video game players.	Peng, Wei Waddell & Julia Crouse. (2014).		X	La competencia provoca de manera constante un aumento de la agresión.
3	ERP Responses of Elementary-Age Children to Video Game Simulations of Two Stimuli Types: Study 1 and 2 Comparisons.	Bergen, Doris Schroer, Joseph E. Zhang, Xinge Chou & Michael. (2017).	X		Tarea mixta.
4	Gameplay genre video classification by using mid-level video representation.	de Sde Almeida, Raquel Pereira ouza, Renato Augusto Moldavo, Arghir Nicolae Patrocinio, Zenilton Ferzoli Guimaraes & Silvio Jamil. (2017).	X		Clasificación autónoma de contenido.
5	Children and video games: Addiction, engagement, and scholastic achievement.	Skoric, Marko M. Teo, Linda Lay Ching Neo, Rachel Lijie. (2005).		X	tendencias a la adicción de videjuegos.
6	A meta-analysis of active video games on health outcomes among children and adolescents.	Gao, Zan Chen, Senlin Pasco, Denis Papa & Zachary C. (2015).	X		Los AVG son una alternativa para el comportamiento sedentario y un complemento a la actividad física.
7	Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood.	Fleming, Michele J. Rickwood & Debra J. (2001).		X	frecuencia cardíaca y la excitación auto informada, aumentó significativamente después de jugar el videojuego violento.
8	Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior.	Polman, Hanneke De Castro, Bram Orobio Van Aken, Marcel AG. (2008).		X	Un videojuego violento generar más agresión que ver violencia en la televisión.
9	Children's choices and strategies in video games	Hamlen & Karla R. (2011).	X		Razones psicológicas o cognitivas para elegir jugar a ciertos videojuegos, y están motivados por el desafío y el pensamiento.

10	A crossover randomised and controlled trial of the impact of active video games on motor coordination and perceptions of physical ability in children at risk of Developmental Coordination Disorder	Straker, León Howie, Erin Kaye Smith, Anne Julia Jensen, Lynn M. Piek, Jan P. Campbell & Amity Cree. (2015).	X		Los AVG mejoran las habilidades motoras en niños con trastorno de coordinación del desarrollo (DCD).
11	Video games as virtual teachers: Prosocial video game use by children and adolescents from different socioeconomic groups is associated with increased empathy and prosocial behaviour	O'Connell, Michael F. Harrington & Brian. (2016).	X		tendencia a mantener relaciones afectivas positivas, cooperación e intercambio, así como empatía.
12	Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children?	Kovess-Masféty, Viviane Keyes, Katherine M. Hamilton, Ava D. Hanson, Gregory Bitfoi, Adina Göllitz, Dietmar Koç, Ceren Kuijpers, Rowella CWM Lesinskienė, Sigita Mihova, Zlatka Otten, Roy Fermanian, Christophe Pez & Ondina. (2016).	X		Disminución en los problemas de relaciones con los compañeros
13	Competitive active video games: Physiological and psychological responses in children and adolescents.	Lisón, Juan Francisco Cebolla, Ausiàs Guixeres, Jaime Álvarez-Pitti, Julio Escobar, Patricia Bruñó, Alejandro Lurbe, Empar F. Alcañiz Raya & Mariano L. (2015).	X		Los videojuegos pueden contribuir a mejorar la adherencia a la actividad física.
14	Video games and young children's evolving sense of identity: a qualitative study.	Bassiouni, Dina H. Hackley & Chris. (2016).	X		socialización, desarrollo emocional y toma de decisiones económicas.
15	Parents' and children's views on whether active video games are a substitute for the 'real thing'	Barnett, Lisa M. Ridgers, Nicola D. Hanna, Lisa C. Salmón, Jo. (2014).	X		AVG como una herramienta de aprendizaje para la habilidad de movimiento.
16	A method to evaluate emotions in educational video games for children	Padilla-Zea, Natalia López-Arcos, José Rafael González-Sánchez, José Luís Gutiérrez, Francisco Luis Abad-Arranz, Ana. (2013).	X		AVG y la importancia en la educación.
17	Parental education concerning their children's use of modern media: Family rules and motives, extent and effects of using the computer, watching television and playing video games	Röhr-Sendlmeier, Una M. Götze, Irina Stichel, & Rebecca. (2008).		X	altos niveles de violencia explícita y sexo, que han llegado a crear adicción entre los niños pequeños.

Descripción de aportes claves a la investigación.

Para iniciar el diagnóstico correspondiente a la información analizada en la tabla anterior, se realiza una recolección de datos relevantes que hacen énfasis en los objetivos planteados en primera instancia, para así, lograr recolectar los resultados pertinentes en la presente investigación.

Factores que influyen en los diferentes procesos de jugabilidad que poseen los videojuegos.

En la mayoría de los videojuegos el jugador debe controlar múltiples variables y factores, como la toma de decisiones, establecer estrategias y comparar constantemente los efectos de sus acciones en el sistema. Nos referimos a que los jugadores, por medio del uso de los videojuegos, adquieren visiones culturales y sociales sobre el funcionamiento del mundo, y por esto, este medio de entretenimiento puede generar efectos con un alto impacto en los niños en edades tempranas.

Otro factor importante que identificamos del videojuego es la interactividad y la simulación, la cual favorece la experiencia del jugador con el medio de entretenimiento. La interactividad y el entorno virtual son los elementos estructurales y narrativos básicos de un videojuego. Según Diego Levis (2013), *“Los videojuegos, como la literatura, el teatro o el cine, proponen la visita a mundos imaginarios, con el añadido de una interactividad que no puede ofrecer ningún otro espectáculo o arte”*.

Impactos positivos

En estas casillas se hace énfasis en los aportes presentados por diferentes posturas a favor de los videojuegos por parte de algunos autores, recalcando los estudios e investigaciones realizadas para poder encontrar hallazgos sobre el uso adecuado de los videojuegos.

Los videojuegos como un complemento de la sociabilidad.

Los videojuegos, como un medio de entretenimiento, puede brindarle al jugador (en este caso a los niños) experiencias únicas, las cuales pueden ser compartidas con otras personas, reforzando y ampliando la socialización. Según Howe y Strauss (2000), *“Los juegos pueden ampliar las oportunidades de socialización entre compañeros, ya que los niños pueden discutir experiencias de juego, compartir consejos y estrategias cuando se reúnen en persona”*.

“Jugar videojuegos es una parte tan integral de la vida de los niños contemporáneos que es importante para psicólogos del desarrollo para comprender este contexto con mayor riqueza dado el potencial benéfico que el juego puede aportar a varios aspectos del desarrollo de los niños” (Blumberg y Fisch, 2013). Algunos videojuegos requieren trabajo en equipo y negociación a la hora de tomar decisiones en este espacio, los cuales refuerzan la identidad y crecimiento del niño, en un entorno social.

Videojuegos y socialización familiar infantil

La comunicación digital y los medios de entretenimiento digitales, como los videojuegos, han influido en los cambios en la dinámica familiar, y uno de esos cambios es en la socialización familiar. *“Los niños suelen estar más familiarizados y son más hábiles para usar información en línea que sus padres y, como resultado, disfrutan de una sensación de poder porque su conocimiento es superior al de sus familiares, padres y cuidadores mayores”*, (Tinson y

Nancarrow, 2005; McDermott y col. 2006; Ekström, 2007; Sutherland y Thomson, 2003). Este aspecto ha sido muy importante dentro de la socialización familiar, debido a que el niño desarrolla mayor confianza a la hora de expresar sus opiniones, y en la toma de decisiones dentro del núcleo y estructura familiar.

Los videojuegos como herramienta educativa

El uso de los videojuegos en componentes educativos para niños en edades tempranas ha sido una gran herramienta para el aprendizaje, debido a que por medio de estos se desarrollan diferentes capacidades que ayuda al crecimiento de los niños.

“El juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación activa por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal. En fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general (Marcano, 2008, p. 97)”.

Aparte de las características previamente mencionadas, también hay diferentes habilidades que se adquieren con el uso de los videojuegos, como la adquisición de competencias digitales, las cuales los niños acceden a estas por primera vez por medio de los videojuegos. Desarrollan competencias propias de alfabetización digital, de una manera lúdica, lógica y recreativa.

Un punto primordial en este aspecto es el factor motivacional y experiencial que generan los videojuegos en los niños debido a su componente divertido y educativo, aportando a un correcto proceso de aprendizaje.

Impactos negativos

En esta casilla se hace énfasis en los impactos negativos que tiene el uso de los videojuegos, extrayendo información relevante de artículos e investigaciones que aportan a los resultados obtenidos en el presente proyecto de investigación.

Alta carga de violencia en los videojuegos

Hay géneros de videojuegos que contienen un alto índice de violencia y agresión en sus contenidos, y estos pueden resultar realmente perjudicial para los niños en edades tempranas. Los videojuegos, al ser un medio de entretenimiento experiencial e interactivo, puede afectar en la conducta y crecimiento de los niños.

En los videojuegos violentos los niños no solo están en constante exposición de la agresión, sino que a menudo toman el papel del agresor, con el fin de realizar actos violentos para lograr el objetivo del videojuego. Activamente el niño está adoptando el papel del héroe por acciones extremadamente violentas, obteniendo recompensas, y posteriormente construyendo su identificación y aprendizaje.

Su consumo violento está en constante aumento, convirtiéndolo en uno de los grandes problemas del consumo inadecuado de los videojuegos en los niños en edades tempranas. Según la Asociación Protégeles, *“el 57% de los menores reconoce que juega con videojuegos en los que se daña, tortura o mata a personas y que en un 20% de los casos se corresponden con niños, ancianos o embarazadas”*. Las restricciones que actualmente tienen estos videojuegos no son totalmente atendidas por los menores, y su uso puede ser desmedido. *“El 33% de los menores dispone de videojuegos clasificados para mayores de 18 años y el 15%*

accede a videojuegos en los que se reproduce de forma interactiva violencia hacia las mujeres y los personajes consumen drogas”. (Etxeberria, 2008).

Cabe aclarar que el consumo de videojuegos depende en gran medida del género de los menores que los consumen. *“Se dice que los niños tienen más probabilidades de estar muy involucrados en los géneros de disparos y estrategias, mientras que las mujeres tienden a concentrarse más en las redes sociales y otros juegos basados en el estilo de vida”.* (Griffiths, 1996).

Fácil acceso de los menores

Uno de los grandes problemas del consumo de videojuegos por parte de los menores es el fácil acceso que tienen a la hora de conseguir cualquier producto que no es adecuado para sus edades tempranas. A pesar de las prevenciones que se tiene en cuanto a la clasificación de los videojuegos, los menores tienden a esquivar esos filtros y acceden con facilidad a los juegos que en teoría están prohibidos para ese segmento.

Del mismo modo los menores tienen fácil acceso a este medio de entretenimiento debido a que existen diferentes vías para conseguirlos, como, por ejemplo: centros comerciales (grandes superficies donde el autoservicio facilita la compra), el intercambio entre amigos y compañeros, el fácil acceso por medio de la internet, la piratería, etc. Las sociedades permisivas y la capacidad de autorregulación que tenemos los individuos hoy en día son los principales factores que afectan los aspectos anteriormente mencionados.

Conclusiones

De acuerdo con las posturas anteriormente presentadas, y con las investigaciones previamente analizadas para la estructuración del presente proyecto, encontramos que los videojuegos tienen grandes componentes positivos para el desarrollo y crecimiento de niños en edades tempranas, como su sociabilidad, habilidades digitales, tomas de decisiones, etc; aspectos que son esenciales en un entorno social, el cual se están enfrentando. Sin embargo, el uso desmedido de este medio de entretenimiento puede traer afectaciones en sus comportamientos.

No se trata de prohibir el consumo de los videojuegos a los niños, sino entender que, a pesar de sus riesgos, los videojuegos pueden ser aprovechados y utilizados desde un punto de vista constructivo y educativo. Incluso en los videojuegos violentos, los niños desarrollan la capacidad de análisis de conflictos, reflexión sobre la violencia, tomas de decisiones, etc.

En la sociedad actual se ha abierto un enorme horizonte sobre la utilización de estos recursos digitales para la enseñanza en diferentes aspectos importantes para el crecimiento de los niños, como lo son los comportamientos, pensamientos, habilidades, valores y destrezas.

Bibliografía

- Barnett, Lisa M. Ridgers, Nicola D. Hanna, Lisa C. Salmón, Jo. 2014. Parents' and children's views on whether active video games are a substitute for the 'real thing'.
- Bassiouni, Dina H. Hackley, Chris. 2016. Video games and young children's evolving sense of identity: a qualitative study.
- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social, (14), 159-179.
- Bergen, Doris Schroer, Joseph E. Zhang, Xinge Chou, Michael. 2017. ERP Responses of Elementary-Age Children to Video Game Simulations of Two Stimuli Types: Study 1 and 2 Comparisons.
- de Sde Almeida, Raquel Pereira ouza, Renato Augusto Moldavo, Arghir Nicolae Patrocinio, Zenilton Ferzoli Guimaraes, Silvio Jamil. 2017. Gameplay genre video classification by using mid-level video representation.
- Etxeberría, F. (2001). Videojuegos y educación.
- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación.
- Fleming, Michele J. Rickwood, Debra J. 2001. Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood.
- Gao, Zan Chen, Senlin Pasco, Denis Papa, Zachary C. 2015. A meta-analysis of active video games on health outcomes among children and adolescents.
- García, F. M. (2009). Impacto de las pantallas, televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría integral*, 881, 697-706.
- Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (7), 251-264.
- Hamlen, Karla R. 2011. Children's choices and strategies in video games.

- Kovess-Masféty, Viviane Keyes, Katherine M. Hamilton, Ava D. Hanson, Gregory Bitfoi, Adina Göllitz, Dietmar Koç, Ceren Kuijpers, Rowella CWM Lesinskienė, Sigita Mihova, Zlatka Otten, Roy Fermanian, Christophe Pez, Ondina. 2016. Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children?.
- León Jariego, R., & López López, M. J. (2012). Los adolescentes y los videojuegos.
- Lisón, Juan Francisco Cebolla, Ausiàs Guixeres, Jaime Álvarez-Pitti, Julio Escobar, Patricia Bruñó, Alejandro Lurbe, Empar F. Alcañiz Raya, Mariano L. 2015. Competitive active video games: Physiological and psychological responses in children and adolescents.
- Nieto-Tamargo, A. 2011. Videojuegos y ocio digital: naturaleza, concepto y características.
- O'Connell, Michael F. Harrington, Brian. 2016. Video games as virtual teachers: Prosocial video game use by children and adolescents from different socioeconomic groups is associated with increased empathy and prosocial behaviour.
- Padilla-Zea, Natalia López-Arcos, José Rafael González-Sánchez, José Luís Gutiérrez, Francisco Luis Abad-Arranz, Ana. 2013. A method to evaluate emotions in educational video games for children.
- Peng, Wei Waddell, Julia Crouse. 2014. Does it matter with whom you slay? the effects of competition, cooperation and relationship type among video game players.
- Polman, Hanneke De Castro, Bram Orobio Van Aken, Marcel AG. 2008. Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior
- Röhr-Sendlmeier, Una M. Götze, Irina Stichel, Rebecca. 2008. Parental education concerning their children's use of modern media: Family rules and motives, extent and effects of using the computer, watching television and playing video games.

- Sébastien, Genvo. 2005. The game design of video games: What type of narrative?
- Skoric, Marko M. Teo, Linda Lay Ching Neo, Rachel Lijie. 2009. Children and video games: Addiction, engagement, and scholastic achievement.
- Straker, León Howie, Erin Kaye Smith, Anne Julia Jensen, Lynn M. Piek, Jan P. Campbell, Amity Cree. 2015. A crossover randomised and controlled trial of the impact of active video games on motor coordination and perceptions of physical ability in children at risk of Developmental Coordination Disorder.
- Tate, Deborah F. Lyons, Elizabeth Jane, Ward Dianne Stanton, Bolos James Michael, Ribisl Kurt M, Kalyararaman Sriram. 2011. Energy expenditure and enjoyment during video game play: Differences by game type.
- Van Rooij, Antonius J. Daneels, Rowan Liu, Sien Anrijs, Sarah Van Looy, Jan. 2017. Children's Motives to Start, Continue, and Stop Playing Video Games: Confronting Popular Theories with Real-World Observations.