

 <p>INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DE ENVIGADO</p> <p>Ciencia, educación y desarrollo</p>	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 1 de 7

CONSECUENCIAS PSICOLÓGICAS QUE TIENE EL CAMBIO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES A LOS JUEGOS VIRTUALES EN NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS

EVELYN JULIETH RAGA SANCHEZ

Institución Universitaria de Envigado
evelita.julieth@hotmail.com

LUIS BERNARDO ESTRADA RESTREPO

Institución Universitaria de Envigado
marroka07@hotmail.com

LAURA ISABEL ESTRADA ACOSTA

Institución Universitaria de Envigado
Laurisestrada2@hotmail.com

Resumen: El presente estudio, buscó identificar los efectos psicológicos que tiene el cambio de los juegos tradicionales a virtuales en un grupo de niños de 9 a 12 años, A través de un estudio cualitativo cuya técnica de recolección de información fue la entrevista semiestructurada.

Se encontró que la práctica del juego virtual en la cotidianidad de los niños entrevistados ha provocado cambios en las dinámicas relacionales, generando a su vez afectaciones académicas y sociales de los participantes. Frente a este hecho se resalta el papel de la autoridad parental, pues permite regular los excesos que los niños puedan hacer de los videojuegos, promoviendo el autocontrol y enseñándoles a administrar su tiempo asertivamente.

Palabras claves: *Consecuencias psicológicas, niñez, juegos tradicionales y juegos virtuales*

Abstract: The present study, sought to identify the psychological effects of the change from traditional to virtual games in a group of children from 9 to 12 years, through a qualitative study whose technique of information gathering was the semi-structured interview.

It was found that the practice of virtual play in the daily life of the children interviewed has caused changes in relational dynamics, in turn generating academic and social impacts of the participants. In the face of this fact, the role of parental authority is highlighted, as it allows to regulate the excesses that children can make of video games, promoting self-control and teaching them to manage their time assertively.

Key words: *Psychological consequences, children, traditional games and virtual games.*

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo ilustra un fenómeno muy actual y es el uso de los juegos virtuales de parte de los menores, el cual se estructura en nueve capítulos: problematización, objetivos y justificación; luego se abordan los elementos referenciales y metodología, para posteriormente pasar al análisis de resultados, se discute sobre los mismos, se establecen conclusiones y se dan algunas recomendaciones.

El juego es una práctica inherente a la condición humana, se ha hecho presente en todas las culturas y generaciones de las que se conoce, evolucionando al mismo tiempo que los seres humanos crean ciencia, cultura y tecnología. Esta práctica es de gran importancia tanto en las etapas del desarrollo de la niñez como en la vida adulta. Es por ende que jugar ha sido entendido no solo como una actividad infantil, sino también como elemento fundamental que posibilita el desarrollo motor, psicológico y social.

Jugar pone a prueba las destrezas físicas y mentales de los menores, los acerca al

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 2 de 7

conocimiento de sus propias experiencias y a la de los otros, pues empieza a considerar los intereses, las necesidades, la individualidad y la autonomía de los demás; pone en práctica la observación, la reflexión, la acción y evaluación de sus vivencias. Permite además el reconocimiento, valoración de aptitudes y habilidades en los niños, así como los comportamientos espontáneos de participación, interacción, creatividad, fantasía y expresión. (Esquivel, 2010)

Resulta relevante el hecho de que los niños contemporáneos han encontrado nuevos juegos en la virtualidad, alejándose de las calles, los compañeros de juego y las actividades motrices para refugiarse en sus cuartos y jugar con distintas personas alrededor del mundo con las cuales no tienen ningún contacto físico.

Siendo este un fenómeno social, resulta relevante para la psicología abrirse camino en los estudios, publicaciones y teorizaciones respecto a los videojuegos y sus implicaciones a nivel social, psicológico, académico, etc.; razones que hicieron posible el presente trabajo investigativo. Así pues, con el fin de identificar las consecuencias psicológicas que tienen los cambios de los juegos tradicionales a los juegos virtuales en un grupo de niños de 9 a 12 años, se utilizó el enfoque cualitativo para indagar las experiencias y vivencias de los niños participantes en su interacción con los juegos virtuales.

2. METODOLOGIA

Con el propósito de responder a los objetivos de la investigación se consideró conveniente adoptar el enfoque cualitativo, definido por Quecedo & Castaño, (2002) como: “la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (p.9) permitiendo así, en la presente investigación, acercarse a las consecuencias psicológicas que tiene el cambio de juegos en los niños.

Esta investigación se enmarca en el enfoque cualitativo ya que el objetivo es identificar las consecuencias psicológicas que tiene el cambio de

los juegos tradicionales a los juegos virtuales en un grupo de niños de 9 a 12 años.

Lo anterior implica un acercamiento al entorno de los niños y una relación directa con sus experiencias, además según Martínez (2004) “se orienta hacia el descubrimiento de los elementos que influyen en algo, que pueden ser el contexto, el conocimiento, los comportamientos de un grupo social, entre otros y así comprender las consecuencias que puedan presentarse” (p.130).

2.1 Tipo de estudio

El estudio es de tipo descriptivo debido a que busca puntualizar situaciones y eventos con el objetivo de mostrar las características relevantes y significativas de un fenómeno, que permitan valorar los aspectos que lo componen de manera que se aborde el tema en todas sus dimensiones Para Reyes, (1999) “los estudios descriptivos son útiles para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación.” (p.92). Además, la investigación es de tipo analítico, debido a que buscó medir y evaluar dichos fenómenos para realizar un análisis de los hallazgos obtenidos mediante la descripción.

2.2 Técnicas de recolección de información

Para la recolección de la información se utilizó la entrevista semiestructurada, instrumento diseñado de manera que proporcionara la información pertinente y acorde a los objetivos propuestos en la investigación.

Teniendo en cuenta que la población del estudio estaba compuesta por niños, se usó como segunda técnica de recolección las metáforas, especialmente el cuento. Estas producciones narrativas son una vía para comprender la lógica interna del sujeto, puesto que los elementos con los que se trabajan van a ser el material útil para dar sentido a los contenidos inconscientes (Russo & Galindo, 2012).

2.3 Población

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 3 de 7

El universo poblacional estuvo conformado por 6 niños entre 9 y 12 años que son usuarios de los juegos virtuales y que fueron autorizados previamente por sus padres. La selección de los participantes se hizo de manera intencional ya que deben contar con una serie de características y condiciones específicas ajustables a las necesidades de la investigación.

2.3.1 Muestra

La muestra de la investigación fue un grupo de 6 niños entre los 9 y 12 años, habitantes del valle de Aburrá, los cuales fueron escogidos por selección intencionada o muestreo de conveniencia, el cual, según Bedoya (2010) “consiste en la elección por métodos no aleatorios de una muestra cuyas características sean similares a las de la población objetivo.

2.4 Instrumento

Para la recolección, procesamiento y análisis de la información se utilizó la entrevista semiestructurada, instrumento diseñado de manera que proporcionó la información pertinente y acorde a los objetivos propuestos en la investigación. La entrevista se enfocó en las consecuencias psicológicas que tienen los cambios de los juegos tradicionales a los juegos virtuales en un grupo de niños previamente seleccionados.

El formato de la entrevista partió de la revisión teórica y bibliográfica y posteriormente se validó mediante la opinión de 3 expertos externos al estudio, quienes corrigieron y aprobaron el diseño de esta. En el procesamiento de la información y una vez se aplicó el instrumento de recolección a los participantes, contando con su previo consentimiento, se transcribieron las entrevistas para que sirvieran como insumo para el resto del estudio, para finalizar con esta técnica, se realizó la categorización de las entrevistas mediante una matriz categorial, a partir de la cual se construyó el informe final con conclusiones partiendo de la información obtenida de los insumos teóricos, los resultados de las entrevistas y el análisis de las investigadoras.

Adicionalmente, se utilizaron las metáforas, por medio de las cuales los menores pudieron realizar introspección, partiendo de relatos donde se les hablaba de realidades y las diferentes subjetividades que ayudaron en la construcción subjetiva.

Todas estas herramientas, fueron aplicadas teniendo previa firma del consentimiento informado que firmaron los padres de los menores que integraron la muestra de investigación.

3. RESULTADOS

3.1 El juego

En esta investigación se pudo evidenciar que el juego es una práctica básica, esencial y recurrente entre los niños entrevistados, pues su crecimiento y desarrollo se ve permeado por la diversión y la imaginación.

Hoy los juegos tradicionales de calle se mantienen, aunque han tenido algún tipo de cambio en su realización, pero no son los más aclamados y usados por los niños.

3.2 Ventajas y desventajas del juego

Los niños perciben distintas ventajas de jugar virtualmente entre ellas afirman que es una actividad entretenida y según su fantasía creen que la virtualidad les enseña cosas sobre la vida real y que más tarde lo podrán replicar. Hay quienes dicen recibir un conocimiento de los juegos virtuales que podrán replicar en la realidad.

se podría afirmar que la falta de motivación por practicar los juegos tradicionales, terminan afectando los procesos de socialización, siendo este un aspecto inherente al juego, que permite al niño explorar y desarrollar habilidades sociales, pues a través de la interacción con los pares, podrá desarrollar: la socialización para tener criterio en la elección de los amigos, crear y mantener amistades, trabajar en equipo y superar la timidez;

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 4 de 7

Desarrollar aprendizaje a partir de las experiencias de interacción, podrán adquirir y ampliar conocimientos acordes con su edad; Mejorar en el manejo de sus emociones Se hacen cada vez más conscientes de sus emociones y van comprendiendo las emociones de los demás.

3.3 Cambios de juegos

La mayoría de los niños entrevistados expresan no abandonar sus actividades sociales por permanecer en casa jugando videojuegos. Sin embargo, algunos manifiestan conductas de retraimiento cuando se encuentran jugando virtualmente, que los lleva a alejarse de sus compañeros para seguir jugando.

3.4 Efectos psicológicos del juego

Los niños entrevistados expresan que perciben emociones como felicidad e ira mientras realizan el juego virtual, según ganen o pierdan en el juego, respectivamente. Esas emociones se experimentan de acuerdo con si es recompensado o castigado durante el juego.

El enojo, el aburrimiento y la tristeza son las sensaciones que se repiten en los participantes cuando los padres les limitan el tiempo dedicado a los videojuegos. La manera en la que varios de los niños entrevistados tienden a regular ese enojo y a solucionar el aburrimiento es a través del sueño, pues refieren que eligen acostarse a dormir en lugar de realizar otra actividad.

4. DISCUSIÓN

El propósito de esta investigación fue determinar las consecuencias psicológicas que trae el cambio de los juegos tradicionales a los juegos virtuales en un grupo de niños de 9 a 12 años, discusión se realiza a la luz de los antecedentes y otras referencias consultadas de acuerdo a las categorías preestablecidas y las subcategorías correspondientes a: El juego; una forma básica de vida, el tiempo de jugar; Ventajas y desventajas del juego: ventajas de los videojuegos, desventajas del juego tradicional; Cambios de juego: del juego

tradicional al juego virtual, implicaciones sociales; efectos psicológicos del juego: emociones y sensaciones, la regulación parental, afectación del sueño, afectación escolar, afectación social, identidad virtual, afectaciones físicas y mentales.

Durante esta investigación se evidenció que, la introducción del juego virtual a la cotidianidad de los niños entrevistados, ha provocado un cambio en las dinámicas relacionales, entendiéndose que el juego tradicional exige, la mayoría de veces, de un par que acompañe en el proceso imaginativo; mientras que el juego virtual es una práctica principalmente solitaria, siendo el primero elegido por los participantes cuando se encuentran en un ambiente externo y con pares, mientras que el segundo es preferido cuando se encuentran en casa solos. Esto es consecuente con la teoría de juegos y nuevas tecnologías de Cortes (2016). Se afirma que los medios digitales, son utilizados a más temprana edad, asegurando que los menores desde los 2 o 3 años, ya utilizan teléfonos inteligentes, sin necesitar compañía. A medida que cambian las dinámicas relaciones, se activan problemas de socialización en la forma en que los niños aprenden a relacionarse. Frente a este aspecto, Herrero (2011), afirma que el aislamiento social que se le atribuía a los primeros videojuegos no posee una buena argumentación, sino que se deben entender como facilitadores de nuevas formas de socialización, la cual, puede deberse a los cambios tecnológicos, culturales y generacionales.

En referencia a las dinámicas relacionales, Tejeiro, Pelegrina del Río & Gómez (2009), defienden, las implicaciones de los videojuegos sobre las relaciones sociales del niño, que el ámbito familiar influye en como el individuo emprende el proceso de socialización, ya que factores como la actitud general hacia los medios, los hábitos culturales acerca del nivel de privacidad que se le permite a los hijos en su domicilio, las distribuciones espaciales de la casa, entre otros aspectos, son elementos que intervienen en los modos de relación.

Para los autores, este cambio trae algunas consecuencias, como lo mencionan ellos mismos: “la pérdida del vecino como uno de los compañeros de juego de ayer” (p. 47), y la pérdida de algunos agentes de socialización que desplazan

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 5 de 7

las formas tradicionales causado por las nuevas tecnologías.

Respecto al rendimiento escolar, se encontró que se ve afectado en la medida en que los padres intervengan o no en los periodos de juego, debido a que algunos de los niños entrevistados mencionan olvidar sus deberes académicos al encontrarse jugando virtualmente. Ahora bien, se puede presentar el caso contrario, en el que, por la misma motivación de jugar, los niños refieren hacer una jerarquización de tareas donde ponen en el primer puesto los deberes académicos y en el último las actividades de ocio con el fin de realizar pronto sus obligaciones y dedicar el tiempo que les queda en los videojuegos.

Los estudios que han abordado el tema arrojan resultados diversos. Irlés, Perona, & Baños (2015) encontraron que los padres y educadores comparten su preocupación sobre el límite entre uso normal y excesivo de los videojuegos y en qué punto, este afecta el rendimiento escolar. Enfatizan en el rol de las madres y los padres en la educación de los niños, debido a que el control parental es una estrategia obligatoria para la temprana regulación de la conducta de juego, y es la base de un hábito saludable.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A partir de los resultados se concluyó que La experiencia de los niños con los juegos virtuales es valorada en todos los entrevistados positivamente, se evidencia principalmente que es una herramienta de entretenimiento y una alternativa para la diversión, permitiéndoles salir de la monotonía y realizando las actividades más pertinentes acorde a sus edades. El ciclo del sueño en los niños entrevistados solo se ve afectado si los padres les permiten jugar hasta altas horas de la noche, puesto que son los reguladores de la norma y los niños no demuestran ser capaces de controlar su impulso por jugar. El niño comienza a moderar el juego y priorizar sus actividades escolares cuando se siente atemorizado por el castigo del padre, jerarquizando sus deberes de forma que pueda cumplir primero con los

correspondientes al ámbito académico y por último el ocio.

Se podría resaltar el mecanismo de idealización como un elemento clave para comprender la elección de los participantes de ciertos juegos virtuales, debido a que encuentran allí modelos de identificación que se convierten en ideal del yo.

Se afirma que, contrario a lo que piensan muchos autores, los juegos no salieron de la calle para pasar al interior de las casas por medio de los aparatos tecnológicos, sino que encontraron nuevas vías de interacción que no han reemplazado por completo a los juegos tradicionales, los cuales siguen siendo vigentes en la actualidad. Además, se debe resaltar que la regulación parental es fundamental para controlar los posibles efectos de los videojuegos sobre el rendimiento académico, la socialización y el sueño, promoviendo en los niños el autocontrol y enseñándoles a administrar su tiempo asertivamente, sobre todo cuando los niños de la contemporaneidad crecen en medio de una cultura digital.

En los juegos, la identificación va a cumplir un papel fundamental, debido a que la mayoría de los niños pertenecientes a este estudio desean adoptar las características de los personajes virtuales por diferentes razones. Se identifican con ciertos personajes ya que desean adoptar un atributo de ellos y hacerlo propio para llegar a tener las mismas capacidades, sentido, habilidades o poderes de esa figura, es decir, ser como ellos. Este proceso de identificación tiene como fin imitar al otro para ganar, ser el mejor, ser admirado y recibir recompensas.

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PD-36
		Versión: 01
		Página 6 de 7

REFERENCIAS

- Esquivel, F. (2010). *Psicoterapia infantil con Juego. Casos clínicos* (1ra ed.). Ciudad de México, México: Manual moderno. Recuperado el 21 de 10 de 2019, de <https://yoprofesor.org/2014/04/26/psicoterapia-infantil-con-juego-casos-clinicos-descarga-gratuita/#prettyPhoto>
- Martinez, M. (2006). La investigación cualitativa (Síntesis conceptual). *IIPSI*, 9(1), 123-146. Recuperado el 24 de 10 de 2019, de <file:///D:/PerfilUsuario/Downloads/Dialnet-LaInvestigacionCualitativa Sintesis Conceptual-2238247.pdf>
- Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 6(14), 5-39. Recuperado el 24 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>
- Reyes, T. (1999). Métodos cualitativos de investigación: los grupos focales y el estudio de caso. *Fórum Empresarial*, 4(1), 74-87. Recuperado el 24 de 10 de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6230192>
- Russo, A., & Galindo, J. (2012). *Psicoterapia infantil: la metáfora como técnica de devolución*. Barranquilla, Colombia: ECOE Ediciones. Recuperado el 24 de 10 de 2019, de https://www.researchgate.net/publication/316169720_Psicoterapia_infantil_la_metafora_como_tecnica_de_devolucion

**ARTICULO DEL TRABAJO DE
GRADO**

Código: F-PI-028

Versión: 01

Página 7 de 7