

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

Evelyn Julieth Raga Sánchez  
Luis Bernardo Estrada Restrepo  
Laura Isabel Estrada Acosta



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DE ENVIGADO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
PSICOLOGÍA  
ENVIGADO  
2019

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

Asesora  
Fabiola Restrepo Ruiz

Trabajo de grado presentado para optar al título de Psicólogo



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DE ENVIGADO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
PSICOLOGÍA  
ENVIGADO  
2019

## **Dedicatoria**

El presente trabajo investigativo, está dedicado a nuestras familias, quienes nos apoyaron en este proceso de nuestras vidas, también a todas las personas que nos han colaborado y han hecho que el trabajo se realice con éxito, en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

## **Agradecimientos**

Agradecemos a los docentes de la Institución Universitaria de Envigado, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión, de manera especial, a la docente, asesora de nuestro proyecto de investigación.

## Contenido

Resumen .....	9
Abstract .....	10
INTRODUCCIÓN .....	11
1. Planteamiento del Problema.....	12
2. Justificación.....	18
3. Objetivos .....	20
3.1. Objetivo General	20
3.2. Objetivos Específicos	20
4. Marco Referencial .....	21
4.1. Antecedentes	21
4.2. Marco teórico	28
4.2.1 El Juego	29
4.2.1.1 Historia del Juego	29
4.2.1.2 El juego desde diversas perspectivas teóricas	31
4.2.1.3 Tipos de juegos	38
4.2.1.4 Juegos y nuevas tecnologías	44
4.2.2 Niñez	47
4.3. Marco ético legal	49
5. Metodología .....	54
5.1. Enfoque	54
5.2. Tipo de estudio	55
5.3. Técnicas de recolección de información	55
5.4. Población	57
5.5. Procedimiento	58
6. Resultados .....	59
6.1. Mapa Categorial	59
6.2. Categoría: el juego	60
6.2.1. El juego, una forma básica de vida	64
6.2.2. Y llega el tiempo de jugar	65
6.3. Categoría: Ventajas y desventajas de los juegos	68
6.3.1. Ventajas de los videojuegos	69

6.3.2. Desventajas del juego tradicional	70
6.4. Categoría: Cambios de juegos	71
6.4.1. ¿Del juego tradicional al juego virtual?	74
6.4.2. Implicaciones sociales	76
6.5. Categoría: Efectos psicológicos	76
6.5.1. Emociones y sensaciones	86
6.5.2. La regulación parental	88
6.5.3. Afectación del sueño	90
6.5.4. Afectación escolar	90
6.5.5. Afectación social	91
6.5.6. Identidad virtual	91
6.5.7. Afectaciones físicas y mentales	93
7. Discusión.....	94
8. Conclusiones .....	103
Referencias .....	105
Anexos.....	116

### Lista de Tablas

<b>Tabla 1.</b> Categoría el juego.....	61
<b>Tabla 2.</b> Categoría Ventajas y desventajas del juego .....	68
<b>Tabla 3.</b> Categoría cambios en el juego .....	71
<b>Tabla 4.</b> Categoría efectos psicológicos del juego .....	78

**Lista de gráficas**

Ilustración 1. Mapa categorial .....59

## Resumen

El estudio denominado consecuencias psicológicas que tiene el cambio de los juegos tradicionales a los juegos virtuales, 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 study called psychological consequences, which has the switch from traditional games to virtual games, sought to identify the psychological effects of the change from traditional to virtual games on a group of children aged 9 to 12, through a qualitative study whose information-gathering technique 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.

**Keywords:** Psychological consequences, children, traditional games and virtual games.

## **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 motriz, psicológico y social.

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

## **1. Planteamiento del Problema**

El juego es una actividad consustancial en la vida del niño, pues la relación que él establece con el mundo lo hace a partir de este que es su medio para comunicar sus sentimientos, sensaciones y concepciones del mundo, de las relaciones y de sí mismo, de esa manera el jugar le “facilita la comunicación y la expresión” (Esquivel, 2010, p.66). También el jugar, condiciona el desarrollo armonioso del cuerpo y del aprendizaje por las destrezas físicas y mentales que implica su ejecución; con este se pretende el acercamiento del niño al conocimiento a través de sus propias experiencias, contando con sus intereses, necesidades, respetando su individualidad, sus gustos y la autonomía para elegirlos, llevándolo a la observación, a la reflexión, a la acción y evaluación de sus vivencias, permitiéndole el reconocimiento y valoración de aptitudes y habilidades, además los comportamientos

espontáneos de participación, interacción, creatividad, fantasía y expresión manifestados en el juego, al mismo tiempo “es un medio que también facilita la liberación catártica de sentimientos, frustraciones y ansiedades” (Esquivel, 2010, p.66)

Para Freud (1900), el sueño y el juego simbólico permiten un proceso de realización de deseos insatisfechos y estos símbolos lúdicos proporcionan también una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil, similar a lo que el sueño le proporciona al adulto, el niño tiende a jugar prácticamente sin estímulo alguno, lo cual ha hecho plantearse desde hace dos siglos, cuál es el origen de ese deseo o necesidad.

Por su parte Piaget (1956) desliga el juego de la sexualidad y propone que hay tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (Parecido al animal), es simbólico (Abstracto, ficticio), y es reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Cada estructura de juego propicia el desarrollo de la etapa en la que se da, y reiteró que en el juego de los niños se puede leer su discurso, su mundo inconsciente, sus sentimientos y emociones. De este modo, el juego se vuelve más estructurado con la evolución de las etapas del niño, es decir, a medida que éste crece, el juego se vuelve más creativo y eficaz para su desarrollo mental, demuestra ser un gran medio de comunicación entre el niño y el mundo que le rodea, por medio de este el niño enuncia, refleja y muestra sus fantasías inconscientes.

En cambio Jiménez, (2005) plantea que jugar es la forma más divertida de educar, cuenta cómo el juego brinda mejoras en los procesos de desarrollo sensorial y mental, mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, la actividad del juego es esencial en el desarrollo físico del niño, adicional porque se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, lo cual también les permite dormir bien durante la noche.

Esquivel (2010) plantea que “El juego es una de las actividades más importantes en la vida del niño, con el desarrolla su creatividad, su capacidad para construir y reconstruir, su expresión artística y su lenguaje” (p.61), el mundo del niño es inimaginable sin esta forma de manifestación de su mundo interno, y vez recreación de la percepción del mundo exterior.

El juego es un espacio placentero, libre y espontáneo donde el jugador, en este caso el niño, tiene la libertad de expresar sus ideas e interactuar con los jugadores favoreciendo el

proceso de socialización, ya que es necesario que exista relación entre sus participantes y estos desarrollen la imaginación y la fantasía, al respecto Winnicott (1993) afirma: “Lo universal es el juego y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto esta última; conduce a relaciones de grupo; puede ser una forma de comunicación en psicoterapia” (p.42).

Por lo tanto, en el juego están presentes capacidades como: la socialización, el lenguaje, la afectividad, el aprendizaje social, viendo este como una expresión de cultura, estos son una pequeña parte de la realidad que vive el niño, ya que permite la transmisión cultural del contexto donde vive, el juego motiva la creatividad permitiendo analizar y entender diferentes puntos de vista donde esté construye normas y reglas en cada juego. Blanco, (2012) cita a Vygotsky (1924) quien afirma que:

El juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsiones internas individuales (p.189).

Este preámbulo sobre el juego sirve para introducir como el paso del tiempo, el crecimiento y desarrollo de las ciudades han generado un cambio en la forma como los niños viven y practican el juego. A esto se le añade la construcción de urbanizaciones, la disminución de los espacios abiertos como las calles de antaño, las cuales permitían que el niño pudiera recrear actividades de liderazgo grupal; la vida y juego de los niños en la calle se ha ido transformado, pues el desarrollo de las ciudades ha tomado espacios para la masificación del transporte, los cuáles eran antes espacios abiertos para el juego del niño, así mismo, se da la idea de jugar dentro de su casa evitando el peligro externo, de esta misma manera el menor pierde la oportunidad de integrarse al mundo social, adicionalmente la falta de atención y comunicación con los padres, da pie a que el menor recurra a la práctica de los juegos virtuales.

Además, hoy en día se identifica una generación de niños sumergidos más en el mundo virtual que en el real, en este caso con la introducción de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en la evolución del mundo actual ocasiona que desde una temprana edad el niño recurra al uso de varios instrumentos tecnológicos y pierda, en muchas ocasiones, la posibilidad de la interacción social; diferenciándose con las generaciones anteriores donde los niños tenían formas diferentes de jugar, la cual implicaba lazos sociales, espacios físicos

públicos, en los cuales ellos jugaban golosa, rayuela, ponchado, entre otros, hoy los juegos tradicionales han ido perdiendo fuerza y uso, entre otras razones, por el acceso a internet, las nuevas tecnologías y los diferentes aparatos que la integran y los usos de éstos, hecho que constituye un aspecto esencial de la modernidad, según informe del INEGI México (2015), el cual afirma que la moda de las tecnologías de la información y las comunicaciones influyen de manera crucial en los ámbitos del quehacer del sujeto, es así como muchos niños prefieren dedicarse horas enteras a los juegos tecnológicos, en vez de la realización de otras actividades. Esta situación se ve agravada por la tendencia a nivel mundial de mayor implementación de tecnologías, las cuales cada vez son más avanzadas; la soledad de muchos niños mientras los padres trabajan, para el sostenimiento y manutención de las familias, quedando estos solos y bajo su libre albedrío.

Este mismo artículo reporta que en el mes de abril de 2014, México registró a 47.4 millones de personas de 6 años o más en el país usuarios de los servicios que ofrece internet, que representan aproximadamente el 44.4% de esta población, con base en el módulo sobre disponibilidad y uso de las tecnologías de la información en los hogares. Modutih (2014) muestra una tasa anual de crecimiento de 12.5%, en el periodo del 2006 al 2014, de igual forma dicho estudio revela que el acceso a las tecnologías digitales es predominante entre la población joven del país, de los 12 a los 17 años el 80% declaró ser usuaria de internet en el año 2014.

En el más reciente informe en Estados Unidos de la Entertainment Software Association (ESA) muestran numerosas conclusiones como el despliegue y crecimiento de la industria de los juegos virtuales, pasando de generar 17,5 mil millones de dólares en 2010 a 24,5 mil millones el año pasado. De hecho, la cifra se eleva a 30,4 mil millones si se suma el hardware, los periféricos y la Realidad Virtual. Un crecimiento muy notable que en palabras del presidente de la ESA (European Space Agency) se debe a que la propia industria ha sido capaz de anticiparse a la demanda de los usuarios, ofreciendo lo que quieren antes de que estos sepan que lo quieren y que se corresponde con que el 67% de los propietarios de hogar ya disponen de un dispositivo (consola o PC) para jugar a videojuegos y un porcentaje muy similar invierten como mínimo 3 horas a la semana en él. Pero para matizar lo anterior, es importante tener en cuenta que: el estudio incluye todo tipo de dispositivos, desde móviles y Tablet, hasta PC y consolas, incidiendo en la importancia de los juegos multijugador. Y pese

a la actual fiebre por el 'Clash Royale' o los juegos casuales, los shooters se siguen imponiendo por un margen mínimo, quedando el género de Acción en un tercer puesto también muy ajustado.

De acuerdo con el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (MINTIC, 2017) Colombia en su estudio acerca del tipo de acceso a internet, ha encontrado que hay un aumento en el uso de internet móvil, esto de igual forma conlleva al aumento de artículos tecnológicos inalámbricos, es decir, que no se necesita de un punto fijo para tener acceso ya que el proceso de masificación de las TIC en Colombia se busca que el internet llegue a todas partes como colegios, bibliotecas y parques públicos de los pueblos más alejados, en consecuencia, los jóvenes y niños tienen mayor posibilidad de acceso a internet e interactuar con otras personas que no están físicamente si no a grandes distancias y hacen parte de la virtualidad y no del mundo real.

Acorde a lo anterior, y mirando el papel de la tecnología de hoy, se puede afirmar que la contemporaneidad ha traído cambios significativos en la manera como juegan los niños, ya que se ha pasado de los juegos tradicionales como la pelota de trapo, los zancos, carro de rodillos a los juegos virtuales, cambiando la interacción social por la interacción virtual. En la primera era necesario la presencia física del otro, la construcción de reglas, se ayudaba a la solución de problemas, se realizaba en tiempo real, además que los niños para participar del juego requerían un rol asignado que era producto de la interacción y la negociación con los otros participantes, poniendo en juego el consenso, la elección y los argumentos dados por cada participante; mientras que hoy la lógica de algunos juegos, sobre todo los virtuales, es totalmente diferente, porque no hay contacto físico, los roles están determinados por el programa virtual o en su defecto son a elección del jugador derivado de un imaginario, debido a esto se pierde la comunicación cara a cara, el debate y el respeto por la decisión grupal, adicional se va perdiendo la lucha por el liderazgo, la intermediación dada por el aparato electrónico, genera que todas las luces brinden un detrimento de las relaciones entre ellos y su mismidad.

Además de estos cambios en la manera de jugar, se observa que las relaciones entre ellos cambian, ya que en el caso de los juegos virtuales se evitan las situaciones como tomar la iniciativa de solicitar ser incluido en el juego y ante la posible negación los sentimientos que se generan producto del rechazo y la no aceptación, interrumpiendo las relaciones

interpersonales y la posibilidad de generar nuevas estrategias para afrontar las dificultades que se dan en las interacciones humanas. Con el uso de la virtualidad los niños se interesan más por el perfil que se ha construido en el juego virtual tendiente a satisfacer el ideal que tiene de sí mismo, dejando de lado su verdadera identidad para conservar la popularidad momentánea adquirida en los juegos.

Debido a la ausencia de contacto con otra persona y uso continuo de la virtualidad se ven afectadas las relaciones, se limitan al contacto digital, posiblemente se dificulten sus capacidades de relacionarse a la hora de requerirse la presencia física y el diálogo de manera personal, asimismo, el desarrollo de habilidades sociales.

Algunos pedagogos como Ovejero, (1993) aseguran que la era virtual aporta al desarrollo de la parte motora fina, es decir, los dedos, la vista y el cerebro, pero deja de lado la socialización, lo cual hace que los niños sean más individualistas y pasivos, pero no existe mayor aporte a los niños en la ejecución de los juegos virtuales. La imaginación del niño se estimula, pero su creatividad se reduce al descubrimiento de las relaciones causales que existen entre las posibilidades que ofrece el juego.

A diferencia del juego virtual descrito en el párrafo anterior, el juego tradicional como actividad recreativa utilizada para el disfrute de los participantes posibilita el desarrollo motor y social, ya que implica correr, saltar, poner el cuerpo en movimiento, lograr destrezas y habilidades para cada juego. Teniendo en cuenta que esto permite desarrollar habilidades de interacción para la vida y a su vez desarrollar capacidades intelectuales y afectivas, se debe tener en cuenta que estos juegos surgen del orden cultural en donde el sujeto se desarrolla siempre interponiendo un sentido de la realidad, por lo tanto la ausencia de estos juegos ha generado problemáticas como la pérdida de la dimensión de la realidad, el estar constantemente frente a la pantalla y encontrar en la comida rápida una solución para no dejar de jugar, esto aumenta el riesgo de sufrir enfermedades de corazón como los altos niveles de colesterol o la hipertensión es latente en aquellos niños que tienen mayor afición por los videojuegos.

Con la evolución de algunos medios de comunicación, como: la televisión y las redes sociales se ha favorecido la decadencia de muchos juegos tradicionales y en consecuencia la pérdida de la propia cultura, adquiriendo particularidades ajenas, cambiando gustos, formas de pensar, maneras de ser, y hasta en la escritura, un ejemplo de esto es el uso de

extranjerismos (LOL, WTF, BITCH, etc.) en plataformas de comunicación, además del uso de juegos de plataforma.

Lo planteado anteriormente permitió el surgimiento de la pregunta para indagar es ¿Cuáles son 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?

## **2. Justificación**

Este trabajo investigativo es importante para la Institución Universitaria de Envigado ya que como parte de su misión les corresponde a los estudiantes “adaptarse proactivamente a las circunstancias que les impone el mundo contemporáneo” (p.11). Pero no sólo es su adaptación si no que para ello es necesario la comprensión de ese mundo, aspecto que se logra a partir de los procesos de investigación que pretenden develar las realidades humanas que viven las diversas poblaciones en la actualidad, en este caso los niños cuyas edades oscilan entre 9 y 12 años respecto al uso que ellos hacen de los juegos modernos y las implicaciones derivadas de ello. (IUE, 2015)

En esta misma línea no solo es importante para la Universidad, sino también para la Facultad de Ciencias Sociales y su programa de Psicología, el cual ha recibido la acreditación de alta calidad que otorga el Consejo Nacional de Acreditación del Ministerio de Educación Nacional y requiere incrementar el número de semilleros de investigación y de estudiantes que participen de los mismos. Para contribuir con este propósito, el presente trabajo

investigativo surge del proceso adelantado en el semillero de psicología dinámica, donde se indaga acerca de las diferentes problemáticas sociales contemporáneas, entre ellas, el tema que convoca la presente investigación.

También para la psicología se torna significativo este tema, ya que a pesar de ser una realidad muy común el uso de las nuevas tecnologías en los juegos de parte de los niños, no es tan abundante el material bibliográfico sobre el tema, haciendo necesario que se realicen mayores investigaciones sobre dicho tema, ya que cada vez son más las invenciones tecnológicas en estos juegos y desde la psicología es esencial que estos fenómenos sean comprendidos y analizados para generar nuevas estrategias de intervención y comprensión del fenómeno.

Igualmente, desde el desarrollo evolutivo, es importante observar en qué punto de este proceso se encuentran los niños y cuáles son las características y si se presentan cambios o modificaciones respecto a las teorías que presentan algunos autores. Por ejemplo, Erikson (2000) desde la teoría del desarrollo psicosocial dice que los niños entre los 6-7 años hasta los 12 muestran un interés genuino por el funcionamiento de las cosas e intentan llevar a cabo muchas actividades por sí mismos, con su propio esfuerzo y poniendo en uso sus conocimientos y habilidades. En el caso de que esto no sea bien acogido o sus fracasos motiven las comparaciones con otros, el niño puede desarrollar cierta sensación de inferioridad que le hará sentirse inseguro frente a los demás.

De igual manera Piaget (1981) propone que aproximadamente entre los 7 y los 12 años se accede al estadio de las operaciones concretas, una etapa de desarrollo cognitivo en el que empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones válidas, siempre y cuando las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas. Además, los sistemas de categorías para clasificar aspectos de la realidad se vuelven notablemente más complejos en esta etapa, y el estilo de pensamiento deja de ser tan marcadamente egocéntrico.

Complementariamente, como estudiantes de psicología en formación este tema es de gran interés, porque es una realidad cercana a la experiencia de cada uno de los integrantes del equipo, como miembros de un grupo familiar y social, donde constantemente se observa el uso de estos juegos y el rechazo o la apatía por los juegos tradicionales.

Finalmente, a partir de los resultados arrojados por este proceso investigativo, se podrían diseñar algunas estrategias de intervención tendientes a disminuir los efectos nocivos a nivel psicológico en esta población.

### **3. Objetivos**

#### **3.1. Objetivo General**

Identificar 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.

#### **3.2. Objetivos Específicos**

- Determinar los efectos psicológicos que trae el cambio de juegos tradicionales a los virtuales en los niños.
- Establecer cuáles son los cambios que surgen a partir de la implementación de los juegos virtuales sobre los tradicionales en los niños.
- Describir las ventajas o desventajas que surgen a partir de la implementación de los juegos virtuales sobre los tradicionales en los niños.

## **4. Marco Referencial**

### **4.1. Antecedentes**

Los antecedentes que a continuación se mencionan, están relacionados con el tema del presente trabajo investigativo, el cual se refiere a las consecuencias psicológicas que tiene el cambio de los juegos tradicionales a los juegos virtuales en niños de 9 a 12 años.

Para comenzar, el estudio titulado el juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa, realizado en el 2006, por Campos, Chacc y Gálvez, en Chile, este trabajo tuvo como objetivo “proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, les permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”. Su diseño metodológico fue mixto y tipo exploratorio, con una primera parte no experimental y una segunda parte experimental. En los resultados obtenidos se evidenció una serie de características y acciones que son parte del juego de las y los educandos, que dan claras tendencias de las preferencias, conductas y motivaciones que ellos y ellas manifiestan a la hora de jugar, se destaca la

importancia del juego para el desarrollo pleno del niño y como este puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en espacios educativos. (Campos, Chacc, & Gálvez, 2006)

Otra investigación es el rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional elaborado por Coromoto en Santa Bárbara de Zulia- Venezuela en el año 2003. El objetivo de esta investigación fue establecer las estrategias utilizadas por el docente para el rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional en la II etapa de Educación Básica “Taparones”, de la parroquia Uribarri, Municipio Colón del estado Zulia. El tipo de metodología utilizada en esta investigación fue mixto, y les permitió realizar un análisis de la importancia de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional, para ello emplearon la estadística descriptiva que les permitió una interpretación cuantitativa y cualitativa de los recursos obtenidos. Esta fue cuantificada y tabulada y llevada a cuadros estadísticos, para luego obtener una mejor visualización de los datos, los mismos fueron representados en gráficos de barra. Los indicativos de la dimensión enseñanza se observa que un 46% de los docentes encuestados, se inclinó por la alternativa casi nunca y un 42,9% por algunas veces quiere decir que, ellos desarrollan objetivos, promueven actividades y utilizan recursos del ambiente para la práctica de los juegos tradicionales por el rescate de la identidad regional, pero en pocas ocasiones. Esto permite inferir que el docente no utiliza siempre estrategias pedagógicas para fortalecer la identidad regional y los juegos tradicionales, factor importante en la educación integral del niño. Esta investigación tiene como aporte el mostrar el poco interés que tienen los docentes en cuanto a la utilización de los juegos tradicionales para el rescate y fortalecimiento de la identidad regional. (Bracho, 2003)

Así mismo, la investigación y aportes de la investigación cualitativa sobre videojuegos, en 2006, realizada por Núñez, Rodríguez y García investigadores del gabinete de estudios en acciones comunicativas en Madrid. El objetivo de esta investigación fue profundizar sobre la percepción de los niños hacia los videojuegos, y su manera de estar ante ellos y el lugar que ocupan en sus vidas. La metodología que utilizaron fue cualitativa mediante pequeños grupos de discusión con niños y niñas entre 7 y 9 años y entre 10 y 12 años, separados por género, combinando hábitat y clase sociocultural. Entre los resultados obtenidos, se resalta que para los niños el videojuego es un lugar de encuentro con pares,

dentro y fuera del mundo virtual. Incluso a veces les gusta más mirar jugar a otros que jugar. Para las niñas es un espacio más de relación. Sus juegos favoritos tienden a responder a este aspecto. Por ejemplo, las niñas asocian el chat con los videojuegos de ordenador. Para todos, es una ocasión de “hacer algo” cuando en el mundo real no se tiene el medio o la oportunidad. Y también es el modo de realizar las fantasías con los medios tecnológicos que permiten hacerlas “más reales”. Es también, sobre todo para los niños, una ocasión de medir fuerzas, de competir y de demostrar conocimiento. De este estudio se destaca la percepción que tienen los niños y niñas frente a los juegos virtuales y las implicaciones para uno y para otro. (Núñez, Rodríguez, & García, 2008)

También la investigación uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años, realizado por Ferrer y Ruiz, en Madrid en el 2005, el objetivo de esta investigación fue conocer los hábitos básicos declarados de los niños entre 7 y 12 años de Madrid en relación con los videojuegos. Se llevó a cabo bajo una metodología cuantitativa, y el instrumento de recolección de datos fue la encuesta, cuya sub-muestra fue de 327 alumnos (167 niñas y 153 niños y 7 NC) de colegios públicos, privados y concertados de la comunidad de Madrid. Entre sus resultados se encuentran que más del 90% de los niños estudiados entre 7 y 12 años juega con algún tipo de videojuego. En el caso de los niños son en torno a un 95% aquellos que tienen o han jugado alguna vez con videojuegos, convirtiéndose en casi un excluido social aquel que no sepa de qué tratan o no sepa jugar con ellos aportaron datos empíricos al debate sobre la necesidad de regular contenidos mediante la autorregulación o a través de normas vinculantes que aseguren unos mínimos de calidad. Con esta investigación se puede evidenciar que los videojuegos son una realidad actual y de alta importancia en la vida de los niños, ya que la gran mayoría de ellos juegan o han jugado con videojuegos, y de la gran influencia social que estos ejercen es sus vidas. (Ferrer & Ruiz, 2006)

El estudio denominado videojuegos para la transformación social Aportaciones conceptuales y metodológicas, realizado en el año 2014, por González en Bilbao- España, el objetivo general de este estudio fue contribuir teórica y prácticamente al esclarecimiento del potencial de los videojuegos como herramientas de la transformación social. La metodología de esta investigación fue mixta, utilizando dos instrumentos para analizar los 133 programas: el de clasificación de videojuegos y el de medida de las características del videojuego. Entre sus resultados se encontró que los videojuegos son parte de la revolución de los medios de

comunicación y de procesamiento de la información, siendo, de hecho, una hibridación entre un medio de comunicación, como es la televisión, y una forma de procesamiento de la información, como es la informática. Como conclusión general, se deben considerar los videojuegos como un agente más dentro de una larga historia de nuevas tecnologías que han impactado y transformado al ser humano y, por tanto, es necesario su estudio en profundidad al igual que ha pasado con otros productos similares. Esta investigación aporta la aparición de los videojuegos con las nuevas tecnologías y la presencia que este tiene en las transformaciones sociales. (González, 2014)

Según el estudio el juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica, estudio realizado en el año 2007 en Tegucigalpa- Honduras por Euceda, el objetivo general de esta investigación fue describir la importancia y el uso del juego desde el punto de vista didáctico, en el nivel de educación prebásica. La metodología que utilizaron fue mixta, de carácter descriptivo, a través de una recopilación documental bibliográfica y un trabajo de campo donde se aplicó un cuestionario y entrevista a los docentes del nivel prebásico, tomando como población los docentes de este nivel que trabajan en Tegucigalpa, seleccionando una muestra de 50 docentes que laboraran en instituciones públicas y privadas. Los resultados de la investigación realizada muestran que los docentes consideran el juego simbólico como una modalidad pedagógica importante, ya que desarrolla en el niño una conciencia social, estimula su creatividad, autonomía, madurez, seguridad, autoestima, capacidades sociales, lingüísticas, afectivas y cognoscitivas, y a la vez les permite explorar, descubrir, experimentar e investigar. Esta investigación aporta la importancia de los juegos didácticos para los niños para la socialización, el desarrollo de habilidades y destrezas. (Euceda, 2007)

La investigación Juegos en línea y sus consecuencias psicosociales en las personas que frecuentan el cyber “meganeth”, realizado en el 2015, por Escobar y Salazar, en Riobamba- Ecuador. El objetivo fue determinar las consecuencias psicosociales negativas y positivas, de los juegos en línea, en las personas que frecuentan el Cyber “Meganeth” de la ciudad de Riobamba. Los resultados determinaron que las consecuencias psicosociales negativas de los juegos en línea son ansiedad (56%), agresividad (62%), aislamiento social (69%), conflictos familiares (75%), mientras que las consecuencias positivas son liderazgo (81%), confianza en sí mismo (88%), incremento de capacidad de memorización (62%) y

concentración (69%). Esta investigación aporta a la ejecución de ésta en cuanto a que determina las consecuencias psicosociales como la agresividad, aislamiento, confianza en sí mismo, ansiedad y la generación de conflictos familiares, lo cual resulta de vital interés para el estudio. (Torres, Escobar, & Salazar, 2015)

Además la investigación los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del 3° y 4° de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral Cerit, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, elaborado por Chancusi & Gabino (2014) en Ambato-ecuador, el objetivo de esta investigación fue determinar la importancia de la práctica de los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas con los estudiantes del 3° y 4° año de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi. El enfoque metodológico fue mixto. Para realizar el trabajo de investigación se tuvo en cuenta a los actores involucrados en el problema dentro del Centro Educativo Reforma Integral “CERIT” de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi. Se utilizó como técnica para la recolección de datos la encuesta y la observación directa. Los resultados de la observación fueron: el 100% responde que, si tiene conocimiento de algún juego tradicional, mientras que el 0% expresa que desconoce los juegos tradicionales. En relación a la información obtenida con la encuesta, un 78% dice que, si se han perdido los juegos tradicionales con el transcurso del tiempo, y un 22% superar lo contrario.

La investigación denominada los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Cali relaciones e implicaciones en la actividad física, realizado en el año 2013 por Balanta y Perdomo en Cali-Colombia, el objetivo de esta investigación fue reconocer desde el análisis documental las relaciones e implicaciones en la actividad física de los juegos tradicionales y juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Santiago de Cali. El enfoque fue cualitativo tipo descriptivo. A partir de los resultados se concluye que actualmente el aumento de los elementos tecnológicos aísla cada vez más a los niños y jóvenes de la ciudad de Cali del mundo exterior. Hay un impacto en la sociedad del enorme cambio en la manera que juegan los niños y adolescentes; prácticamente están dejando a un lado su infancia y apresuradamente se están convirtiendo en “pequeños adultos” siendo aún más visibles los efectos en su crecimiento. De esta investigación se resalta los resultados negativos que algunos juegos tienen en los niños. (Balanta & Perdomo, 2013)

El estudio nuevas tecnologías, nuevas enfermedades en los entornos educativos en el 2015, realizado por Quintero y Munévar en la ciudad de Manizales, tuvo como objetivo establecer la relación entre las enfermedades derivadas del uso inapropiado de las tecnologías, el aprendizaje y las estrategias pedagógicas para prevenir riesgos en la salud de los estudiantes. La metodología fue cualitativa comprensiva por ciclos etnográficos, ejecutada en escuelas públicas de la ciudad de Manizales-Colombia, la información recolectada y analizada mediante diarios, registros observacionales y entrevistas a profesores y coordinadores de las salas de sistemas e informática, por lo tanto en estos resultados se ve la aparición de nuevas enfermedades como molestias de vista, cervicales, muñecas, irritabilidad y estrés después de usar el computador, derivadas del uso inapropiado de las tecnologías, generando debates, diálogos y preocupaciones en los procesos pedagógicos y en la comunidad educativa. (Quintero-Corzo, Munévar, & Munévar, 2015)

La tesis titulada el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, en el año 2011, realizado por Leyva, en Bogotá-Colombia, se propuso como objetivo caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil. El diseño metodológico fue el enfoque cualitativo (descriptivo e interpretativo), se realizaron diversas fases que le permitieron al investigador poder recoger datos, teorías, sustentos válidos y coherentes, que le dieron fuerza suficiente para poder abordar el proceso investigativo y poderlo concluir respondiendo a la pregunta investigativa. Los resultados, fueron extraídos de las entrevistas que se aplicaron al grupo de los seis docentes licenciados en pedagogía infantil, y al docente licenciado en educación física, quienes añaden solidez a los procesos de análisis cualitativo (descriptivo e interpretativo) que se llevaron a cabo en esta investigación del juego como estrategia didáctica. Las personas seleccionadas que respondieron dicha entrevista poseen características comunes; ser docentes que ejercen la educación infantil, trabajar en instituciones educativas, ya sean públicas o privadas, y ejercer por más de seis años en el campo educativo. Se pudo comprender cómo el juego es entendido por los docentes, como una actividad libre y espontánea, por la que el niño y la niña pueden aprender y a su vez conocer el mundo que los rodea sin ser juzgados por nada ni por nadie. Esta investigación tiene como aporte la estrategia del juego didáctico, el cual tiene un gran impacto en el aprendizaje y el desarrollo del niño en la educación. Los

docentes hacen uso de este método con el fin de facilitar procesos de aprendizaje, el desarrollo de habilidades y promover la socialización entre los niños. (Leyva, 2011)

El estudio: Videojuegos, una alternativa innovadora para el aprendizaje del inglés (2016), elaborado por Rozo en Bogotá-Colombia, planteó como objetivo general establecer las posibilidades de innovación educativa que ofrecen los videojuegos como estrategia alternativa para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes. La metodología que se utilizó en esta investigación fue cualitativa (acción- participación). El plan de investigación acción participación, se desarrolló en tres etapas, las cuales se dan en espiral de la IAP se cruzan y complementan. Etapa uno: Diagnóstico inicial; Etapa dos: Implementación de estrategias alternativas para el aprendizaje del inglés y por último la etapa tres: Exploración del videojuego como herramienta para el aprendizaje del inglés. A partir de las encuestas en las cuales participaron 27 estudiantes de MTE, y el propósito era identificar las condiciones de acceso y uso de dispositivos tecnológicos por parte de los estudiantes. En los resultados se evidencia que hay jóvenes que, a pesar de no contar con internet, dedican buenas horas semanales a interactuar con videojuegos, esto implica la posibilidad que haya entre ellos jóvenes con niveles de conocimiento muy avanzado sobre esta tecnología, existen seguramente diferentes niveles de conocimiento al respecto. Esta investigación tiene como aporte el aprendizaje a través de los videojuegos y destaca las habilidades que se desarrollan con estos, como, por ejemplo, potenciar la adquisición de habilidades psicomotrices, ayudar a adquirir las habilidades de asimilación y retención de la información, adquirir habilidades para la búsqueda de información y mejorar las habilidades organizativas, entre otros. (Rozo, 2016)

Con respecto a la: Construcción de identidad en los videojuegos en línea del 2011, realizado por Ceballos, en Santiago de Cali, se buscó comprender el sentido que tiene el videojuego en línea para el sujeto o grupo de sujetos, por medio de una metodología cualitativa. Se describieron la construcción de los lazos sociales en los videojuegos en línea, la dinámica de los grupos en estos juegos, la construcción del papel del personaje y su mutabilidad en el juego; y se exploró la implicación de estas construcciones en la subjetividad de los jugadores. Para esto se realizaron algunas observaciones participantes en los videojuegos en línea Ragnarok, Cloud Nine y Aion; y se realizaron tres grupos focales con grupos pequeños de dos a tres personas, jugadores de videojuegos de rol en línea. Entre los

resultados obtenidos se encontró que el reconocimiento social es uno de los aspectos más importantes, esto es así tanto para la satisfacción que el jugador encuentra, como para las dinámicas sociales e individuales que dependen del nivel de reconocimiento que se le dé a cada personaje y al grupo de personajes dentro del juego, lo que conlleva al reconocimiento social como gamers dentro y fuera de la virtualidad. De esta investigación es importante destacar la construcción de identidad, los lazos sociales y el reconocimiento que tienen los sujetos frente a los videojuegos. (Mejia, 2011)

Para terminar el juego en la escuela como condición para el desarrollo en los niños y niñas de la primera infancia, en el 2017, realizado por Arboleda, Rodríguez, Velasco y Zorrilla, en Santiago de Cali, Tuvo como objetivo general analizar cómo se ha configurado las concepciones del juego en las agentes educativas de los centros de desarrollo infantil. La metodología fue cualitativa a través de la observación no participante. La población en la que se realizó el trabajo de campo cuenta con 40 niños y niñas entre los 4 y 5 años, que forman parte de un centro de desarrollo infantil, público ubicado en la Ciudad de Santiago de Cali. En los resultados se encontró que todas las maestras están considerando el juego como una herramienta de aprendizaje, la cual permite que los niños aprendan de manera divertida, para desarrollar y adquirir habilidades, como actividad pedagógica que debe estar centrada en el juego, elemento educativo para plantear actividades llenas de diversión, lúdica y aprendizajes significativos, también se pudo evidenciar que las maestras le dan un tiempo específico al juego libre, llamado “momento de juego” separándolo de otras actividades pedagógicas del plan del día. De esta investigación se destaca la concesión que se tiene del juego, y cómo utilizan el juego para el desarrollo del niño. (Arboleda, Rodríguez, Velasco, & Zorrilla, 2017)

#### **4.2. Marco teórico**

En este ítem se da sentido a las categorías iniciales presentes en este trabajo investigativo. Para comenzar se provee de sentido al término de consecuencias, el cual se asumirá como hecho o acontecimiento derivado o que resulta inevitable y forzosamente de otro, y puntualmente se refiere a lo que genera el cambio de los juegos tradicionales a los virtuales en niños de 9-12 años.

Se inicia con un acercamiento al término de psicológica, el cual procede de psicología, por lo tanto, según el diccionario de la APA (2010), se define como: estudio de la mente y el

comportamiento. Supuesto conjunto de comportamiento, rasgos, actitudes, etc. que caracterizan a un individuo o a un grupo.

#### **4.2.1 El Juego**

##### **4.2.1.1 Historia del Juego**

Cuando se habla de la historia del juego se puede evidenciar como esta va ligada a las etapas del desarrollo del menor, psicomotriz y a su vez como lo define Chambon & Rufo, (1982.) “Período durante el cual la sociedad le da al niño el derecho de usar sus juguetes” (p.377). Este período ha evolucionado a lo largo de la historia. Por ejemplo, en la Edad Media y bajo el Antiguo Régimen, el niño se mezcló con adultos a muy tierna edad. De "niño muy pequeño" se convirtió en un "joven", participó en actividades para adultos y compartió sus juegos. En ese momento, las diferentes etapas de la infancia y la juventud, que ahora son aspectos esenciales de nuestra sociedad, no se distinguían.

Apenas a finales del siglo XVIII, con las obras Rousseau, (1821) y Kant (2003) el niño adquiere un nuevo estatus, se convierte en "humanidad para darse cuenta". Esto implica un nuevo interés en el campo de la educación. Se observa el lugar que el juego puede ocupar en el desarrollo del niño: puede ser un "lugar de autoaprendizaje por el yo", descubrimiento del cuerpo, reglas, libertad. Rousseau (1821) piensa que el juego tiene solo valor educativo y considera solo el beneficio que se obtendrá y no el personaje hedónico, por lo que se aproxima al concepto del juego de Platón. Se une a Montaigne, (2017) en el papel del juego. Rousseau (182) considera al niño como un ser naturalmente bueno, mientras que Montaigne (2017) reconoce la posibilidad de Pinaud (1789) “inclinaciones sádicas espontáneas para reprimir” (p. 385-392). Por su parte Schiller (1990 en “Cartas sobre la educación estética del hombre” hace de la actividad del juego un modelo para pensar en la humanidad en su especificidad porque solo el hombre es capaz de jugar. (Rivera, 2008) “El hombre sólo juega donde, en la plena aceptación de esta palabra, es un hombre, y él es todo un hombre solo donde juega”. (p. 61-69).

En la época de la revolución, observa un creciente interés de los autores por los niños y sus juegos. Esto se debe en particular al movimiento sociocultural que considera la infancia como una fase preparatoria para la vida adulta. En las obras de la literatura francesa de esta época, se encuentran diferentes concepciones del juego, sus roles y funciones entre estas está

Gorges Sand en 1833, es la primera en tener en cuenta el significado psicológico de la actividad lúdica, la cual describe como testigo de la evolución emocional, ilustrada en particular por la especificidad de los juegos según la edad. Entre los otros autores que miraron al niño y al juego, se puede citar a Víctor Hugo, Marcel Proust, Marcel Aymé con los cuentos del gato encaramado, Marcel Pagnol en la serie de Memorias de la infancia.

Según los autores Montaigne (2017) y Rousseau (1821), emergen dos puntos de vista para considerar el juego: un punto de vista externo que estudia su lugar en el desarrollo y considera su propósito, su utilidad. En el punto de vista interno se tiene en cuenta el juego cuando se lleva a cabo, las reacciones afectivas, en el origen y las causas. Este es el caso de autores como Marcel Pagnol en su libro Marius en 1931 o Proust en sus novelas "En busca del tiempo perdido" publicadas en 1913 y 1927 mencionan dentro de sus escritos personajes fenomenológicos del juego. Del mismo modo, estos autores esbozan algunas de las concepciones psicopatológicas y analizan el progreso y la evolución de los juegos según la edad.

Entre 1938 y 1958 dos grandes escritores e investigadores como los son Johan Huizinga (1938) y Roger Caillois contraponen sus teorías y crean toda una investigación referente al desarrollo del juego y su importancia. El autor Paredes, (2002) muestra que el juego:

Es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites de tiempo y lugar, siguiendo una norma voluntaria, pero totalmente convincente, provista de un fin en sí misma, acompañado una sensación de tensión y alegría, y una conciencia de ser de otra manera que en la vida cotidiana. (p. 51).

A las definiciones anteriores se suma la postulada por Caillois (1958), quien agrega que es "improductivo" y que su resultado es "incierto". Estas dos definiciones tienen la ventaja de definir el juego como una actividad social y orientar su estudio hacia problemas antropológicos, sociológicos e incluso históricos, que tratan de la organización del espacio social.

En el siglo XX, las nociones de las relaciones entre el niño y el adulto están experimentando cambios que afectarán a los juegos, tal es así que para preservar la moralidad de la niñez y educar a los niños, los juegos de azar y dinero están prohibidos para ellos. Es después de los humanistas y los jesuitas que se perciben las posibilidades educativas del juego. Esto lleva a seleccionar y controlar los juegos de acuerdo con la edad y el objetivo

buscado. Por ejemplo, los juegos de ejercicios físicos reciben una justificación médica, higiénica y educativa. Las actividades divertidas se ven como una contribución al desarrollo infantil: aprendiendo mientras te diviertes y te diviertes mientras aprendes. Algunos juguetes se diseñan principalmente para este propósito educativo. Gausso (2004) especifica que este lugar de juego en la educación es diferente según la clase social “más importante en las clases sociales, más altas donde los juguetes se eligen según objetivos específicos, mientras que, en los círculos populares, la elección del juguete se deja más al niño” (p.117). También evoca un reflejo de la sociedad en los medios de los juegos: en las sociedades contemporáneas, las empresas de consumo, hay más juegos articulados en torno a las nociones de propiedad y dinero.

#### 4.2.1.2 El juego desde diversas perspectivas teóricas

El juego es una actividad humana que se da desde el mismo comienzo de la humanidad y ha sido llevada a cabo de diversos modos en las diferentes épocas, en esa medida distintos autores se han ocupado de estudiar y teorizar el mismo, a continuación, se presentarán algunas concepciones entre las cuales hay clasificaciones basadas en diferentes criterios, como el punto de vista social o cultural, el punto de vista evolutivo o estructural. (Blanco, 2012)

Clasificación Roger Caillois (1958): Este filósofo del siglo XX, se basa en una definición del juego propuesto por Huizinga (1938). Según él, el juego es una actividad:

- a) **Gratis:** si el jugador se ve obligado a jugar, el juego pierde su naturaleza atractiva y de distracción.
- b) **Separado:** estrechamente circunscrito dentro de los límites de tiempo y espacio.
- c) **Incierto:** su progreso no está determinado y su resultado no es esperado.
- d) **Improductivo:** no crea ni riqueza ni ningún elemento nuevo de ningún tipo (sin embargo, puede haber propiedades móviles entre jugadores).
- e) **Regulado:** no hay ningún juego sin reglas, incluso si las reglas que el jugador se da a sí mismo. Las leyes son específicas del juego e independientes de la legislatura ordinaria.
- f) **Ficticio:** acompañado por una conciencia específica de una segunda realidad o una irrealidad franca en relación con la vida cotidiana.

En su opinión, el juego sirve para transformar el instinto en social, de natural a cultural. Proponiendo una clasificación estructural según un doble eje. El primer eje es el del orden, de la codificación existente en el juego, con dos polos antagónicos, a saber:

a) **Paida:** representa los juegos de improvisación libre, de florecimiento despreocupado que permite la manifestación de una cierta despreocupación incontrolada.

b) **Ludus:** estos son juegos con reglas fijas, que requieren habilidad, paciencia o esfuerzo.

El segundo eje se refiere a la estructura misma del juego y distingue cuatro:

a) El "**agôn**": juego de competición.

b) El "**peligro**": la función de juego está vinculada al azar.

c) "**Mimetismo**": dominio de pretender, de como si, de la ilusión, de lo ficticio.

d) El "**ilinx**": juego dominado por sensaciones vertiginosas, con una expresión orgánica.

**Clasificación del juego según Piaget:** En base a la estructura del juego y la evolución de los procesos cognitivos, esta clasificación se basa en la premisa de que "el juego no se trata de adaptarse a la realidad sino más bien, de presentar lo real a la satisfacción de las necesidades del instante. Para Piaget (1981), la finalidad de la evolución del funcionamiento cognitivo es la adaptación del individuo a su entorno. La asimilación caracteriza la incorporación de elementos del medio a la estructura del individuo y el acomodo caracteriza las modificaciones de la estructura del individuo de acuerdo con las modificaciones del medio. La adaptación cognitiva sólo se completa cuando da como resultado un sistema estable, con un equilibrando la asimilación y el alojamiento que define la adaptación. Por lo tanto, estos sistemas estables definen diferentes etapas en la evolución genética con diferentes juegos. Piaget (1981) distingue:

a) "**Juegos de ejercicio**": característico del período sensorio motor. Comienzan alrededor del primer mes y luego se intensifican durante el primer año antes de disminuir a la edad de dos años. El bebé usará espontáneamente sus habilidades y funciones tal como aparecen, primero como una actividad con un fin en sí mismo y luego las reproducirá por puro placer. A través de juegos sensorios motores, intenta armonizar toda la información que recibe e incorpora gradualmente.

b) **"Juegos simbólicos"**: característicos del período preoperatorio. Comienzan en el segundo año y alcanzan su máximo alrededor de cinco o seis años antes de disminuir. El niño gana progresivamente acceso a la función simbólica, es decir, a la capacidad de representarse a sí mismo mediante una imagen mental. Éste se desarrolla inicialmente mediante actividades lúdicas de imitaciones de las cuales el ejemplo típico es el juego de fingir. El juego simbólico permite la organización del pensamiento, a pesar de que el lenguaje aún no ha alcanzado el dominio suficiente a través de la creación y manipulación de imágenes mentales. Por lo tanto, por repetición el niño asimilará situaciones nuevas.

c) **Los "juegos de reglas"**: muy presentes durante el período de las operaciones concretas, de siete-ocho años a once-doce años, pero también durante el período que sigue (los de las operaciones formales). Antes de los 7-8 años, estos juegos se pueden observar por imitación de los mayores y luego se organizarán espontáneamente. Marcan la socialización del niño y aumentarán en frecuencia con la edad. Son posibles porque el niño ya no se limita a su propio punto de vista y puede coordinar diferentes puntos de vista e información con el fin de extraer consecuencias. Hasta los 11-12 años, aún se necesita apoyo concreto.

**Freud y el juego del carrete:** En la obra más allá del principio de placer, Freud (1991) que se encuentra la primera observación psicoanalítica del juego. Este es el "juego del carrete" puesto en marcha por su nieto cuando su madre lo dejó: envió una bobina atada a una cuerda lejos de él diciendo "ooo", que significa "fuerte" que significa "lejos" en alemán o "fiesta" en francés, luego tirando de la cuerda, devolviéndole la bobina, diciendo "aaa", es decir, "da" que significa "aquí está".

Freud entiende entonces que esta actividad de juego tiene dos objetivos diferentes y no contradictorios. Primero, el niño trata de controlar la ansiedad causada por la ausencia de su madre controlando la salida de la bobina, lo que le permite acostumbrarse a la desaparición del objeto, luego controlando su retorno y placer relacionado con la reaparición del objeto.

Mediante este juego, el niño hizo grandes esfuerzos para renunciar a sus impulsos y no para oponerse a la partida del objeto materno. La otra función sería poner en juego un impulso de venganza provocado por el sentimiento de abandono: el niño por esta acción ya no es pasivo, ya no sufre la partida de su madre, sino que se vuelve activo, independiente, dominando las idas y venidas del objeto.

Seguendo estas observaciones, Klein (1955) “el juego aparecerá como una técnica que el ser humano usa para establecer una economía psíquica que corrige las ansiedades de pérdida del objeto y, en consecuencia, las tendencias depresivas”. (p. 269)

**Melanie Klein y el juego:** A principios del siglo XX, Hellmuth (1921) psicoanalista austriaca, fue la primera en utilizar el juego en el tratamiento psicoanalítico de los niños, considerando por primera vez que el juego del niño tenga un valor simbólico.

Ella considera el juego en psicoterapia como un modo de expresión y comprensión de fantasías. Al mismo tiempo, Klein (1955) está en el origen de una técnica psicoanalítica en la que el contenido del juego ocupa el lugar central: el de las asociaciones libres presentes en las psicoterapias de los adultos y que faltan en los niños. Según ella, la actividad de juego le permite al niño traducir, simbólicamente, el contenido de sus pensamientos, sus fantasías, sus deseos, sus experiencias pasadas, pero también sus mecanismos de defensa. Es el equivalente de un sueño que le permite al niño superar las ansiedades depresivas, autoriza la realización fantástica de sus deseos y conduce a una adaptación gradual a la realidad.

Su propósito en el análisis de los niños es comprender e interpretar todas las producciones expresadas por el niño durante la actividad de diversión o si estas actividades son inhibidas para comprender las razones. La interpretación es esencial e interviene tan pronto como el niño da una idea del significado de sus conflictos. Se refieren tanto al contenido del juego, el discurso que puede acompañarlo, como a las actitudes transferenciales del niño. Dado que la transferencia es la repetición del analista de las emociones y los conflictos del pasado, es importante entenderlo para traer de vuelta ansiedades y fantasías en su origen. Melanie Klein (1955) postula que, al revivirlos y comprenderlos, el niño podrá reducir la carga de ansiedad. Busca percibir los puntos de fijación de la angustia y la culpabilidad del niño para poder superarlo: gracias a los mecanismos de escisión y proyección lúdica, los objetos del juego personificados se convierten en el soporte proyectivo de los objetos parciales interiorizados que permitirán progresivamente la resolución de conflictos internos. Ella hace la suposición de que estas proyecciones son desencadenadas por fantasías masturbadoras relacionadas con la escena primaria. Los conflictos en cuestión pueden ser de diferentes órdenes: inter-sistemáticos (por ejemplo, entre el ego y el súper ego), entre dos imágenes internalizadas y escindidas, como la mamá buena y la mamá mala, o entre dos niveles de relaciones interiorizadas (imágenes pregenitales y edípicos). A través del juego,

estos conflictos y la ansiedad generada se proyectan sobre la realidad externa que permite una reducción de la ansiedad y una mejor comprensión de la realidad.

En cuanto al material que proporciona a los niños, Klein (1955) propone usar juguetes simples, pequeños y no mecánicos, en número y diversidad suficientes (juguetes, pero también materiales para dibujar) para que puedan expresar una amplia gama de fantasías y experiencias vividas. Además, señala la importancia de no inhibir las fantasías agresivas, sino de ayudar al niño a expresarlas de diferentes maneras (y no mediante un ataque físico del terapeuta). Entonces es necesario entender por qué estos impulsos agresivos aparecen en este momento del cuidado y observar sus consecuencias en la psique del niño (sentimientos de culpa, tristeza, persecución).

Es gracias a la técnica del juego y las observaciones que se siguen de él que Klein (1955) desarrollará sus diferentes teorías sobre el desarrollo psíquico del niño. Por ejemplo, ella asume que las fantasías que se revelan a través del juego son un reflejo del desarrollo libidinal y del Edipo primitivo. Ella insiste en que la forma en que cada niño usa los símbolos está en relación con sus emociones y sus ansiedades, pero también, con toda la situación de análisis. Por lo tanto, no hay traducción generalizada de los posibles símbolos. De la misma manera, sus observaciones de los juegos llevan a la observación de que las dificultades para formar y usar símbolos, y así desarrollar una vida de fantasía, es un signo de perturbación temprana que se relaciona con trastornos de la relación con mundo exterior y a la realidad, características de la esquizofrenia.

**El juego desde Anna Freud:** A diferencia de Melanie Klein, Anna Freud (1927) no considera el juego como un sustituto de las asociaciones libres del adulto, sino que, el hecho de que ciertas actividades lúdicas produzcan un material simbólico es para ella un obstáculo que introduce la duda, la arbitrariedad. Como resultado, las interpretaciones no pueden usarse como en el adulto y son demasiado rígidas porque se centran en el valor simbólico de su contenido. Según ella, el objetivo terapéutico del tratamiento analítico debe ser conciencia y elucidación de los mecanismos de defensa contra la ansiedad. (Freud A. , 1927)

Freud (1927) piensa que el juego tiene una importancia en la identidad, pero también en el desarrollo corporal del niño. El juego evoluciona, primero centrado en actividades auto eróticas con el cuerpo como objeto de juego, luego se observa una transposición progresiva a la actividad intelectual. El juego aparece como un soporte de trabajo y un revelador de los

complejos de unidad entre el Id y el Ser. Sin teorizar realmente el juego del niño, ella describe los pasos en la línea de desarrollo del cuerpo al juguete y del juego al trabajo (Freud, A., 1927).

Para ella, el niño no tiene las mismas habilidades para establecer un vínculo transferencial que el adulto. Ella está más interesada en crear una relación positiva con su paciente joven sin hacer interpretaciones analíticas. Introduce el mundo exterior en situaciones de juego e incorpora una acción educativa que a veces implica un consejo para los padres. Por otra parte, ella subraya el papel fundamental que tiene el juego en la socialización del niño y lo convierte en uno de los factores determinantes de la capacidad de trabajo en el futuro.

Winnicott (1993) sigue la línea de Klein (1955), Considera el juego como universal y espontáneo, y el espíritu lúdico como el fundamento esencial de la personalidad y la identidad psíquica. A diferencia de los psicoanalistas que le precedieron que consideraban el juego como una herramienta terapéutica, Winnicott (1993) argumenta que el juego es un todo con virtudes terapéuticas en sí mismo, no es solo un contenido sino también un contenedor. La psicoterapia y el psicoanálisis sólo usarían los potenciales del juego, por lo tanto, define la psicoterapia como un lugar de encuentro entre dos áreas de juego, la del niño y la del terapeuta.

Su trabajo en torno al juego se articula en torno a las nociones de objeto y fenómeno transicionales que define como un área intermedia de experiencia que se encuentra entre el cuerpo y el juguete, entre la ignorancia y el reconocimiento de la misma. El fenómeno de transición le permite al niño luchar contra la ansiedad y especialmente la ansiedad depresiva. Se puede observar en momentos en los cuales la madre y el niño se separan, que se presentan actitudes corporales repetidas (por ejemplo, chuparse el dedo o acariciarse), balbuceos, de estos fenómenos puede surgir un objeto particular que el niño descubre, que adquirirá una importancia vital y que llevará consigo a todas partes: es el objeto transicional, el primer objeto no-yo. (Winnicott, 1993)

Por lo tanto, Winnicott (1993) describe el área intermedia, como un área de ilusión entre el interior y el exterior, que evoluciona con el desarrollo del niño. Al principio de su vida, el bebé y su madre comparten este espacio en el que la madre suficientemente buena le permite a su bebé tener la ilusión de una omnipotencia al adaptarse casi al 100% a sus

necesidades. Así, el recién nacido tiene la ilusión de que existe una realidad externa, que es creada por él mismo: es él quien crea el pecho de su madre, fenómeno que se denomina omnipotencia mágica. En este proceso la adaptación casi total de la madre es necesaria para que el niño pueda desarrollar una concepción de la realidad externa y la capacidad de vivir una relación con esta realidad.

Esto le permite al bebé sentir que él existe. Posteriormente, la madre debe reducir progresivamente su adaptación activa a las necesidades del bebé. Esto debe hacerse a medida que la capacidad del niño para hacer frente a la frustración. Son estas experiencias de frustración las que hacen que las cosas sean reales. El niño gradualmente tomará autonomía en el área intermedia, lo cual será facilitado por el objeto transicional. El oso de peluche, el extremo del trapo u otro objeto encontrado y creado por el niño, tiene una función de mediador entre el mundo interno en el devenir y el mundo externo que comienza a comprender. Este objeto no es ni la madre ni la representación interna de la madre (que debe ser capaz de elaborar la ausencia, que el bebé aún no puede hacer), sino un poco de ambas. Es gracias a él que el niño puede continuar existiendo en ausencia de la madre. Él viene a tomar el lugar del objeto de la primera relación y precede a la prueba de la realidad. El niño ejerce un doble control sobre él, control omnipotente y mágico y una manipulación muy real. Winnicott (1993) hace explícito que no es el objeto en sí el que es transitorio, sino que representa la transición del niño que pasa del estado de unión con la madre al estado de separación de ella.

De estas concepciones fluye la noción del espacio de juego, un espacio que no está ni dentro ni fuera, en otras palabras: un área intermedia. El juego comienza desde la edad más joven, cuando esta área se comparte entre el bebé y su madre y él experimenta omnipotencia. Como se describió anteriormente, esto requiere confianza en la madre, de lo contrario, el juego no se puede configurar. La siguiente etapa es estar solo en presencia de alguien. Nuevamente, se necesita confianza para hacer que esta persona se sienta presente y participe del juego. Cuando estas dos etapas han sido posibles, el niño está listo para la superposición de dos áreas de juego y para divertirse. (Ruiz, 1996)

La primera persona con la que juega es, a menudo, la madre que primero se adapta al juego del niño antes de presentar propuestas para crear un vínculo dentro de un juego. Niño para establecer relaciones con otros niños: este es el comienzo de la socialización. Cuando juega, el niño está en un área de juego que deja con dificultad y en la que las intrusiones son

difíciles de tolerar. No se trata de la realidad externa, ni de la realidad psíquica interna, sino que el niño usará los objetos o fenómenos externos al ponerlos al servicio de su mundo interior, dándoles el significado y la sensación del sueño.

Para Winnicott (1993) el juego es universal y espontáneo, es una terapia en sí misma. Jugar es una experiencia creativa que se ve favorecida por el entorno de la psicoterapia, es decir, por el contexto del encuentro entre dos personas diferentes en un momento dado, bajo ciertas circunstancias y en un tiempo determinado. Dentro de un contexto clínico la base del trabajo del terapeuta radica en esta experiencia creativa, inscrita en el tiempo y el espacio, bajo la mirada de un adulto disponible y atento, y eso es intensamente real para el paciente.

El autor propone en particular la técnica de "garabato" que consiste en la creación conjunta de un dibujo. El niño y el terapeuta, alternativamente, transforman el garabato dibujado por el otro. Es un juego que está en el campo de los fenómenos transferenciales porque es la experiencia de transferencia / contratransferencia lo que se revela. Este es un prototipo de co-creación lúdica que ilustra perfectamente su hipótesis de la terapia como un área de juego común entre el paciente y el terapeuta. El niño no juega solo con lo que extrae de sí mismo, sino también con lo que le aporta el otro. Es así como desde la segunda mitad del siglo XX, el juego ha tenido un papel principal en el cuidado terapéutico de los niños. Se ha reconocido la importancia de la participación del terapeuta en esta área de juego y se han desarrollado actividades terapéuticas alrededor de ellos.

#### 4.2.1.3 Tipos de juegos

- C. Bühler (1997) describe cuatro tipos de juegos: juegos funcionales, juegos sociales (que corresponden a las categorías de Piaget), juegos de fantasía y juegos de construcción (o creadores).

- Jean Château (1958) considera que los juegos funcionales de bebés son solo "Pseudo juegos" que resultan de una actividad más práctica que una actividad divertida.

- Philippe Gutton (1982) distingue las actividades preludias observadas en el bebé del juego de niños mayores. Para él, las actividades pre lúdicas apuntan a proporcionar un placer que reemplaza a la madre cuando está ausente.

- **Juegos activos:** Los juegos activos son aquellos que pueden ser practicados en cualquier momento del desarrollo evolutivo. Estos se realizan por dos personas o más que

comparten tiempo, interactuando entre sí física, mental y muscular, lo que significa que se conjuga la mente y estructura física permitiendo un perfecto funcionamiento integral del cuerpo humano Trigo, (1999) Implican el consumo de energías, y traen múltiples beneficios para el organismo entre los cuales pueden describirse: regulación del sistema digestivo, mejoramiento en las habilidades de socialización, entendimiento de normas y fortalecimiento de los vínculos interpersonales (Condella, 2012)

- **Juegos pasivos:** Son aquellos juego donde el acto físico no es necesario en el cual una o varias personas realizan actividades donde se aplica más el razonamiento y la creatividad que la fuerza bruta, este tipo de juegos en su mayoría son de observación, de mesa, juegos de tableros, de cartas, condados, de escritura o lectura, de armar como los puzzles, son los que donde el intelecto y la imaginación son el principal elemento Salazar,( 2000) Contrario a las creencias populares, este tipo de juegos enriquecen el desarrollo de las habilidades mentales del proceso, confiriéndole: mayor capacidad de concentración, fortalecimiento de la memoria, aumento del pensamiento analítico y desarrollo de la creatividad (Damián, 2015)

- **Juegos cooperativos:** Esta modalidad de juego es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a determinada meta, como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo Cerdas, (2013) En esta modalidad, se crean coaliciones, los beneficios de estos, son visibles en múltiples direcciones. A nivel social ayuda al desarrollo de la empatía, promueve las conductas participativas de trabajo conjunto, mejora la unión y resalta la importancia del trabajo en equipo MinTIC, (2017) Son los juegos cooperativos, aquellos que promueven en el niño el compartir de ideas, la capacidad para delegar roles, el reconocimiento de las propias fortalezas, la imaginación y la capacidad para movilizarse en grupo (Ferrer & Ruiz, 2006)

- **Juegos competitivos:** Son aquellos en donde varias personas participan para el logro de sus propios intereses al interior de un grupo de jugadores, su finalidad es alcanzar una determinada meta o un logro porque en este tipo de juegos se impone el objetivo personal e individual por encima del colectivo, midiendo el esfuerzo y las capacidades entre los competidores, se excluye totalmente los objetivos y los logros de los demás participantes puesto que el fin es alcanzar el éxito con el fracaso de los demás. Lavega, Filella, Lagardera,

Mateu, & Ochoa, (2013) esta es una de las variables del juego motor y es una forma de enseñar a las nuevas generaciones como construir testimonio de acto pacífico en medio de situaciones sociales donde se conjugan diversos intereses personales Santa, Moreno, & Mejía, (2016) En estos juegos si existe interacción motriz, la diferencia es que su valia es adversa en referencia con los demás participantes (Montaigne, 2017)

- **Juegos de mesa:** Aquellos que como su nombre lo indica, se juegan sobre un tablero o superficie plana; por lo general estos suelen implementar la utilización de figuras o fichas las cuales se colocan encima del tablero, las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o varias personas; Molina, (1997) Diversas investigaciones, indican que los juegos de mesa, sirven a la psicopedagógico para evaluar los procesos de de desarrollo en los niños de las habilidades comunicativas y orales y como métedo de terapéutico, proporcionan potencialización de la creatividad, la imaginación y las relaciones socioafectivas con pares (Arias, Buitrago, & Camacho, 2014)

- **Juegos tradicionales:** Son aquellos juegos característicos de determinada región o país, por lo general estos son llevados a cabo sin la necesidad de utilizar juguetes o algún tipo de tecnología, solo se necesita emplear el propio cuerpo o de herramientas que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.) también los objetos de uso domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc. (Lleixa, y otros, 2002)

- **Juegos populares:** Estos juegos van pasando de generación tras generación y forman parte de la cultura de los pueblos o las poblaciones en donde se realizan, estos suelen reflejar las necesidades y experiencias de dichas localidades e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones. Normalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores. Rebollo, (2002) Tiene diferentes modalidades entre las cuales, puede nombrarse: a) los juegos locomotores, que integran desplaxamientos, marcha, salto, gateo y comportamientos de equilibrio Arias, Buitrago, & Camacho (2014); b) Juegos de lanzamiento a distancia, los cuales implican impulsar, arrojar o golpear objetos a ciertas distancias Torres, Escobar, & Salazar, (2015); c) Lanzamiento de presición, donde se lanzan elementos a puntos inmóviles; d) Juegos de pelota, donde se emplean esféricos; y e) Juegos de fuerza, donde son requeridos esfuerzos para levantamiento y transporte (Lavega, Filella, Lagardera, Mateu, & Ochoa, 2013)

- **Juegos de naipes:** Esta modalidad de juego se caracteriza por la utilización de cartas hechas con cartulina que se encuentran decoradas o impresas con distintos dibujos, formas, números y colores, se cree que estas barajas fueron creadas por las antiguas civilizaciones con la finalidad de ser utilizadas para la adivinación, por con el pasar de los siglos han dado paso a una infinidad de juegos donde la principal herramienta son los naipes. Pérez & Delgado, (2012) Puede ser practicado por entre 2 y 10 personas utilizando una o dos barajas al tiempo Arboleda, Rodríguez, Velasco, & Zorrilla, (2017) Requiere para su práctica, habilidades como memoria, concentración y reconocimiento de los signos y señales que emite el otro sujeto, ese reconocimiento, permite predecir las estrategias de juego de los demás participantes para anticipar la respuesta que será emitida (Lavega, Juegos y deportes-populares-tradicionales, 2000)

- **Videojuegos:** Estos son aquellos tipos de juegos electrónicos en el que se encuentran involucradas una o más las cuales interactúan una con la otra, es decir, es cualquier juego digital interactivo y cuyo objetivo primordial es divertir por un lapso de tiempo prolongado, utilizando soportes de interface como los ordenadores, las videoconsolas, las consolas portátiles o máquinas recreativas Etxeberria, (1998) son entendidos como historias interactivas que presentan tramas temáticas, generadas por las acciones de los usuarios y donde las acciones producidas por los participantes, cambian la realidad (González, Salazar, & Velásquez, 2009) Se afirma que son producciones teatrales, donde la pantalla es el escenario donde se recrea la acción (González, Salazar, & Velásquez, 2009)

- **Juegos de rol:** Son conocidos comúnmente como juegos de simulación, se consideran una experiencia con herramientas de desarrollo imaginativo y destreza, con una infinidad de materiales de apoyo, fomentando la socialización entre diferentes personas, de distinto sexo y edades, como un aprendizaje activo. Puesto que se debe a un aporte sobre ensayo y error se aprende de manera experiencial. (Pérez & Carbó, 2010)

Los juegos representan una parte importante en la vida de cada persona, ya que sin importar la religión, raza o cultura seguramente, ha sido participe de alguna de estas actividades, ayudando a incentivar las diferentes áreas del desarrollo del niño o niña que actúa dentro del juego, físicamente ayuda a la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo, también ayuda a ampliar las capacidades motoras y a descubrir nuevas sensaciones, a nivel intelectual se estimula la capacidad de razonamiento, se incentiva a la imaginación y

la creatividad, también se puede desarrollar en gran manera el lenguaje, en el ámbito social enseña al niño a regirse por una serie de normas ya impuestas, desarrolla la responsabilidad y el autocontrol además de fomentar la participación y la cooperación con los demás, por último lo ayuda a expresarse de manera libre y liberar tensiones, también puede aumentar el autoestima y al desarrollo de la personalidad.

Aunque los juegos suelen ser actividades distintivas de los niños en determinados momentos los adultos pueden ser partícipes de ellos, liberando de esta forma el estrés que genera el día a día. (Pérez & Carbó, 2010)

- **Juegos corporales entre el infante y su madre:** Varios estudios han investigado el comportamiento entre madre e hijo y las diferentes etapas de su juego. El postulado del trabajo consiste en decir que la identificación de las interacciones lúdicas se puede hacer mediante la observación de la recepción que el niño reserva a las solicitudes maternas. La madre participa, por sus intrusiones lúdicas en la superficie del cuerpo del bebé, en el desarrollo de una membrana corporal. Es la adquisición de una experiencia de discontinuidad en un contexto de continuidad que permite este desarrollo. (R. Schejtman, y otros, 2009)

Se pueden observar diferentes fases, en las primeras semanas, los estímulos en la piel del bebé causan un desequilibrio en el cuerpo debido a un cambio en el patrón del cuerpo por un influjo de excitación cutánea. Con mucha frecuencia, se generan movimientos de evitación, pero también hay reacciones corporales de orientación y respuesta a la llamada materna. Desde el final del segundo mes hasta cinco o seis meses, el niño se encuentra en una fase de ajuste activo de la distancia con la madre. Este período corresponde a la fase de separación-individuación, descrita por Mahler (1961), durante la cual el niño hace más y más movimientos para desconectarse del cuerpo de la madre mientras mantiene un contacto tranquilizador con ella. Se protege y abre al mismo tiempo a la estimulación materna. A veces, se observan movimientos de incomodidad cuando los bebés tienen dificultad para controlar los cambios de los registros sensoriales a los que están sometidos. La madre debe entonces ajustarse para regresar a un estado más pregnado para su bebé. De seis a ocho meses, el progreso motor, así como las capacidades de anticipación de las intervenciones maternas que adquirió, le permitirán al niño prepararse y aceptar o rechazar las propuestas de juegos. Como resultado, los juegos táctiles se vuelven más complejos con momentos de "persecución" o esperando entre el anuncio del juego y el contacto físico. Por lo tanto, el toque en la relación

madre-hijo a una función calmante, pero también permite excitar la vigilancia del niño. La función de despertar es fundamental, ya que revela al niño su potencial de emoción y placer.

Autores, como (Stern, 2005), han enfatizado el papel de la intimidad en las interacciones madre-hijo y el surgimiento de la actividad lúdica. Es la expectativa lo que provoca excitación y placer. Es el cambio, la introducción de una regla y su violación en una secuencia bien conocida por el bebé, la rítmica engañada, que es la fuente del placer en los primeros juegos. Además, a pesar de las repeticiones, que son necesarias, estos juegos producirán diferenciación: el bebé reconoce invariantes, como su estado emocional, y descubrirá la diversidad de experiencias que le permite reconocer al otro. Como dice Stern:

El sistema nervioso del bebé está preparado para evaluar inmediatamente la intensidad de una luz, de un sonido, de un contacto, de todo lo accesible a los sentidos, comparte experiencia (emocional, emocional) y crea diferencia. Trabaja para construir uno mismo, y para constituir el fuera de sí mismo, a partir de experiencias intersubjetivas. (p.31)

- **Juegos tradicionales:** Respecto a los juegos tradicionales, Lavega (2000) define “el juego popular tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación” (p.18), además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona. Con base a esta definición autores como Sarmiento (2008) añaden que “estos juegos se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos” (p.103). Además, afirma que se trata de “juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó” (p.115). Es decir, la integración de los juegos tradicionales en la escuela permite a los alumnos conocer ciertos aspectos relacionados con su entorno, con su cultura, y a la vez podemos observar cómo los niños adoptan estos juegos, en base a la sociedad actual en la que nos encontramos.

Se habla de juegos que han perdurado a lo largo de los años gracias a la transmisión de estos, y ésta ha sido realizada de forma oral, sin embargo, según señalan Lòpez & Garcia, (2006) “solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita.” (p. 56).

Complementando esta definición de juegos tradicionales, Rodríguez, Pazos, & Palacios, (2014) afirman que son aquellos que han perdurado de generación en generación, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Según lo anterior se puede

afirmar que los juegos tradicionales poseen características fundamentales que tienden a permanecer con el paso del tiempo.

Algunos juegos y juguetes tradicionales de Antioquia según Santa, Moreno, & Mejía, (2016) son:

a) **El trompo:** Una de las citas infaltables del recreo era reunirse para jugar trompo, los famosos juegos de trompo. Un objeto de forma de cónica en plástico o en su mayoría trompos de madera, que, al ser envuelto y lanzado con una pita delgada, empezaba a bailar sobre el suelo. Una vez aprendida la técnica de lanzar, la tarea era perfeccionar diferentes trucos: ponerlo a girar sobre la mano, que bailara al revés o hacerlo volar. El secreto de un buen trompo ‘bailador’ estaba en la calidad de la pita.

b) **El yoyo:** Dos discos gruesos de madera o plástico, unidos con un pequeño eje en el cual se envolvía un pedazo de pita para subir y bajar con el impulso de la mano, así era el yoyo. La destreza estaba en aprender diferentes trucos del yoyo o maniobras entrecruzando la pita para hacer varias figuras. Con el tiempo ha evolucionado con motivos de series animadas impresas en sus caras e incorporando luces que cambian de color con el ‘sube y baja’.

c) **La coca:** Proveniente de la cultura azteca, este artefacto se ha popularizado por toda Latinoamérica. ¿Cómo se juega el juego de la coca? Entre los colombianos es muy familiar jugar con un tallo enlazado a una bola que tiene que incrustarse allí. Aunque pareciera sencillo, requiere de bastante destreza y puntería. También se presta para diferentes trucos y jugadas. Cocas hay de todos los tamaños, colores y materiales.

d) **Saltar lazo:** Un buen trozo de soga o cuerda era suficiente para convocar un buen combo y saltar la cuerda en grupo y con diferentes velocidades.

#### 4.2.1.4 Juegos y nuevas tecnologías

Hoy en día, las nuevas tecnologías tienen un lugar central en el mundo de los adultos, pero también en el mundo de los niños. La nueva generación tiene mucho éxito en informática, telefonía, videojuegos, juegos virtuales y eso desde la edad más joven. Los niños y adolescentes pasan cada vez más tiempo en sus pantallas desarrollando juegos en línea, el medio de entretenimiento más popular. Las ofertas de videojuegos, ya sea en una computadora, consola, tableta o teléfono, se desarrollan constantemente y afectan a todas las

edades de la vida. De hecho, no es raro ver a niños de 2-3 años manejar el teléfono inteligente de los padres con brillantez, encontrar el juego, video o aplicación de historia instalada especialmente para ellos, y navegar como quieran en este medio. A menudo sigue siendo un misterio para los mayores. También hay aplicaciones de juego adaptadas para los más pequeños y videojuegos accesibles en la consola desde los 3 años. (González, Salazar, & Velásquez, 2009)

El desarrollo de nuevas tecnologías aplicadas a los videojuegos ha dado lugar a consolas para las cuales el cuerpo del jugador se convierte en el controlador. Es entonces cuando sus movimientos, que con la ayuda de detectores de movimiento y una cámara, se transmiten a la consola: el jugador se convierte en el héroe, los movimientos del héroe son suyos. Esto, combinado con imágenes generadas por computadora que ofrecen escenarios cada vez más realistas, hace de estas medias lúdicas películas reales en las que el jugador se proyecta en su motricidad y su pensamiento. Los avances recientes y los desarrollos actuales en esta área, pronto nos ofrecerán la oportunidad de jugar en tres dimensiones, es decir, entrar literalmente en el juego. Además, la inmersión de sonido también es cada vez más. Perfeccionado que acentúa la impresión de inmersión en el mundo virtual. (Morales & Ortiz, 2016)

Los videojuegos cumplen todos los criterios y funciones del juego "ordinario". Fuente de placer, permiten expresar los impulsos y especialmente la agresión de forma segura, experimentar ansiedades, como la separación o la caída sin fin, de nuevo de forma segura, ya que no habrá consecuencias en el mundo real. La dimensión relacional del juego es también está presente el hecho de que los juegos actuales desarrollan cada vez más este aspecto, con, por ejemplo, juegos centrados en la cuestión de la empatía y la relación de ayuda. Los juegos virtuales se juegan mucho con amigos, pero también con familiares con una dimensión de transmisión generacional que aparece principalmente en la relación padre-hijo. Además, también permiten aumentar las experiencias y proponer marcadores de identificación. (Marcano, 2006)

Todos estos medios de juego virtual permiten al jugador convertirse en un actor, héroe, para recrear un mundo como él quiere e imagina. Minimizan la brecha entre la fantasía y la realidad, entre la percepción y la representación porque nos permiten casi tocar el mundo virtual que se abre ante nuestros ojos. Cabe señalar que "si las imágenes son virtuales, la

experiencia es real, solo una experiencia en un entorno abstracto". Esto alimenta los temores de los padres, que son numerosos y justificados para muchos de ellos, pero recordemos que los niños de hoy nacen con esta nueva tecnología y, por lo tanto, su conocimiento es mayor que el de los niños. Muchos adultos, Sin embargo, no niegue la aparición en paralelo de diversos problemas como reuniones virtuales con extraños más o menos benévolos, abuso de videojuegos. (Damián, 2015)

La exposición a la violencia con frecuencia a través de estos juegos, pero también a través de la televisión, películas, internet, conduce a un fenómeno de habituación y una ilusión de todo el poder perjudicial para la construcción de la personalidad. Tisseron (2012) aborda en muchos artículos la cuestión de la violencia transmitida por todos los medios y los riesgos que genera para el niño. Enfrentado a la violencia, el niño tiene tres formas de lidiar con los desagradables efectos causados (ansiedad, miedo, ira, disgusto). Primero, pone en palabras lo que vio y siente la necesidad de compartirlo con un interlocutor atento. También cuenta historias, historias, en las que puede cambiar el resultado de la escena violenta que vio. Luego necesita externalizar estos escenarios contándolos o dibujándolos. La tercera forma para que él metabolice esta violencia es el pretexto: juega a ser malo. Es una forma de distanciarse y evitar que el choque emocional. El niño necesita que su entorno metabolice toda esta violencia para a lo que se enfrenta. Los estudios realizados en los últimos años han demostrado que la confrontación significativa con las imágenes violentas, independientemente de la fuente de medios de donde proceden, aumenta el uso de la conducta agresiva y hace que la violencia sea común. Estas consecuencias también deben estar relacionadas con el entorno del niño. De hecho, se ha demostrado que, incluso más que presenciar la violencia en su entorno, los niños que son abusados física, verbal o psíquicamente tienden a recurrir a la agresión. Y violencia También tenga en cuenta que las imágenes reales de violencia tienen más impacto que las de ficción.

Esta información sobre juegos y juguetes permitirá abordar el tema del cuidado psíquico y el lugar en el que se puede jugar. A través de un recordatorio histórico, se verá cómo se ha desarrollado el juego en el cuidado de niños en psiquiatría, qué juegos se pueden usar y en qué objetivos terapéuticos.

#### 4.2.2 Niñez

En la niñez se presentan distintas etapas marcadas por el nivel de desarrollo físico, emocional y cognitivo, pero los primeros seis años de vida de un infante son la época en la que el niño tiene su mayor y más acelerado desarrollo. Desde la psicología dinámica, las experiencias tempranas del niño inciden en las configuraciones relacionales de la persona adulta, entre los autores que han teorizado estas etapas se encuentran Klein (1948) quien establece que el sujeto se relaciona con el medio a partir de las sensaciones e impulsos que siente y proyecta sobre los objetos de su impulso. Las relaciones con dichos objetos generan huellas permanentes que marcarán la futura relación con otros, internalizándose las experiencias vividas y originándose en base a ellas la estructura psicológica del sujeto.

La autora menciona que a lo largo del desarrollo el ser humano pasa por una serie de etapas durante las cuales va desarrollando el yo y las relaciones con el entorno. Específicamente la presencia de dos posiciones concretas en la infancia: la posición esquizo-paranoide y la posición depresiva. Respecto a la posición esquizo-paranoide, afirma que es el primer tipo de relación objetal, inicia con el nacimiento y tiende a durar hasta los seis meses de edad. En esta etapa el niño no es capaz de identificar qué es el yo y que no, teniendo un pensamiento concreto. Al no ser capaz de distinguir el yo del no yo el niño no puede integrar la existencia conjunta de aspectos gratificantes y aversivos en un mismo objeto, por lo que considera la existencia de uno bueno que le cuida y otro malo que le daña o frustra, proyectando en ellos sus impulsos e intentos.

Debido a la existencia de un objeto malo el infante responde con ansiedad y angustia ante la idea de que éste pueda atacar, desarrollándose un miedo paranoide que a su vez despertará instintos agresivos y sádicos hacia el objeto. Si el niño consigue introyectar el aspecto bueno de los objetos a través de la vivencia de más o mejores experiencias positivas que negativas, conseguirá formar un yo sano que le permita pasar a la posición depresiva. Esta etapa surge alrededor de los seis meses después del nacimiento.

Durante esta, se incorpora e introyecta el aspecto bueno de los objetos y el niño es capaz de integrar los aspectos agradables y desagradables de los objetos. Poco a poco podrá ver los objetos como un solo elemento que en ocasiones puede ser bueno y en otras malo. Al observar que el objeto es un ente independiente nace el miedo y la ansiedad ante la posibilidad de su pérdida, apareciendo angustias de tipo depresivo. Nacen además los sentimientos de

culpa y gratitud hacia los objetos, y la aplicación de mecanismos de defensa como la represión y el desplazamiento.

Con respecto a las etapas del desarrollo, Wertsch, (1986), cita los trabajos de Vygotsky (1896-1934) y Piaget (1896-1980). El primero se centró en el componente social, cultural e histórico del que el niño forma parte para comprender el desarrollo de este. Esta teoría considera el crecimiento cognitivo como un proceso social. Los niños aprenden a través de la interacción social. Mientras que el segundo consideró el desarrollo cognitivo como el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo; el desarrollo de la inteligencia es el resultado de la lucha continua de un organismo muy complejo que intenta adaptarse a un entorno complejo, de modo que el aprendizaje es un proceso continuo de construcción de nuevos significados.

Las etapas evolutivas para Piaget comienzan con la etapa preoperacional (2-7 años) en la que los niños aprenden a interactuar con su ambiente mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa se caracteriza por el egocentrismo, piensan que los objetos inanimados tienen percepciones igual que ellos y se centran generalmente en un solo aspecto del estímulo. La segunda etapa es la de las operaciones concretas (7-12 años) durante la cual disminuye el pensamiento egocéntrico y se fijan en más de un solo estímulo. La última etapa es la de las operaciones formales (12 en adelante) en la que el niño aplica la reversibilidad, desarrollan una mayor comprensión del mundo, de la idea de causa y efecto y despierta la capacidad para formular hipótesis y ponerlas a prueba. (Wertsch, 1986)

Otro autor fue Erik Erikson (1902-1994), Hopkins, (1995), reunió sus teorías, principalmente, la del desarrollo psicosocial, aunque no descarta las influencias biológicas sobre el individuo en desarrollo, hace énfasis en la influencia de la sociedad y la cultura. Conceptualizando el desarrollo como una sucesión de estadios a lo largo de toda la vida en los cuales el individuo debe satisfacer tanto sus necesidades, como desarrollar sus capacidades y responder a las demandas del medio propias a su edad.

Este autor pensaba que hay 8 crisis del desarrollo de gran importancia en la vida, que dan lugar a 8 etapas, suponiendo cada una un conflicto entre un planteamiento adaptativo y otro des adaptativo. El conflicto tiene que resolverse con éxito en la etapa en que se encuentra con el fin de dejar a la persona bien preparada para enfrentar el problema siguiente. Desde este autor, la etapa que cubre a la muestra de investigación se encuentra en el estadio de los

6-12 años, denominada “laboriosidad Vs. Inferioridad”, en la cual los niños deben dominar habilidades sociales y académicas importantes, es un período en que el niño se compara con sus compañeros. Si son lo bastante laboriosos, los niños adquieren las habilidades sociales y académicas para sentirse seguros de sí mismos. El fracaso en la adquisición de estos atributos importantes conduce a sentimientos de inferioridad. Se caracteriza por un enfoque en el esfuerzo por cumplir los desafíos presentados por los padres, la escuela y los amigos.

#### **4.3. Marco ético legal**

##### **Ley número 1090 de 2006 (septiembre 06)**

Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones. (Congreso de la república, 2006)

##### **El congreso de Colombia decreta: la profesión de psicología**

**Artículo 1º. Definición.** La Psicología es una ciencia sustentada en la investigación y una profesión que estudia los procesos de desarrollo cognoscitivo, emocional y social del ser humano, desde la perspectiva del paradigma de la complejidad, con la finalidad de propiciar el desarrollo del talento y las competencias humanas en los diferentes dominios y contextos sociales tales como: La educación, la salud, el trabajo, la justicia, la protección ambiental, el bienestar y la calidad de la vida. Con base en la investigación científica fundamenta sus conocimientos y los aplica en forma válida, ética y responsable en favor de los individuos, los grupos y las organizaciones, en los distintos ámbitos de la vida individual y social, al aporte de conocimientos, técnicas y procedimientos para crear condiciones que contribuyan al bienestar de los individuos y al desarrollo de la comunidad, de los grupos y las organizaciones para una mejor calidad de vida. Parágrafo. Por lo anterior y teniendo en cuenta: La definición de salud por parte de OMS; En la que se subraya la naturaleza biopsicosocial del individuo, que el bienestar y la prevención son parte esencial del sistema de valores que conduce a la sanidad física y mental, que la Psicología estudia el comportamiento en general de la persona sana o enferma. Se concluye que, independientemente del área en que se desempeña en el ejercicio tanto público como privado, pertenece privilegiadamente al ámbito de la salud, motivo por el cual se considera al psicólogo también como un profesional de la salud.

##### **Disposiciones generales**

**Artículo 2°. De los principios generales.** Los psicólogos que ejerzan su profesión en Colombia se regirán por los siguientes principios universales:

a) **Responsabilidad:** al ofrecer sus servicios los psicólogos mantendrán Los más altos estándares de su profesión. Aceptarán la responsabilidad de las consecuencias de sus actos y pondrán todo el empeño para asegurar que sus servicios sean usados de manera correcta.

b) **Competencia:** el mantenimiento de altos estándares de competencia será una responsabilidad compartida por todos los psicólogos interesados en el bienestar social y en la profesión como un todo. Los psicólogos reconocerán los límites de su competencia y las limitaciones de sus técnicas. Solamente prestarán sus servicios y utilizarán técnicas para los cuales se encuentran cualificados. En aquellas áreas en las que todavía no existan estándares reconocidos, los psicólogos tomarán las precauciones que sean necesarias para proteger el bienestar de sus usuarios. Se mantendrán actualizados en los avances científicos y profesionales relacionados con los servicios que prestan.

c) **Confidencialidad.** Los psicólogos tienen una obligación básica respecto a la confidencialidad de la información obtenida de las personas en el desarrollo de su trabajo como psicólogos. Revelarán tal información a los demás solo con el consentimiento de la persona o del representante legal de la persona, excepto en aquellas circunstancias particulares en que no hacerlo llevaría a un evidente daño a la persona u a otros. Los psicólogos informarán a sus usuarios de las limitaciones legales de la confidencialidad.

d) **Bienestar del usuario:** los psicólogos respetarán la integridad y protegerán el bienestar de las personas y de los grupos con los cuales trabajan. Cuando se generan conflictos de intereses entre los usuarios y las instituciones que emplean psicólogos, los mismos psicólogos deben aclarar la naturaleza y la direccionalidad de su lealtad y responsabilidad y deben mantener a todas las partes informadas de sus compromisos. Los psicólogos mantendrán suficientemente informados a los usuarios tanto del propósito como de la naturaleza de las valoraciones, de las intervenciones educativas o de los procedimientos de entrenamiento y reconocerán la libertad de participación que tienen los usuarios, estudiantes o participantes de una investigación.

e) **Evaluación de técnicas:** En el desarrollo, publicación y utilización de los instrumentos de evaluación, los psicólogos se esforzarán por promover el bienestar y los

mejores intereses del cliente. Evitarán el uso indebido de los resultados de la evaluación. Respetarán el derecho de los usuarios de conocer los resultados, las interpretaciones hechas y las bases de sus conclusiones y recomendaciones. Se esforzarán por mantener la seguridad de las pruebas y de otras técnicas de evaluación dentro de los límites de los mandatos legales. Harán lo posible para garantizar por parte de otros el uso debido de las técnicas de evaluación.

**f) Investigación con participantes humanos:** la decisión de acometer una investigación descansa sobre el juicio que hace cada psicólogo sobre cómo contribuir mejor al desarrollo de la Psicología y al bienestar humano. Tomada la decisión, para desarrollar la investigación el psicólogo considera las diferentes alternativas hacia las cuales puede dirigir los esfuerzos y los recursos. Sobre la base de esta consideración, el psicólogo aborda la investigación respetando la dignidad y el bienestar de las personas que participan y con pleno conocimiento de las normas legales y de los estándares profesionales que regulan la conducta de la investigación con participantes humanos.

#### **De los derechos del menor**

La constitución política de Colombia, en ejercicio de su poder soberano, y con el fin de fortalecer la unidad de la Nación. Por lo anterior, promulga los derechos fundamentales del menor. (Corte Constitucional de la república de Colombia, 2010)

**Artículo 2º.** Los derechos consagrados en la Constitución Política, en el presente Código y en las demás disposiciones vigentes, serán reconocidos a todos los menores, sin discriminación alguna por razones de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o cualquier otra condición suya, de sus padres o de sus representantes legales.

**Artículo 3o.** Todo menor tiene derecho a la protección, al cuidado y a la asistencia necesaria para lograr un adecuado desarrollo físico, mental, moral y social; estos derechos se reconocen desde la concepción. Cuando los padres o las demás personas legalmente obligadas a dispensar estos cuidados no estén en capacidad de hacerlo, los asumirá el Estado con criterio de subsidiariedad.

**Artículo 4o.** Todo menor tiene el derecho intrínseco a la vida y es obligación del Estado garantizar su supervivencia y desarrollo.

**Artículo 5o.** Todo menor tiene derecho a que se le defina su filiación. A esta garantía corresponde el deber del Estado de dar todas las oportunidades para asegurar una progenitura

responsable. El menor será registrado desde su nacimiento y tendrá derecho a un nombre, a una nacionalidad, a conocer sus padres y a ser cuidado por ellos.

**Artículo 6o.** Todo menor tiene derecho a crecer en el seno de una familia. El Estado fomentará por todos los medios la estabilidad y el bienestar de la familia como célula fundamental de la sociedad; El menor no podrá ser separado de su familia sino en las circunstancias especiales definidas en la Ley y con la exclusiva finalidad de protegerlo; Son deberes de los padres, velar porque los hijos reciban los cuidados necesarios para su adecuado desarrollo físico, intelectual, moral y social.

**Artículo 7o.** Todo menor tiene derecho a recibir la educación necesaria para su formación integral. Esta será obligatoria hasta el noveno grado de educación básica y gratuita cuando sea prestada por el Estado. La educación debe ser orientada a desarrollar la personalidad y las facultades del menor, con el fin de prepararlo para una vida adulta activa, inculcándole el respeto por los derechos humanos, los valores culturales propios y el cuidado del medio ambiente natural, con espíritu de paz, tolerancia y solidaridad, sin perjuicio de la libertad de enseñanza establecida en la Constitución Política.

**Artículo 8o.** El menor tiene derecho a ser protegido contra toda forma de abandono, violencia, descuido o trato negligente, abuso sexual y explotación. El Estado, por intermedio de los organismos competentes, garantizará esta protección. El menor de la calle o en la calle será sujeto prioritario de la especial atención del Estado, con el fin de brindarle una protección adecuada a su situación.

**Artículo 9o.** Todo menor tiene derecho a la atención integral de su salud, cuando se encontrare enfermo o con limitaciones físicas, mentales o sensoriales, a su tratamiento y rehabilitación. El Estado deberá desarrollar los programas necesarios para reducir la mortalidad y prevenir la enfermedad, educar a las familias en las prácticas de higiene y saneamiento y combatir la malnutrición, otorgando prioridad en estos programas al menor en situación irregular y a la mujer en período de embarazo y de lactancia. El Estado, por medio de los organismos competentes, establecerá programas dedicados a la atención integral de los menores de siete (7) años. En tales programas se procurará la activa participación de la familia y la comunidad.

**Artículo 10o.** Todo menor tiene derecho a expresar su opinión libremente y a conocer sus derechos. En consecuencia, en todo proceso judicial o administrativo que pueda afectarlo,

deberá ser oído directamente o por medio de un representante, de conformidad con las normas vigentes.

**Artículo 11o.** Todo menor tiene derecho al ejercicio de la libertad de pensamiento, de conciencia y de religión bajo la dirección de sus padres, conforme a la evolución de las facultades de aquél y con las limitaciones consagradas en la Ley para proteger la salud, la moral y los derechos de terceros.

**Artículo 12o.** Todo menor que padezca de deficiencia física, mental o sensorial, tiene derecho a disfrutar de una vida plena en condiciones que aseguren su dignidad y a recibir cuidados, educación y adiestramiento especiales, destinados a lograr en lo posible su integración activa en la sociedad.

**Artículo 13o.** Todo menor tiene derecho al descanso, al esparcimiento, al juego, al deporte y a participar en la vida de la cultura y de las artes. El Estado facilitará, por todos los medios a su alcance, el ejercicio de este derecho.

**Artículo 14o.** Todo menor tiene derecho a ser protegido contra la explotación económica y el desempeño de cualquier trabajo que pueda ser peligroso para su salud física o mental, o que impida su acceso a la educación. El Estado velará porque se cumplan las disposiciones del presente estatuto en relación con el trabajo del menor.

**Artículo 15o.** Todo menor tiene derecho a ser protegido contra el uso de sustancias que producen dependencia. El Estado sancionará con la mayor severidad, a quienes utilicen a los menores para la producción y tráfico de estas sustancias. Los Padres tienen la responsabilidad de orientar a sus hijos y de participar en los programas de prevención de la drogadicción.

**Artículo 16o.** Todo menor tiene derecho a que se proteja su integridad personal. En consecuencia, no podrá ser sometido a tortura, a tratos crueles o degradantes ni a detención arbitraria. El menor privado de su libertad recibirá un tratamiento humanitario, estará separado de los infractores mayores de edad y tendrá derecho a mantener contacto con su familia.

**Artículo 17o.** Todo menor que sea considerado responsable de haber infringido las Leyes tiene derecho a que se respeten sus garantías constitucionales y procesales, así como a la asistencia jurídica adecuada para su defensa.

## **5. Metodología**

### **5.1. Enfoque**

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.

Este tipo de enfoque se define a través de las interpretaciones de los participantes respecto de sus propias realidades, se toman una serie de representaciones en forma de observaciones y anotaciones para intentar encontrar sentido a los fenómenos en términos de los significados que las personas les otorguen, es un método que consiste en una recolección

de datos no estandarizado, en la que no se efectúa medición numérica, por lo cual el análisis no es estadístico (Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014).

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, concordando con la definición de (Martínez) (2006) “la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p. 358).

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).

## **5.2. 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.

## **5.3. Técnicas de recolección de información**

En el texto de Páramo, ((2017) “La recolección de datos ocurre en los ambientes naturales y cotidianos de los participantes o unidad de análisis” (p.583), y esto lo transforma en información acerca de personas, comunidades, contextos o situaciones en profundidad, atendiendo a su perspectiva particular de la realidad, por lo que sus conceptos, percepciones, creencias y experiencias son el foco de atención del investigador.

Por el contrario, a lo que ocurre en el enfoque cuantitativo, en el enfoque cualitativo el investigador es un medio para obtener datos de distintos tipos, quien a través de métodos o técnicas reúne y analiza, valiéndose de instrumentos no estandarizados y de múltiples fuentes. Su reto es introducirse al ambiente, mimetizarse con él, captar lo que las unidades expresan y entender a profundidad el fenómeno estudiado. Además de las personas, las unidades de análisis pueden ser: significados, prácticas, episodios, encuentros, papeles o roles, grupos, organizaciones, comunidades y estilos de vida; por lo que el investigador cualitativo debe tener presente que debe respetar siempre a los participantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, la técnica de recolección que se consideró apropiada para el estudio fue la entrevista, que según Bonilla & Rodríguez (2005), tomando el aporte de Gaskel (2000): “La entrevista cualitativa es un intercambio de ideas, significados y sentimientos sobre el mundo y los eventos, cuyo principal medio son las palabras. Es una interacción en la cual se exploran diferentes realidades y percepciones, donde el investigador intenta ver las situaciones de la forma como lo ven sus informantes, y comprender por qué se comportan de la manera en que dicen hacerlo”. (p. 159)

La entrevista cualitativa individual es el instrumento más adecuado cuando se han identificado informantes o personas claves dentro de la comunidad. Dada la posición que ocupan, la edad o la experiencia que tienen, estos informantes son definidos como “conocedores o expertos”, por lo cual puede considerarse que sus opiniones son representativas del conocimiento cultural compartido por el grupo en cuestión. (Bonilla et al., 2005, p.163)

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. Dicha entrevista se diseñó a partir de la revisión teórica y bibliográfica para, posteriormente, ser validada por expertos externos al estudio, quienes la corrigieron y aprobaron para su aplicación.

Una vez se aplicó el instrumento a los participantes, se transcribieron las entrevistas para realizar el proceso de análisis y categorización. Por último, se realizó el análisis de las entrevistas y la categorización de las mismas para construir el informe final, partiendo de la información obtenida de la bibliografía, los resultados y el análisis.

De acuerdo a lo anterior esta investigación se realizó con un diseño metodológico cualitativo, y se usó la entrevista semiestructurada como técnica primordial de recolección de información, la cual es definida como una conversación amistosa entre informante y entrevistador, convirtiéndose este último en uno que escucha con atención, sin imponer ni dar interpretaciones o respuestas, guiando el curso de la entrevista hacia los temas que a él le interesen Díaz, Torruco, Martínez & Varela, (2013) permitiendo una mayor libertad y flexibilidad en la obtención de información.

Teniendo en cuenta que la población del estudio estaba compuesta por niños, se usó como segunda técnica de recolección las metáforas, especialmente el cuento (ver anexo 2). Estas producciones narrativas son de vital importancia, puesto que le permiten al infante acercarse a la realidad sin la necesidad de involucrarse directamente en el hecho. A través de estos el niño puede recrear la realidad y edificar sus vivencias. Es decir, 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).

Las narraciones propician:

- Identificación psíquica
- Comprensión de la realidad
- Crecimiento psicológico del niño
- Formas de solución a los conflictos

#### **5.4. Población**

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.

##### **Criterios de inclusión:**

- Niños entre 9 y 12 años
- Pertenecientes a cualquier género
- Niños que cuentan con el permiso de sus padres
- Niños que juegan de forma virtual
- Habitantes del valle de Aburra

- Niños pertenecientes a cualquier estrato socioeconómico

**Criterios de exclusión:**

- Niños que no cuenten con la autorización de los padres
- Niños que no sean usuarios de los juegos virtuales
- Niños que se encuentran fuera del rango de edad

#### **5.4.1. 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.

#### **5.5. Procedimiento**

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.

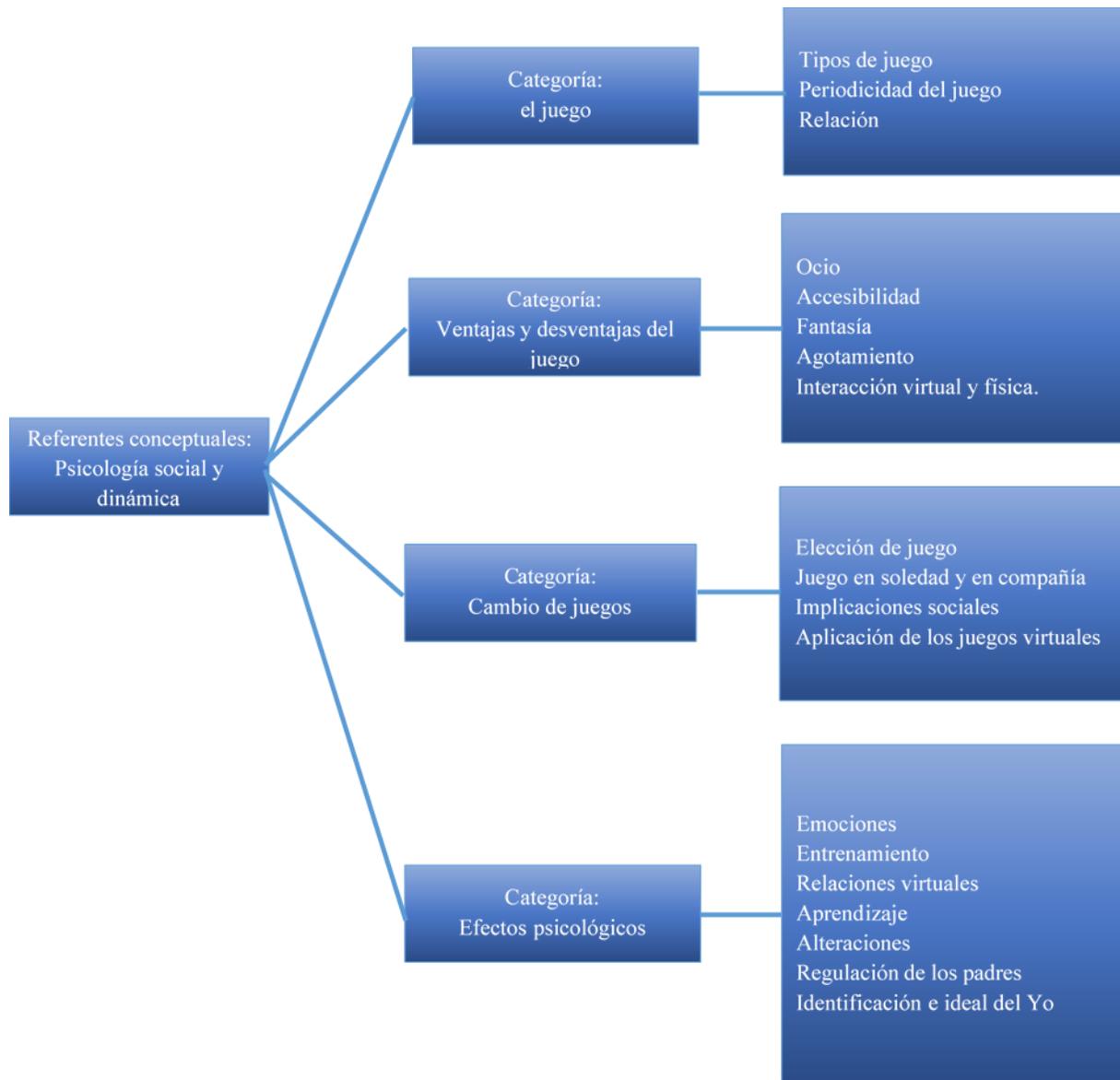
Adicionalmente, se utilizaron las metáforas, por medio de las cuales los menores pudieron realizar introspección, partiendo de relatos donde se les hablaba de realidades y las diferentes subjetividades que ayudaron en la construcción subjetiva.

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

## **6. Resultados**

### **6.1. Mapa Categorial**

*Ilustración 1. Mapa categorial*



## 6.2. Categoría: el juego

La primera categoría preestablecida dentro del referente conceptual de psicología dinámica y social es el juego y de allí se desprenden tres subcategorías, tales como:

- Tipos de juego
- Periodicidad del juego
- Relación

Tabla 1. Categoría el juego

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	El juego	Tipos de juego	<b>1. ¿Cuándo están sus amigos, que tipo de juegos practican?</b>
			A1. “Fútbol y a veces basquetbol”
			A2. “Fútbol”
			A3. “Fútbol y cuando estamos cansados jugamos escondidijos para descansar un poquito”
			A4. “En la calle, chucha cogida, escondidijo.”
			A5. “Chucha cogida, escondidijo, ponchado.”
			A6. “Fútbol, escondidijo y chucha cogida.”
			<b>2. ¿Qué tipo de juegos tradicionales conoce y cuáles prácticas?</b>
			A1. “Chucha escondidijo, chucha cogida y tin tin corre corre.”
			A2. “Trompo y fútbol
			A3. “Fútbol, escondidijos, voleibol, trompo, yoyo”
			A4. “Escondidijo, yerma, chucha cogida y stop”
			A5. “Manchita, escondidijo, ponchado, chucha mantequilla, chucha televisor, stop.”
			A6. “Escondidijo, chucha cogida y futbol.”

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	El juego	Tipos de juego	<b>3. ¿Qué tipo de juegos práctica cuando está en su casa?</b>
			A1. “Hay veces juego futbol y en el celular”
			A2. “Play 4- fortnite, minecraft, FIFA, Metal Gear
			A3. “Tengo carritos de colección entonces juego con ellos y también juego en la Tablet”
			A4. “Parques, y en el PC o en el play (roblox, gta5, fortnite y YouTube you life)”
			A5. “En el PC (IMVU) en el pley (fortnite, gta5, fifa, call of duty, mortal kombat).”

			<p><b>A6.</b> “Siempre juego en la Tablet de mi casa, traffic rider, speed car drift Racing y contra el terrorismo.”</p>
			<p><b>4. ¿Cuándo sales del colegio qué tipo de actividad haces?</b></p>
			<p><b>A1.</b> “No hago nada, descanso”</p>
			<p><b>A2.</b> “Almuerzo y si tengo muchas tareas las empiezo a hacer sino prendo el play”</p>
			<p><b>A3.</b> “Almuerzo, descanso, hago las tareas y juego un rato”</p>
			<p><b>A4.</b> “Hago las tareas y después juego en el pc.”</p>
			<p><b>A5.</b> “Cuando salgo del colegio hago las tareas y después voy a entrenar o juego play un rato.”</p>
			<p><b>A6.</b> “Jugar en la Tablet.”</p>
			<p><b>5. ¿Cada cuánto sale a jugar?</b></p>
			<p><b>A1.</b> “Los fines de semana”</p>
			<p><b>A2.</b> “Todos los días”</p>
			<p><b>A3.</b> “Los sábados y domingos, cuando tengo tiempo libre”</p>
			<p><b>A4.</b> “Los viernes, sábados y los domingos de pronto.”</p>
			<p><b>A5.</b> “Todos los días, 3 horas.”</p>
			<p><b>A6.</b> “Solo me gusta los fines de semana.”</p>
		<b>Periodicidad del juego</b>	

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	El juego	Periodicidad del juego	<b>6. ¿Con qué frecuencia practica los juegos virtuales</b>
			A1. “Todos los días”
			A2. “Todos los días, por la tarde”
			A3. “Por la noche cuando termino las tareas”
			A4. “Casi todo el tiempo.”
			A5. “Casi todos los días, por hay una o dos horas”
		A6. “Cuando llego del colegio hasta por la noche”	
		Relación	<b>7. ¿Cuál es la reacción de sus padres cuando lleva mucho tiempo jugando?</b>
			A1. “Mi mamá me regaña y me lo quita”
			A2. “A veces me regañan y me hacen apagar el juego”
			A3. “Mi mamá me regaña y me lo quita porque si no me da mucho sueño para ir al colegio”
			A4. “Echar cantaleta (que haga otra cosa que ya he estado mucho tiempo en ese computador y ya)”
A5. “Me dicen que primero haga las tareas y que después si puedo jugar, y cuando está muy tarde me dicen que lo apague y me duerma.”			
A6. “Mi mamá me regaña, pero yo no le paro bolas y sigo jugando.”			
Relación	<b>8. ¿Con los amigos que juega virtualmente, comparte otro tipo de actividad?</b>		
	A1. “Blefari y WhatsApp y ya”		
	A2. “No”		
	A3. “No”		
	A4. “Sí, yo estudio con dos de ellos.”		
	A5. “No, solo jugamos y hablamos por el play. (Ellos viven es las unidades cerca a la casa)”		
A6. “No”			

### **6.2.1. El juego, una forma básica de vida**

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. Esta actividad, se privilegia sobre cualquier otra forma de interacción social que realizan los niños, pues les permite la interacción con amigos, especialmente cuando la tipología del juego implica una alta interacción física y relación con otros, tales como el fútbol, el básquetbol, escondidijo o chucha cogida, como se puede evidenciar en algunas respuestas de los entrevistados:

*“Fútbol y cuando estamos cansados jugamos escondidijos para descansar un poquito.” A3*

*“Fútbol, escondidijo y chucha cogida.” A6*

Entre las características que se visibilizan en los juegos mencionados por los niños y que practican con sus amigos, se encontró que estos juegos, implicaban la interacción entre el desempeño de actividades físicas y mentales, donde se exhiben un alto repertorio de comportamientos entre los cuales están las palabras, los gritos, las risas, el diseño de estrategias instantáneas para lograr el éxito, trabajo cooperativo para aquellos juegos que implican la separación en subgrupos para fines competitivos, el diálogo para la obtención de consensos, que se conjugan para concretar una acción específica.

Dado lo anterior, las actividades de juego tradicional implican la necesidad espacios que reúnan ciertas características para ser adecuados, tales como: estar en el exterior, contar con las dimensiones justas para permitir la movilidad donde el niño pueda correr y saltar, además de contar con ciertas características mínimas de seguridad donde no haya peligro de caída de objetos y en caso de que el juego requiera de un balón, que el espacio permita el rebote del mismo. En caso de juegos como *“El escondite”*, es necesario que en el espacio se visibilicen barreras o diferentes niveles que posibiliten el ocultamiento.

Basándose en lo anterior, se reconoce entonces dos tipologías de juego, clasificadas según las condiciones que se requieren para jugar, tanto de las demandas del espacio como de interacción, estas son: el juego tradicional y el juego virtual. Esa diferenciación la aceptan además los mismos participantes del estudio, revelándose en frases como la siguiente:

*“En la calle, chucha cogida, escondidijo.” A4*

La aclaración de que existen unos juegos “de calle” se refiere a aquellos juegos que hacen parte de lo tradicional, esas actividades que han pasado de generación y en generación y datan de épocas muy anteriores a la actual. Estos juegos de calle eran la alternativa para hacer relaciones con amigos y ocupar el tiempo libre en un momento donde la tecnología no tenía los desarrollos, los avances que vinieron logrados en la contemporaneidad. Hace treinta años atrás, la tecnología solo había permeado los espacios de diversión con juegos simples como el Tamagotchi -Era un aparato virtual que daba a los niños la oportunidad de brindar cuidados a una mascota virtual- o el tetris -videojuego portátil de puzzle-, por ello, los niños se agrupaban en la calle para jugarlos.

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.

### **6.2.2. Y llega el tiempo de jugar**

Respecto al tiempo dedicado por los niños a juegos tradicionales, tales como: escondidijo, chucha cogida, pañuelito, gallinita ciega, saltar cuerda, dinámicas con las palmas de las manos, canicas, etc. Se encuentra que, en su mayoría, los entrevistados salen a jugarlos los fines de semana, cuando no tienen otras obligaciones y disponen de tiempo libre; como lo menciona uno de los niños, además, los niños narraron que algunos de los determinantes del tiempo de juego son: el tiempo libre y la motivación del niño, como lo revelan estas expresiones:

*“Los sábados y domingos, cuando tengo tiempo libre” A3.*

*“Los sábados y domingos, cuando tengo tiempo libre” A3.*

*“Solo me gusta los fines de semana.” A6.*

Dentro de esas horas que los participantes dedican al juego, ellos manifiestan que prefieren cuando están en casa los videojuegos o juegos virtuales. A pesar de mencionar algunos juegos tradicionales, todos hicieron alusión a por lo menos un tipo de juego

electrónico. Tres de ellos mencionaron el mismo juego: *fornite*, un juego cooperativo de hasta 4 jugadores en el cual consiste en luchar contra criaturas semejantes a zombis, utilizando objetos y fortificaciones.

Entre las principales características de este tipo de juego, se pueden detallar algunas como: se realiza en solitario y por lo general no requieren de la presencia física de otros integrantes que cumplan el rol de contrincantes, convirtiéndose en una opción viable, asequible para ocupar el tiempo libre sin salir de casa y sin la necesidad de la presencia física e interacción con otros. Es por ello que los niños entrevistados no refieren compartir otras actividades o haber tenido algún tipo de interacción física con las personas que juegan en línea, solo uno de ellos menciona tener contacto con otros dos niños, debido a que estudian con él, y otro se comunica con estos jugadores por medio de redes sociales; Las relaciones que se establecen con otros jugadores, no necesariamente implican que se conozcan físicamente, el relacionamiento virtual, proporciona la posibilidad de amistad sin discriminar entre características físicas u otras condiciones de sexo, raza, religión o condición social; En el espacio virtual, no son visibles las fronteras, es posible interactuar con personas que viven en otros países sin reparos de idioma u horarias. Como mencionan los niños:

*“No, solo jugamos y hablamos por el play” A5.*

Lo anterior indica que los juegos virtuales tienen como elemento característico la individualidad, puesto que el sujeto prescinde del contacto físico con otros y entra en unos patrones de comunicación virtual.

Los juegos virtuales hacen parte de la cotidianidad de los participantes de la investigación, actividad a la que le dedican una o varias horas del día luego de llegar del colegio y realizar los deberes escolares. Se evidencia una diferencia entre la regularidad con la que los niños practican los juegos tradicionales a la frecuencia con la que juegan virtualmente, a lo que la gran mayoría expresa que todos los días practican un juego virtual, como lo menciona uno de los niños:

*“Casi todos los días, por hay una o dos horas” A5.*

Se puede identificar que los niños tienen la necesidad constante de practicar este tipo de juegos, esto se evidencia en que, si tienen la oportunidad de realizarlo todos los días, lo hacen, incluso hasta llegar la noche, la práctica de estos juegos, se torna en una actividad repetitiva, constante en la vida del niño debido a la fascinación y frecuencia con que la

práctica, haciéndose necesaria la intervención del adulto para su regulación. Como lo menciona uno de los participantes:

*“Cuando llego del colegio hasta por la noche” A6.*

Frente a este hecho, los padres de los participantes tienden a reprender a sus hijos al verlos haciendo uso de los videojuegos en tiempos excesivos, buscando regular la norma y ejercer la autoridad; es por ello que los menores mencionan que son regañados, corregidos o castigados por sus padres. Como lo menciona uno de los entrevistados:

*“A veces me regañan y me hacen apagar el juego” A2.*

En las narraciones de los niños, se hacen evidentes los esfuerzos de los padres por evitar que estos, dediquen muchas horas del día en los juegos de realidad virtual. Se desconoce si los padres tienen conocimientos específicos de las consecuencias que dichas prácticas en exceso puedan traer a la vida de los menores, sin embargo, son consistentes en poner límites para el uso de los juegos virtuales. Por esta razón, se hace necesario ampliar un poco la referencia a las consecuencias.

La intensidad horaria prolongada, que dedican los niños a los juegos virtuales, puede traer algunas posibles consecuencias, para el desarrollo e interacción del menor en otros entornos, además de las secuelas que como efecto colateral pueden repercutir en su desarrollo. Para las actividades escolares, es posible que se presenten bajos índices de rendimiento académico, generados por la falta de concentración. La preferencia a ocuparse en juegos virtuales, antes que cumplir con los deberes escolares, podría repercutir negativamente en el estilo de aprendizaje, evitando el desarrollo de hábitos saludables para la construcción de conocimiento, además de la posible deserción escolar. La dedicación exclusiva a esta actividad, puede ser un factor predictor de adicciones y comorbilidades que afecten la salud mental; Por último, la falta de interacción con otras personas, no solo limita el desarrollo de otros recursos psicosociales claves en las diferentes etapas del desarrollo del sujeto que afectan los procesos madurativos claves para la edad adulta, sino que pone a los niños en una situación de riesgo que puede enmascarar intenciones perjudiciales por parte del interlocutor.

Se observa que los entrevistados asimilan la regulación realizada por los padres de formas distintas, por un lado, algunos de los niños comprenden que el juego les puede generar consecuencias, por lo que acatan la norma dada por los padres, tal como lo enuncia un participante:

“Mi mamá me regaña y me lo quita porque si no me da mucho sueño para ir al colegio” A3.

“Cuando está muy tarde me dicen que lo apague y me duerma.” A5.

Por otro lado, algunos niños no reciben muy bien el llamado de atención y lo perciben como un discurso sin sentido, por lo que no acatan la norma y los padres proceden a prohibirles el acceso al aparato electrónico. Sin embargo, uno de ellos menciona que a pesar de la reprimenda él sigue jugando, es decir que le es indiferente la norma dada por los padres, como él mismo lo menciona:

“Mi mamá me regaña, pero yo no le paro bolas y sigo jugando.” A6.

En este punto se permite entrever el control de los padres sobre los tiempos, a través de la distribución de horarios, debido a que según la forma como establecen la norma, los niños pueden excederse o no sobre el uso de los videojuegos.

### 6.3. Categoría: Ventajas y desventajas de los juegos

La segunda categoría preestablecida dentro del referente conceptual de psicología dinámica y social es el juego y de allí se desprenden tres subcategorías, tales como:

- Ocio, Accesibilidad y Fantasía
- Agotamiento, no encontrar compañeros de juego
- Interacción virtual, Interacción física

Tabla 2. Categoría Ventajas y desventajas del juego

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	Ventajas y desventajas de los juegos	Ocio, Accesibilidad y Fantasía	<b>1. ¿Cuáles crees son las ventajas de usar juegos virtuales y por qué?</b>
			A1. “Ninguna”
			A2. “No, no se”
			A3. “Que aprendo muchas cosas”
			A4. “Que uno los juega desde cualquier lado, que son muy entretenidos.”
			A5. “Me entretienen mucho”
		A6. “Que me enseñan a correr carreras cuando sea grande”	
Agotamiento,	<b>2. ¿Cuál crees es una desventaja de los juegos tradicionales?</b>		

		<b>No encontrar compañeros de juego</b>	<p>A1. “Que lo matan y que a veces se le va el internet a uno”</p> <p>A2. “Que me quedo mucho rato jugando”</p> <p>A3. “Ninguna”</p> <p>A4. “Que uno se canse.”</p> <p>A5. “Porque hay niños que no les gusta correr”</p> <p>A6. “No sé, ninguna”</p>
--	--	---	---

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	Ventajas y desventajas de los juegos	Interacción virtual, Interacción física	<b>3. ¿Has conocido personas a través de juegos virtuales?</b>
			A1. NR
			A2. “No”
			A3. “No con ninguno”
			A4. “Si uno de Perú, uno de Bogotá.”
			A5. “No”
			A6. “Sí, pero solo cuando me meto a jugar”
			<b>4. ¿Compartes con esas personas otros espacios que no sean virtuales?</b>
			A1. “Si, mis compañeritos”
			A2. “No”
			A3. “No con ninguno”
			A4. NR
A5. “No”			
A6. NR			

### 6.3.1. Ventajas de los videojuegos

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. Así lo expresan:

*“Que aprendo muchas cosas” A3.*

*“Que me enseñan a correr carreras cuando sea grande” A6*

Otro manifiesta que se les es fácil acceder a estos juegos desde cualquier lugar, es decir que no existen fronteras ni restricciones para jugar, como él mismo lo dice:

*“Que uno los juega desde cualquier lado, que son muy entretenidos.” A4.*

Y otros, por su parte, no identifican ninguna ventaja en los juegos virtuales. En los primeros, resalta la función de la fantasía en el momento de elegir qué tipos de juego jugar, en este caso, la ilusión de aprender algo real en un mundo ficticio, como lo es el virtual.

### **6.3.2. Desventajas del juego tradicional**

Los entrevistados perciben el esfuerzo físico como una de las desventajas del juego tradicional, es por ello que algunos evitan este tipo de juego debido a que requieren en su mayoría de un gasto de energía como correr o saltar, como lo dice uno de los niños:

*“Que uno se canse.” A4.*

Lo anterior demuestra que el agotamiento físico es algo que algunos niños desean evitar, por lo que prefieren juegos virtuales en los que pueden conectarse con muchas personas estando en un solo lugar, sin necesidad de moverse mucho o correr. Además, se puede observar que aquellos niños que desean jugar en el exterior pueden presentar dificultades para encontrar pares que jueguen con ellos, precisamente por el hecho de que los otros prefieren evitar el agotamiento físico, como lo expresa este niño:

*“Porque hay niños que no les gusta correr” A5.*

Así, 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; 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.

En la contemporaneidad, estas primeras interacciones entre los niños están encontrando una nueva vía, la virtual. Esto introduce unas dinámicas distintas en cuanto a lo relacional que son importantes de ser analizadas. Lo anterior explica el hecho de que los

entrevistados no compartan espacios físicos con aquellas personas que conocen a través de los juegos virtuales, es decir que esas relaciones no trascienden al plano físico. Además, indica que los niños están interactuando constantemente con personas que no conocen, encontrándose así que, aunque el mundo virtual permite relacionarse con un gran número de personas pertenecientes a distintas culturas, el riesgo al que los niños están expuestos es alto por no saber a quiénes se están enfrentando.

#### 6.4. Categoría: Cambios de juegos

La tercera categoría preestablecida da cuenta de los motivos de los participantes que los llevan a elegir o cambiar un tipo de juego por otro, de las implicaciones sociales que conllevan esos cambios y las aplicaciones que los niños encuentran en los videojuegos. De allí surgen unas subcategorías, las cuales son:

- Elección de juego
- Juego en soledad/ Juego en compañía
- Entretenimiento / Fantasía / Acción
- Implicaciones sociales
- Aplicación de los juegos virtuales

Tabla 3. Categoría cambios en el juego

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	Cambios de juegos	Elección de juego	<b>1. ¿Prefieres jugar videojuegos a realizar pasatiempos o deportes que antes solías hacer?</b>
			A1. “Deportes que todavía hago, futbol”
			A2. “Prefiero jugar futbol, yo empiezo a jugar FIFA y me dan ganas de jugar fútbol de verdad”
			A3. “A veces prefiero jugar en la Tablet y a veces salir a jugar futbol”
			A4. “Prefiero jugar videojuegos”
			A5. “No, yo prefiero jugar futbol”
		Juego en soledad/ Juego en compañía	A6. “Prefiero jugar en la Tablet”
			<b>2. ¿Sueles jugar con tus amigos de forma virtual o también otros juegos lejos de la tecnología?</b>
			A1. “Si”
			A2. “Jugamos futbol, escondidijos, basketball y a veces voy a la casa de un vecino a jugar en el play de él.”

			<b>A3.</b> “Si”
			<b>A4.</b> “Cuando juego en el compu juego sola y cuando salgo si juego con los demás”
			<b>A5.</b> “Con mis amigos más fuera de la tecnología, cuando estoy solo si juego virtual.”
			<b>A6.</b> “Mi mamá no me deja sacar la Tablet para jugar con mis amigos porque de pronto me la dañan.”

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	Cambios de juegos	Entretenimiento / Fantasía / Acción	<b>3. ¿Qué tipo de videojuegos son tus favoritos y por qué?</b>
			A1. “Blefari y san Andreas porque me entretengo mucho”
			A2. “GTA 5, FIFA, Fortnite y carreras de autos”
			A3. “Roblox, porque sí, pues me gusta mucho”
			A4. “Fortnite, porque es como de disparos y se puede construir.”
			A5. “Los de acción y los de fútbol, en los de acción porque siento que estoy en el juego y siento que les estoy ayudando al personaje a quitarle los enemigos, y en los de futbol porque yo soy aficionado al fútbol”
		A6. “Traffic rider, speed car drift Racing y contra el terrorismo”	
		Implicaciones sociales	<b>4. ¿Deja de salir con sus amigos por quedarse en su casa haciendo otro tipo de actividad, cuál?</b>
			A1. “No”
			A2. “No, solo cuando mi mama no me deja”
			A3. “A veces si estoy jugando en la Tablet y estoy muy entretenido no salgo”
			A4. “No”
A5. “No, por ejemplo, cuando ellos me llaman para salir a jugar yo paro el play y salgo, cuando llego sigo jugando.”			
A6. “Si, jugando en la Tablet”			

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
----------------------	-----------	--------------	-----------

Psicología dinámica y social	Cambios de juegos	Aplicación de los juegos virtuales	<b>5. ¿Qué aplicas de los juegos virtuales a tu vida real?</b>
			A1. “Fútbol”
			A2. “En algunos, por ejemplo, en FIFA para hacer jugadas que uno no sepa, en otros juegos para saltar más alto”
			A3. “Mmm, no se”
			A4. “Los bailes de Fortnite.”
			A5. “En el juego de la FIFA, a chutar el balón, hacer esas jugadas y ya voy y las hago allá en la cancha.”
			A6. “Cuando sea grande quiero correr carreras.”

#### 6.4.1. ¿Del juego tradicional al juego virtual?

Entre los entrevistados respecto a las actividades que prefieren elegir para jugar, existen diversas opiniones. Parte de ellos, refieren salir de sus casas para practicar juegos callejeros y deportes, otros, se mantienen en casa y juegan virtualmente, aunque preferirían hacerlo de forma tradicional; y otros eligen los videojuegos como herramienta de entretenimiento, lo cual demuestra diversidad en las preferencias de juego, dejando en evidencia la vigencia de ambos tipos de juego. Sin embargo, la gran oferta tecnológica de juegos hace que los niños, tengan un interés especial por practicarlos, sin sustituir por completo los tradicionales. Así lo manifiestan los participantes:

*“Prefiero jugar futbol, yo empiezo a jugar FIFA y me dan ganas de jugar fútbol de verdad” A2.*

*“A veces prefiero jugar en la Tablet y a veces salir a jugar futbol” A3.*

Otro aspecto importante que influye en la elección del juego para los participantes es el número de compañeros que encuentren para jugar. El jugador en ocasiones se encuentra solo en casa y opta por conectarse en línea para encontrar a una persona o grupo de personas para divertirse, esto ante la ausencia física de un par para buscar diversión. En otras ocasiones, el encuentro de un grupo importante de niños permite que se cuenten con un número importante de integrantes para dar inicio a un juego tradicional que permita tenerlos activos a todos de forma simultánea. Así lo dicen:

*“Cuando juego en el compu juego sola y cuando salgo si juego con los demás” A4.*

Según lo anterior, se podría decir que cuando el niño se encuentra en compañía de varios amigos opta por practicar juegos tradicionales como el fútbol, escondidijos o basketball; debido a que cuentan con un número importante de participantes para agruparse por equipos. En los momentos de soledad, su recurso más accesible son los videojuegos y aunque podría optar por otras modalidades de juego tradicional, como el yoyo o el trompo, prefieren optar por los videojuegos.

La preferencia por un juego u otro está determinada por la cantidad de personas que acompañan al niño en el juego. A mayor cantidad de pares es más factible que opte por practicar algunos juegos tradicionales; mientras que, si se encuentra solo con un compañero o se encuentra en soledad, es más probable que elijan los juegos virtuales como alternativa de entretenimiento.

Se puede visibilizar, que existen tres elementos por los cuales los participantes disfrutan de los juegos tradicionales: primero, por gusto y diversión, debido a que jugar implica varios aspectos satisfactorios para los niños, como esconderse, reírse, imitar o imaginar. Segundo, por la actividad física que exigen los juegos y que es un elemento propio de la infancia donde se desarrollan las capacidades motrices como correr o saltar. Tercero, porque el niño considera tener habilidades que le sirven para ganar el juego y alcanzar los objetivos, como lo menciona este participante:

*“Chucha cogida, porque uno tiene que correr mucho y yo soy muy buena para correr.” A4.*

En cuanto a los juegos virtuales, los participantes suelen elegir videojuegos de acción y fantasía. Algunos de acción que mencionaron con frecuencia son Fortnite y contra el terrorismo, los cuales implican el uso de armas con el fin de defenderse de otros personajes considerados “malos”; GTA 5 y San Andreas, que ubican al jugador en el rol de criminal que cumple misiones de robos y asesinatos. Así lo menciona uno de los entrevistados:

*“Fortnite, porque es como de disparos y se puede construir.” A4.*

Por otro lado, Roblox permite al jugador crear su propio mundo; Drift Racing y Traffic rider abordan la temática de carreras de autor y maniobras al volante. Los participantes encuentran entretenimiento en los juegos virtuales a través de aquellos que involucran la acción, que implican armas y carreras, y la fantasía. Estos juegos le brindan un rol al jugador

que debe cumplir para ganar, ya sea como bueno, malo, creador o conductor; brindándole la identidad de un personaje con el que puede actuar distinto a como lo hace en la realidad.

Es por lo anterior que la mayoría de ellos, por medio de la identificación, esperan hacer en la realidad aquello que observan en el mundo virtual y fantasean con a ser o hacer las mismas cosas que hacen los personajes del juego, ya sea el mejor jugador o corredor de carreras. Así lo menciona uno de los entrevistados:

*“Cuando sea grande quiero correr carreras.” A6.*

#### **6.4.2. Implicaciones sociales**

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, como lo expresa uno de ellos:

*“A veces si estoy jugando en la Tablet y estoy muy entretenido no salgo” A3.*

Además, se encuentra una posición distinta de uno de los participantes, donde su preferencia por los juegos virtuales no impide que participe de las dinámicas grupales con sus amigos, así lo dice:

*“No, por ejemplo, cuando ellos me llaman para salir a jugar yo paro el play y salgo, cuando llego sigo jugando.” A5.*

Es así como cada entrevistado maneja los tiempos de juego en solitario y de juego en grupo de forma variada, algunos priorizan las dinámicas grupales sobre los juegos virtuales, otros expresan preferir jugar solos en casa y evitar salir a interactuar con otros; y otro asume una posición mediadora entre el juego de su preferencia y las actividades grupales.

#### **6.5. Categoría: Efectos psicológicos**

La cuarta categoría preestablecida da cuenta de los efectos psicológicos que surgen a raíz del cambio de los juegos tradicionales a los virtuales en los entrevistados, desde las emociones, sensaciones, alteraciones tanto del sueño, dificultades para socializar e interactuar con otros y bajo rendimiento académico. Las subcategorías que emergieron son:

- Emociones / Entretenimiento
- Relaciones virtuales / Aprendizaje

- Percepción de rechazo de esta práctica por los padres
- Entusiasmo que lleva a la acción, Alegría e ira / Frustración
- Identificación / Ideal del yo
- Desespero / Vacío en el estomago
- Enojo / Castigo
- Juegos tradicionales
- Afectación del sueño
- Implicaciones académicas
- Negación de sentimientos de culpa o vergüenza
- Reacción ante la regulación
- Implicaciones sociales
- Conducta virtual / Conducta real
- Sensación ante la regulación
- Búsqueda de alternativas
- Competencias sociales
- Sensaciones
- Consecuencias

Tabla 4. Categoría efectos psicológicos del juego

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	<b>Efectos psicológicos</b>	<b>Emociones / Entretenimiento</b>	<b>1. ¿Qué te genera cuando estás jugando (virtual)?</b>
			<b>A1.</b> “Me entretengo mucho y rabia porque a veces me matan”
			<b>A2.</b> “Me dan ganas de seguir jugando”
			<b>A3.</b> “Me concentro mucho y no quiero dejar de jugar”
			<b>A4.</b> “Felicidad.”
			<b>A5.</b> “Felicidad, como emoción.”
			<b>A6.</b> “Me da rabia cuando pierdo, cuando gano me siento feliz y ya.”

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	<b>Efectos psicológicos</b>	<b>Relaciones virtuales / Aprendizaje</b>	<b>2. ¿Cuál ha sido tu experiencia con los juegos virtuales?</b>
			<b>A1.</b> “Buena sí, he jugado mucho con personas extranjeras”
			<b>A2.</b> “Me divierto mucho”
			<b>A3.</b> “Buena, pues si”
			<b>A4.</b> “A que son muy bacanos, que uno se puede conectar con amigos de otros países”
			<b>A5.</b> “Que son muy buenos.”
			<b>A6.</b> “Me gustan mucho y siempre aprendo cosas diferentes.”

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	Efectos psicológicos	Percepción de rechazo de esta práctica por los padres	<p><b>3. ¿Oculta o miente acerca de su juego a sus padres?</b></p> <p>A1. “No nunca”  A2. “ No nunca”  A3. “No”  A4. “ No”  A5. “ No”  A6. “ A veces me encierro para que mis papás no se den cuenta”</p>
		Entusiasmo que lleva a la acción Alegría e ira / Frustración	<p><b>4. ¿Cuándo juegas qué emociones sientes y en particular con qué tipo de juegos?</b></p> <p>A1. “Juego futbol blefari y sugar rush”  A2. “ Me gusta mucho jugar FIFA porque aprendo jugadas y me dan ganas de salir a jugar”  A3. “ Me pongo alegre y a veces me da rabia con roblox”  A4. “Felicidad, es así como muy bueno porque uno se mete en el juego.”  A5. “Mucha felicidad.”  A6. “Con contra el terrorismo me da miedo de que me disparen y con los otros me desespero mucho porque quiero ganar”</p>
		Identificación / Ideal del yo	<p><b>5. ¿Alguna vez has deseado tener la identidad del personaje del videojuego?</b></p> <p>A1. “No, a si jajaja maxi un jugador de blefari”  A2. “Me gustaría ser como Cristiano Ronaldo”  A3. “No no me gustaría”  A4. “De YOUTUBE YOU LIFE” (es un simulador de YouTube) “porque, es como muy entretenido tener suscriptores.”  A5. “Ay veces, en el juego de FIFA con el jugador mbappe, porque es un buen jugador corre mucho y tiene buena gambeta.”  A6. “Cuando sea grande quiero hacer carreras de carros y de motos”</p>

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	Efectos psicológicos	Desespero / Vacío en el estomago	<b>6. ¿Qué sientes en tu cuerpo cuando estás frente a un juego intenso?</b>
			A1. “Emoción”
			A2. “Me divierto mucho y me concentro mucho”
			A3. “Me desespero y quiero ganar”
			A4. “Ay veces como un vacío en el estómago.”
			A5. “Siento como mucha felicidad, siento que estoy dentro del juego al lado del jugador corriendo.”
		A6. “Que no quiero que se acabe el juego”	
		Enojo / Castigo	<b>7. ¿Cuándo alguien interrumpe tu juego, cuál es tú reacción y que consecuencias te ha traído?</b>
			A1. “Me enojo y me han castigado un mes”
			A2. “No ninguna, no importa”
			A3. “Me da rabia con mi mama y ella me regaña”
			A4. “Me enojo entonces mi mama hay mismo me regaña, y me dice que lo apague y que lo coja más tarde.”
			A5. “No nada.”
		A6. “Me da rabia y me pongo grosero”	
		Juegos tradicionales	<b>8. ¿Qué otras maneras de jugar encuentras cuando estás fuera de casa?</b>
			A1. “Jugando, pegando calvazos, cuando bajamos de la escuela y estamos aburridos jugamos tin tin corre corre”
			A2. “GTA 5, escondidijos, chucha cogida, chucha congelada, futbol, basketbol, guerra de países”
			A3. “Juego futbol o chucha cogida o chucha congelada, los que le dije ahorita”
A4. “Salgo a la calle a jugar futbol o nos inventamos cosas en los columpios.”			
A5. “Cuando no estoy en la casa busco amigos para jugar con ellos.”			
A6. “Me llevo la Tablet para todos lados, pero cuando salgo a jugar no porque juego con mis amigos.”			

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	Efectos psicológicos	Afectación del sueño	<p><b>9. ¿Qué tantas horas de sueño pierde por quedarse jugando?</b></p> <p>A1. “No me trasnocho”  A2. “Si esta bueno el juego si, sino no”  A3. “Nunca”  A4. “Por quedarme jugando no, pero si por ver televisión.”  A5. “No yo duermo bien.”  A6. “Solo los viernes y los sábados mi mama me deja jugar hasta más tarde.”</p>
		Implicaciones académicas	<p><b>10. ¿Qué tanto has faltado o has capado clases por jugar?</b></p> <p>A1. “Ninguna vez”  A2. “No nunca”  A3. “No”  A4. “No nunca”  A5. “No”  A6. “Nunca”</p>
			<p><b>11. ¿Qué tantas cosas olvidas, como responsabilidades en la escuela por jugar?</b></p> <p>A1. “Las tareas”  A2. “A veces no quiero hacer las tareas, pero mi mama me regaña”  A3. “Ninguna porque si no mi mamá no me deja jugar”  A4. “No”  A5. “No, yo le pongo pausa al juego y yo voy hacer lo que me manden y ya cuando vuelvo sigo jugando.”  A6. “A veces me coge la tarde para hacer las tareas y mi mama se enoja.”</p>
			<p><b>12. ¿Te sientes con culpa o con vergüenza ante otros por los juegos que practica?</b></p> <p>A1. “No”  A2. “No”  A3. “No”  A4. “No”  A5. “No”  A6. “No”</p>
		Negación de sentimientos de culpa o vergüenza	

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	Efectos psicológicos	Reacción ante la regulación	<b>13. ¿Se siente irritado y a la defensiva cuando las personas te dicen o te regañan porque estás jugando demasiado?</b>
			<b>A1.</b> “Rabia”
			<b>A2.</b> “Solo me llaman para entrarme cuando estoy mucho rato en la calle, a y cuando llevo mucho rato jugando en el play a mi mamá no le gusta”
			<b>A3.</b> “Me da rabia con mi mama y mi papa”
			<b>A4.</b> “No. Me enojo, pero sigo jugando.”
			<b>A5.</b> “No”
		<b>A6.</b> “Si no me gusta que me regañen”	
		Implicaciones sociales	<b>14. ¿A qué eventos has dejado de asistir por quedarte jugando?</b>
			<b>A1.</b> “A ninguno”
			<b>A2.</b> “No a ninguno”
			<b>A3.</b> “No”
			<b>A4.</b> “No, yo voy a lo que me digan”
<b>A5.</b> “No, tengo que ir.”			
<b>A6.</b> “Mis papás nunca me dejan quedar en la casa jugando”			
<b>15. ¿Se comporta igual con sus amigos a cómo se comporta en el juego?</b>			
<b>A1.</b> “Normal”			
<b>A2.</b> “Si igual”			
<b>A3.</b> “Sí siempre”			
<b>A4.</b> “Si, igual”			
<b>A5.</b> “Si igual.”			
<b>A6.</b> “A veces cuando hacen trampa”			

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	Efectos psicológicos	Implicaciones sociales	<p><b>16. ¿Consideras que es más fácil tener amigos de forma virtual que de manera real?</b></p>
			<p><b>A1.</b> Sí, porque los juegos a los que yo me meto se meten muchas personas entonces uno siempre habla con los que están jugando.</p>
			<p><b>A2.</b> No, porque para tener amigos virtuales tengo que estar mucho tiempo conectado, y mis papas casi no me dejan.</p>
			<p><b>A3.</b> No, porque son desconocidos y mi mama me regaña, pues es que ella siempre me dice que no puedo hablar con desconocidos.</p>
			<p><b>A4.</b> Sí, es fácil hacer amigos virtuales y siempre decimos a qué horas nos vamos a conectar para jugar y si se conecta alguien que no conocemos lo atacamos en el juego entre todos.</p>
			<p><b>A5.</b> Si hay veces porque por medio de los videojuegos es más fácil hacer amigos porque nos gustan los mismos juegos, en cambio en la vida real muchas veces no nos gustan los mismos juegos.</p>
			<p><b>A6.</b> No. porque no se podría tener tanta confianza como de forma real ya que no se sabe qué tipo de persona es y si todo lo que te dice es real.</p>
			<p><b>17. ¿Compartes con tus amigos virtuales otros espacios en la vida real?</b></p>
			<p><b>A1.</b> Si con mi primito jugamos virtual y con algunos compañeros del colegio o de la unidad nos encontramos para jugar.</p>
			<p><b>A2.</b> No, porque viven muy lejos.</p>
			<p><b>A3.</b> No porque mis papás no me dejan salir con desconocidos.</p>
			<p><b>A4.</b> A veces cuando nos conectamos amiguitos.</p>
			<p><b>A5.</b> No, mi mama solo me deja salir a la unidad.</p>
<p><b>A6.</b> Solo cuando es mi primito nos encontramos.</p>			

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	Efectos psicológicos	Conducta virtual / Conducta real	<b>18. ¿Cómo es su comportamiento en los juegos virtuales y como es en la vida real?</b>
			A1. “Soy uno en el juego y otro en la vida real”
			A2. “Me comporto igual”
			A3. “Yo creo que soy igual”
			A4. “Me emocionó mucho jugando en el pc o en el play”
			A5. “Normal, juego y hay veces grito de la felicidad cuando gano.”
		A6. “Soy diferente porque en el juego peleo mucho y me enojo.”	
		Sensación ante la regulación	<b>19. ¿Tú cómo te sientes cuando tus padres te limitan a la hora de jugar tu vídeo juego favorito?</b>
			A1. Me enojo cuando no me dejan jugar, le digo a mi mamá que me deje 5 minuticos más pero no me dejan, si estoy por coronar una misión y me lo quitan me acuesto enojado.
			A2. Le digo a mi mamá que no se enoje y me acuesto a dormir porque mañana puedo jugar más.
			A3. Me siento triste y me aburro y me acuesto a dormir o hago las tareas.
			A4. Aburrido porque mi mamá me regaña porque tengo que hacer otras cosas.
A5. Me enojo porque siempre me lo quita cuando ya estos por ganar.			
A6. Me enojo porque me desconcentra y me acuesto aburrido porque no me dejan jugar más.			

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	Efectos psicológicos	Búsqueda de alternativas	<p><b>20. ¿Qué hubieras hecho tú en la situación de Nicolás (protagonista del cuento)?</b></p>
			<p><b>A1.</b> Le hubiera dicho a un amiguito que jugáramos o que hiciéramos otro equipo o juego solo en el descanso.</p>
			<p><b>A2.</b> Nada, me invento un juego o juego con el celular.</p>
			<p><b>A3.</b> Me pongo a jugar otra cosa.</p>
			<p><b>A4.</b> Le digo a la profesora que me les diga a los compañeritos que me dejen jugar.</p>
			<p><b>A5.</b> Les digo a mis amiguitos que si me dejan jugar y si no me dejan me voy para otro lado.</p>
		<p><b>A6.</b> Me siento a verlos y les digo que si me dejan jugar.</p>	
		Competencias sociales	<p><b>21. ¿Qué harías en el lugar de Samantha (protagonista del cuento)?</b></p>
			<p><b>A1.</b> Me volvería súper amigo de Ana María y tendríamos una granja juntos.</p>
			<p><b>A2.</b> Nada le daría las gracias e iría a su cumpleaños.</p>
			<p><b>A3.</b> Le diría que juguemos en la granja y le ayudaría a poner la de ella como la mía.</p>
			<p><b>A4.</b> Iría a su fiesta de cumpleaños y le llevaría un regalo.</p>
<p><b>A5.</b> Me pondría muy contento y le hablaría por la granja cuando estemos jugando y también ira a su cumpleaños.</p> <p><b>A6.</b> La invitaría a jugar otro juego que no sea la granja para que compartamos más tiempo, le diría que quiero ir a su cumpleaños.</p>			

Referente conceptual	Categoría	Subcategoría	Preguntas
Psicología dinámica y social	Efectos psicológicos	Sensaciones	<b>1. ¿Cómo te sientes tú cuando vas Coronando el video juego?</b>
			<b>A1.</b> Cosquillitas porque ya lo voy a lograr.
			<b>A2.</b> Me pongo inquieta brinco y me emociono.
			<b>A3.</b> Me concentro para no perder.
			<b>A4.</b> Muevo los controles, grito salto y juego más rápido para poder coronar.
			<b>A5.</b> Me imagino que va a pasar y juego súper concentrado.
		<b>A6.</b> Es como una chispa, brinco hablo duro y grito me emociono.	
		Consecuencias	<b>2. ¿Y tú que sientes cuándo llevas mucho tiempo jugando?</b>
			<b>A1.</b> Me duele el cuello.
			<b>A2.</b> Nada puedo jugar toda la noche hasta que mi mamá me regaña.
			<b>A3.</b> Mi mama no me deja jugar mucho tiempo.
			<b>A4.</b> Me da sueño, pero sigo jugando, me estiro y a veces empiezo a perder y me aburro.
<b>A5.</b> Me encalambro, muevo los controles me arden los ojos y me regañan.			
<b>A6.</b> Nada porque apago el play.			

### 6.5.1. Emociones y sensaciones

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. Como lo menciona uno de los entrevistados:

*“Me da rabia cuando pierdo, cuando gano me siento feliz y ya.” A6.*

El hecho de experimentar intensas emociones en el juego, por parte de los entrevistados, resalta el rol de la fantasía dentro de los juegos de realidad virtual, que

escenifican contextos, historias y personajes con los cuales se identifica el niño o se convierten en un ideal para él. Se encuentran coincidencias en las emociones experimentadas durante la práctica de videojuegos, principalmente la sensación de felicidad y alegría que coadyuvan a la repetición de la actividad y una sensación de rabia cuando el juego se pierde o se dificulta. La experiencia de los niños con los juegos virtuales es valorada en todos los entrevistados como muy buena y positiva, se evidencia principalmente que es una herramienta de entretenimiento y una alternativa para la diversión, permitiéndoles salir del aburrimiento; como lo menciona uno de los niños:

*“Me divierto mucho” A2.*

La segunda experiencia que perciben está enfocada en que les permite conocer personas de otros países que están jugando en tiempo real con ellos y que hacen parte de comunidades virtuales de jugadores, por lo que suelen estar en contacto con diferentes culturas al mismo tiempo; así lo dice uno de los entrevistados:

*“Uno se puede conectar con amigos de otros países” A4.*

Algunos, además, encuentran en los juegos virtuales elementos que pueden integrar a su aprendizaje. Como lo dice este niño:

*“Me gustan mucho y siempre aprendo cosas diferentes.” A6.*

A los niños entrevistados se les hace fácil expresar las emociones experimentadas en el juego, principalmente lo que ellos denominan felicidad, que se puede definir en términos de alegría sentida debido a los logros, o ira y frustración si sucede todo lo contrario, es decir, si se les dificulta atravesar pruebas, ganar o son penalizados. Además de ello, uno de los participantes refiere encontrar en el juego un nivel tan alto de entusiasmo que lo motiva a llevar a la acción lo que está realizando en el juego, así lo dice:

*“Me gusta mucho jugar FIFA porque aprendo jugadas y me dan ganas de salir a jugar” A2.*

Así entonces, los juegos que suelen elegir son: Roblox, que permite al usuario crear su propio mundo virtual, contra el terrorismo, cuyo objetivo es avanzar a través de los niveles disparando a los enemigos para poder avanzar-, y FIFA, que es un videojuego de fútbol, donde el jugador tiene la oportunidad de seleccionar entre diferentes equipos que cuentan con las figuras más representativas del fútbol mundial y se recrea en estadios que existen en las principales ciudades del mundo o que son la sede de diferentes equipos, permitiendo que el

niño que está conectado, tenga una experiencia más cercana a la realidad, que permite ver sus fantasías como algo posible.

En los juegos anteriores y en muchos otros, la identificación va a cumplir un papel fundamental, debido a que la mayoría de los niños entrevistados desean adoptar las características de los personajes virtuales por diferentes razones, ya sea porque son vistos como héroes, juegan muy bien, tienen admiradores o porque realizan una actividad que les llama la atención como ser corredores de autos o futbolistas. Se identifican con estos personajes porque 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. Es por ello que se encontraron expresiones como:

*“Me gustaría ser como Cristiano Ronaldo” A2*

*“Ay veces, en el juego de FIFA con el jugador mbappe, porque es un buen jugador corre mucho y tiene buena gambeta.” A5.*

Se puede decir que los niños manifiestan distintas sensaciones mientras están jugando, algunas físicas como vacío en el estómago; otras de índole emocional como desespero o entusiasmo exacerbado por ganar o por no querer que el juego termine; y otras del orden de la fantasía como lo es la sensación de irrealidad al sentir que se está dentro del juego. Así lo dice uno de los niños:

*“Siento que estoy dentro del juego al lado del jugador corriendo.” A5.*

Las sensaciones anteriormente descritas se pueden relacionar con la ansiedad producida durante el juego ya sea por ganar, por no desear que se acabe o por el contenido de este.

### **6.5.2. La regulación parental**

Los entrevistados refieren que, al ser interrumpidos durante un juego virtual, sienten enojo y rabia hacia quien les ha detenido en esos momentos. Generalmente quien los interrumpe, son los padres, que, en uso de sus atribuciones legales como tutores, ejercen sus responsabilidades de custodia y cuidado, al sentirse inquietos por el tiempo prolongado en que los menores utilizan estos juegos. Ese enojo provoca en los encuestados, reacciones agresivas hacia los demás, como lo dice uno de los niños:

*“Me da rabia y me pongo grosero” A6.*

Ante el malestar que explicaron sentir los encuestados cuando son interrumpidos debido a los prolongados tiempos de uso de video juegos, relataron que producto del enojo, son castigados. Es así, como producto de esas condiciones de práctica, aparecen consecuencias sobre los entrevistados, que hacen que los padres, recuperen el lugar de autoridad sobre los niños. Así lo menciona uno de los participantes:

*“Me enoja entonces mi mamá hay mismo me regaña, y me dice que lo apague y que lo coja más tarde.” A4*

*“Me da rabia con mi mamá y mi papá” A3.*

El enojo frente a la imposibilidad de reanudar el juego o continuar sin interrupciones, puede desatar posibles conductas de desobediencia en los niños, donde omitan las instrucciones de los padres o esperen un descuido para regresar a lo que estaban haciendo. Frente a ello el ejercicio de la autoridad de los padres en un intento de recuperar el control sobre la situación y hacer que los menores no asuman conductas de omisión o indiferencia ante las normas. Los participantes perciben que sus padres no desean verlos jugar por mucho tiempo, debido a esto los padres proceden a regular la situación por medio de llamados de atención, haciéndolos entrar a la casa, si es el caso del juego tradicional, o a regañándolos, en el caso del juego virtual. Así lo expresa uno de los niños:

*“Solo me llaman para entrarme cuando estoy mucho rato en la calle, a y cuando llevo mucho rato jugando en el play a mi mamá no le gusta” A2.*

*“Aburrido porque mi mamá me regaña porque tengo que hacer otras cosas.” A4*

Esa sensación de aburrimiento evidencia que los participantes encuentran en los videojuegos una alternativa de entretenimiento que quizás no encuentran en alguna otra actividad, debido a que cuando los padres les impiden el acceso a los juegos virtuales, muchos refieren que eligen acostarse a dormir, así lo dice uno de los participantes:

*“Me siento triste y me aburro y me acuesto a dormir o hago las tareas.” A3*

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.

### 6.5.3. Afectación del sueño

En los entrevistados, el ciclo del sueño no se ve afectado por el juego. La gran mayoría de ellos manifiesta que no se trasnochan por quedarse jugando hasta altas horas de la noche, lo que puede mostrar su regulación y el ejercicio de la autoridad por parte de los padres. Otros niños, por su parte, mencionan que la interrupción del sueño puede depender de elementos como el nivel de entretenimiento del juego o la permisividad de los padres para jugar en la noche, sobretodo en días que no deben cumplir con las responsabilidades escolares. Así lo dice uno de los participantes:

*“Solo los viernes y los sábados mi mamá me deja jugar hasta más tarde.” A6.*

Es decir que el ciclo del sueño en los niños entrevistados solo se ve afectado si los padres les permiten jugar hasta altas horas de la noche, y suele permitirse en días que no deben ir a la escuela. Sin embargo, esto no sucede frecuentemente y la mayoría de los niños expresan no ver afectado su sueño debido a los juegos.

### 6.5.4. Afectación escolar

Los entrevistados expresan que no dejan de asistir a clase o evitar los cursos escolares por implicarse en algún tipo de juego. Sin embargo, al menos dos de los entrevistados refieren olvidar realizar los deberes escolares por estar jugando virtualmente y otros dos de ellos presentan dificultades para mediar entre esas dos actividades debido a que no se sienten motivados por realizar las tareas o porque van postergando esos deberes, así lo dice uno de los participantes:

*“A veces me coge la tarde para hacer las tareas y mi mamá se enoja.” A6*

Respecto a esto, la mayoría de los niños entrevistados perciben una reacción de enojo de los padres si olvidan realizar una tarea, es por ello que algunos prefieren procurar hacerlas, así no lo deseen, con el fin de terminar sus obligaciones a tiempo y gozar del beneficio de seguir jugando. Como lo menciona uno de los participantes:

*“Ninguna porque si no mi mamá no me deja jugar” A3.*

Se encuentra que la mitad de los participantes realizan un proceso de priorización de actividades, durante la cual optan por hacer primero las tareas y luego jugar. Como lo menciona uno de los entrevistados:

*“No, yo le pongo pausa al juego y yo voy hacer lo que me manden y ya cuando vuelvo sigo jugando.” A5.*

Es evidente, además, que esa jerarquización no procede de su propia voluntad, sino más bien por el temor al castigo o las reprensiones de los padres, pudiéndose afirmar que los entrevistados presentan dificultades para mediar entre el juego y las responsabilidades escolares, debido a que pueden olvidar las tareas por estar jugando, no sentirse motivados para realizarlas o postergarlas por mucho tiempo. A pesar de ello, la gran mayoría de los niños prevén las consecuencias de no hacer sus labores, especialmente porque les impiden el acceso a los juegos o reciben un llamado de atención de sus padres, por lo que algunos deciden realizar las tareas en un principio para luego dedicar su tiempo libre al juego.

#### **6.5.5. Afectación social**

Los entrevistados no manifiestan haber dejado de asistir a eventos sociales por seguir jugando, más por una regulación paterna que por su propia voluntad. Esto demuestra que el rol paterno es relevante para regular el comportamiento de los niños, para controlar los excesos, que puedan impedir la interacción social, en este caso el juego. La siguiente expresión sustenta lo dicho:

*“yo voy a lo que me digan” A4.*

*“Mis papás nunca me dejan quedar en la casa jugando” A6.*

#### **6.5.6. Identidad virtual**

El juego virtual permite al usuario cumplir con las demandas del yo ideal, por lo vida real, y, expresa allí las emociones que quizás no encuentre como manifestar en la realidad. Se podría decir que en el juego virtual los participantes encuentran una vía alternativa para la expresión emocional y el cumplimiento de deseos o fantasías; Es por ello que algunos plantean ser unos en la vida real y otros en el juego virtual. Tres de los participantes expresaron comportarse de la misma forma como lo hacen en la vida real mientras practican los juegos virtuales, mientras que los otros tres realizan una diferenciación de comportamientos en el mundo real y en el virtual. Por un lado, hay una percepción de tener dos identidades distintas, como él lo menciona: que el entrevistado se comporta allí de manera diferente a como lo hace en la

*“Soy uno en el juego y otro en la vida real” A1.*

Y por el otro lado, una identidad virtual que permite realizar o expresar aquello que en la vida real no siente poder hacer, en este caso, la expresión emocional del enojo a través de la realidad virtual, como se puede observar en este discurso:

*“Soy diferente porque en el juego peleo mucho y me enojo.” A6.*

Esa misma identidad virtual les permite a algunos de los entrevistados entablar amistades de manera más fácil, pues reconocen en ello varias ventajas como que existe una mayor cantidad de personas con las cuales interactuar y encuentran que tienen más semejanzas con ellas, como lo dice uno de los participantes:

*“Sí, porque los juegos a los que yo me meto se meten muchas personas entonces uno siempre habla con los que están jugando.” A1.*

Uno de los entrevistados que defiende esta postura considera que en la vida real es difícil encontrar similitudes con los compañeros, y, por ende, los juegos virtuales permiten interactuar con personas que tienen gustos similares. Otros participantes, afirmaron que es más fácil entablar relaciones en la vida real, consideran fundamental el asunto de la confianza, debido a que el contacto físico permite confirmar la veracidad de lo que el otro dice, como lo expresa este entrevistado:

*“No, porque no se podría tener tanta confianza como de forma real ya que no se sabe qué tipo de persona es y si todo lo que te dice es real.” A6*

Esa desconfianza que mencionan los participantes puede encontrar su génesis en la prohibición del adulto a la interacción con desconocidos. A través de todos los entornos, hogar, escuela, colegio, instituciones deportivas y otras academias para hobbies y uso del tiempo libre, advierten a los niños sobre los peligros de la virtualidad, donde terceros pueden abusar de la ingenuidad para agredirlos. Al respecto, los encuestados mencionan:

*“No, porque son desconocidos y mi mamá me regaña, pues es que ella siempre me dice que no puedo hablar con desconocidos.” A3.*

Además, uno de los participantes menciona que para poder entablar amistades de forma virtual es necesario estar conectado por mucho tiempo, debido a que en ocasiones es difícil hacer contacto y después de hecho, se requiere de varios encuentros virtuales para afianzar el vínculo, donde los jugadores reconozcan los gustos y particularidades de los demás para poder ajustarse. Una postura opuesta, considera aspectos como la confianza, la similitud

entre miembros, la cantidad de personas posibles de conocer y los tiempos de conexión que permiten o no que emerjan las relaciones de amistad.

### **6.5.7. Afectaciones físicas y mentales**

Los participantes expresan dos tipos de sensaciones cuando están a poco tiempo de ganar un videojuego. El primer grupo referido, corresponde a sensaciones físicas como: inquietud, cosquillas, ganas de saltar o gritar. El segundo grupo de sensaciones, se identifican con aquellas que pertenecen al área mental como la atención o el desarrollo de una mayor concentración debido a los niveles de tensión que generan los videojuegos para poder cumplir con los objetivos, es por ello por lo que dicen:

*“Muevo los controles, grito salto y juego más rápido para poder coronar.” A4.*

*“Me concentro para no perder.” A3*

Dos de los participantes refieren percibir una consecuencia física al jugar por tiempos prolongados con videojuegos. Entre estas dolencias físicas están: dolor en el cuello, calambres, ardor en los ojos, dolores de cabeza y entumecimientos en los miembros superiores y/o inferiores. Otros participantes, manifestaron que jugar con video juegos por muchas horas, genera alteraciones en los ciclos normales del sueño. Por ello, los participantes manifestaron:

*“Me encalambro, muevo los controles me arden los ojos y me regañan.” A5*

*“Me da sueño, pero sigo jugando, me estiro y a veces empiezo a perder y me aburro.”*

A4

## 7. Discusión

En este apartado se presenta la discusión de los hallazgos obtenidos en el estudio denominado 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.

Teniendo en cuenta lo expuesto por Arbeláez, Salgado, & Velasco, (2010), en esta investigación se confirma lo dicho por estos autores cuando afirman que el juego hace referencia a todo tipo de actividad que responde a la curiosidad natural del individuo, se estimula a medida que las experiencias se incrementan, permite el desarrollo de habilidades de análisis, síntesis y lógica, al tiempo en que florecen funciones como la capacidad de análisis, lógica, y síntesis. Los resultados obtenidos en la presente investigación demostraron que esta actividad, propicia la integración, implica un alto grado de interacción física y favorece las condiciones de relacionamiento con los demás, donde el grupo de niños objeto de estudio, refirió la práctica preferencial de deportes como: fútbol, basquetbol y otro tipo de juegos de competición como escondidijo y chucha cogida.

En referencia a las categorías, los niños dan cuenta de que los menores privilegian esta forma de interacción sobre cualquier otra, especialmente cuando el tipo de juego seleccionado implica interacción física, relacionamiento con los demás y alto impacto, como es el caso del fútbol o el básquetbol o los juegos de estrategia entre los cuales se posicionan como más referidos, el escondidijo y la chucha cogida. Entre los hallazgos, fue posible establecer que, para el desempeño de estos juegos, es necesario el despliegue de estrategias mentales y físicas que se acompañan con manifestaciones como: palabras, los gritos, las risas. Adicionalmente, el comportamiento es dirigido por tácticas de diálogo, consenso instantáneo y complicidad, dirigidos a lograr el éxito en la competencia.

Dicha formulación, va en línea de lo expuesto por Moncada & Chacón, (2012) quienes señalan que la conducta del juego es una práctica cultural, que exhibe un repertorio de elementos comportamentales, donde parte de los espacios de interacción, dependen de las actitudes hacia las normas sociales, mismas que tienen su génesis en el hogar. La familia, es el sistema primario de interacciones, indispensable en el mantenimiento de la vida social actuando como controlador y regulador moderados por las dinámicas en la familia. Tales dinámicas actúan como factores de predisposición o de protección respecto a la práctica del juego.

Estos resultados, encuentran concordancia con Lleixa, & Otros, (2002), quienes afirmaron que la sana competencia durante el juego estimula la capacidad de los participantes para seleccionar entre un amplio abanico de posibilidades, estrategias que les permiten direccionar la conducta en la obtención del éxito y que, por tanto, los juegos tradicionales que impliquen interacción física ayudan al desarrollo psicomotor.

Al preguntar sobre el juego tradicional, las narraciones de los encuestados dieron cuenta de que estos juegos, requieren que se conjuguen ciertos atributos de espacio, que garanticen las condiciones adecuadas para evitar la caída de objetos, o inclusive que la superficie del suelo faculte el rebote del balón o que haya barreras dispuestas en diferente ordenamiento para la realización de prácticas como el escondite. Estas condiciones, de cierta forma determinan la elección del juego para el participante. Este hallazgo, va en línea con lo expuesto por Lavega, (2000) quien expresa que los juegos tradiciones requieren de que se propicie al menor un espacio óptimo para su desempeño, donde la actividad física pueda ser realizada sin inhibiciones y donde no se ponga en peligro la integridad física. En caso de que estas condiciones no sean garantizadas, el niño, optará por seleccionar otras maneras de diversión.

Dado lo anterior, se identificó dentro de la presente investigación que, partiendo de las condiciones de espacio, se dan dos clasificaciones para el juego, reconocidas como tradicionales y virtuales. Los juegos tradicionales, fueron percibidos por los participantes como las practicas recreativas que son realizadas en la calle para estar con los amigos y ocupar el tiempo libre. Estos, no han sido modificados por la tecnología y permanecen vigentes pese al paso del tiempo. Estos hallazgos, están en la misma línea de los resultados de las investigaciones de Filella, Lavega, Lagardera, Mateu, & Ochoa, (2013), quienes afirman que

pese al paso del tiempo, los juegos tradicionales continúan vigentes en la sociedad, sus variaciones se limitan al lenguaje, al ritmo o las reglas, pero continúan siendo los mismos que hace 60 años y son transmitidos de generación en generación.

Además, los menores manifestaron que en referencia al tiempo dedicado a la práctica de juegos tradicionales, la mayoría limita su práctica a los fines de semana, cuando la disponibilidad horaria es mayor o en momentos de receso escolar. Sin embargo, cuando están en casa, prefieren la práctica de videojuegos o juegos virtuales donde se da la competencia por lucha con zombis u otros atributos propios del ejército. Las indagaciones consecuentes en referencia a los videojuegos determinaron que las principales características de estos, nombradas por los participantes, eran la capacidad que tenían de realizarlos en solitario o sin necesidad de la presencia física de otros participantes. Por estos motivos, estos juegos son más accesibles.

Este resultado, encuentra eco en las referencias de Núñez, Rodríguez y García, (2006), donde después de indagar por la percepción de los niños hacia los videojuegos, se pudo establecer que para estos, la virtualidad es un sitio de encuentro con pares, dentro y fuera del mundo virtual, donde no se siente la soledad porque existe asociación a través del juego y del chat y donde se dan cita muchas convergencias, ya sea de personas que interactúan como jugadores y otros cuantos que lo hacen desde la perspectiva de observadores. Sin embargo, no es necesaria la presencia de los pares para su ejecución, es igual la sensación de placer experimentada tras su práctica en solitario que cuando se comparte con los amigos. En palabras Rubio, (2012), el principal rasgo de juegos virtuales es la individualidad y las únicas formas de interacción posibles, radican en la comunicación en línea a través de chats o salas de conversatorio.

Desde los hallazgos obtenidos, se pudo establecer que los videojuegos hacen parte de la vida cotidiana de los participantes. Esto fue precisado por las verbalizaciones que dieron cuenta de que al menos, una hora al día era dedicada a su práctica, utilizando para su desarrollo, los tiempos libres posteriores a la llegada del colegio o terminación de las funciones escolares. Este resultado, guarda estrecha similitud con los resultados de la investigación de Ferrer y Ruiz, (2005), para quienes el videojuego ya no solo es una actividad que se practica en el tiempo libre, sino una rutina, donde los jóvenes que no lo realizan de forma recurrente, adoptan la condición de ser casi un excluido social que no comparte las mismas características

y gustos, propias del resto de sus pares, situación que se ve reforzada en la investigación de González (2014), quien a partir de la hipótesis de que los videojuegos actúan como una herramienta de transformación social, llegó a la tesis de que los videojuegos hacen parte de la revolución tecnológica de los medios de comunicación que ha transformado al ser humano y las formas de interacción social, donde el sujeto que permanezca indiferente podría ser vulnerable a alteraciones en el desarrollo en el orden social.

Conocida la realidad en la frecuencia de uso, los padres entran como reguladores de norma para el ejercicio del control. Por ello, al preguntar a los encuestados sobre el comportamiento asumido por los padres ante el uso excesivo de los videojuegos, estos afirmaron que: reciben continuos llamados de atención, ponen límites visibles en la exigencia de apagar las consolas y regulan las horas dedicadas por los niños. Estos comportamientos de los padres están direccionados a evitar el bajo desempeño escolar, ocasionado por la desconcentración y la dedicación exclusiva al juego, antes que cumplir con los deberes. Las regulaciones de los padres son comprendidas por los menores, aunque les genere incomodidad. Reyes & Otros, (2014) resaltaron la necesidad de que los padres supervisen regulen e intervengan en la práctica de videojuegos, dado que los hallazgos de sus investigaciones en referencia a las desventajas de la práctica, demostraron que los menores que no reciben supervisión directa por parte de los padres o cuidadores primarios, están propensos a desarrollar patologías conductuales con repercusiones claramente manifiestas en el espectro fisiológico y psicológico o en la discapacidad para la realización de actividades anteriormente desempeñadas.

En la categoría de ventajas y desventajas de los videojuegos, los resultados evidenciaron que los niños perciben diversas ventajas en la práctica de estos. Las verbalizaciones de los participantes se acercaron a la comprensión de esta actividad como una fuente de discernimiento que provee conocimientos que son fácilmente replicables a la vida diaria. Estos resultados, van en la misma vía de los hallazgos investigativos de Etxeberria, (1998), quien afirmó que los videojuegos no pueden ser entendidos meramente con la lupa de una concepción negativista, y propone una comprensión más integral que resalte las ventajas en el campo de la cognición. Para este autor, los videojuegos potencian el desarrollo de la atención, memoria y concentración, logrando que el jugador busque estrategias para conseguir el éxito, mismas que podrá replicar en situaciones de la vida diaria que conserven cierta

similitud. Las ventajas que pueden ser atribuidas al uso de los videojuegos pueden ser la generación de periodos de descanso, la estimulación al desarrollo de habilidades físicas y mentales, mejorando la coordinación entre la mano y la visión. Damián, (2015)

La postura de los participantes frente a las ventajas o desventajas en la práctica de los videojuegos fue diversa. Mientras en un primer grupo, se encontraron razones que mostraron una perspectiva a favor de los videojuegos, un segundo grupo, aseguro, no identificar ninguna ventaja en la práctica de estos. Esta narrativa, se sustenta en el hecho de que los participantes entendían que su papel en el juego era asumir el rol de un personaje de fantasía, que solo habitaba en un mundo irreal. El acercamiento a esta temática, es abordado por múltiples autores, Ferrer & Ruiz, (2006); González, Salazar, & Velásquez, (2009); Moncada & Chacón, (2012); Padilla, Collazos, Gutiérrez, & Medina, (2012), quienes han determinado que algunas problemáticas, asociadas a la práctica de videojuegos, contemplan: vinculación a contenidos violentos que pueden actuar como predictores para el desencadenamiento de conductas agresivas o patológicas, contenido atractivo, representa una amenaza de adicción a los jugadores, la conexión durante prolongados lapsos de tiempo, incurre en conductas de aislamiento, por su cualidad de fomentar el juego en solitario y se fomenta la aparición y mantenimiento de estereotipos y condiciones sexistas.

Los hallazgos, demostraron que los encuestados sienten cansancio físico relacionado con el consumo de energía, agotamiento, dificultad para encontrar pares que quieran participar del juego, debido a que hay niños que no disfrutan de la actividad física. Por estas razones, se determina que hay baja motivación en la práctica de los juegos tradicionales, la cual interviene en los procesos de socialización. Este argumento respaldado por Stefani, Andrés & Oanes (2014), quienes afirman que el dormitorio se ha convertido en un espacio de ocio y experimentación que se enriquece gracias a la presencia de las nuevas tecnologías. Estos autores determinaron que la falta de interés en la realización de actividades sobre los espacios físicos, llevaron a un reemplazo de los juegos tradicionales a los videojuegos que son reconocidos como escenarios sociales que cumplen con la función de creación y encuentro de grupos espontáneos y heterogéneos.

La categoría cambios de juego, estableció los motivos que llevan a los participantes a elegir el juego tradicional sobre el juego virtual. En temas de preferencia, no fue posible llegar a un consenso, parte de los participantes prefieren quedarse en casa para jugar virtualmente,

aunque les gustaría más jugar de la forma tradicional y otro porcentaje, opta por los videojuegos, por practicarlos sin reemplazar por completo la práctica de los juegos tradicionales. Las razones señaladas para preferir un videojuego se concentran en el número de compañeros disponibles para jugar, cuando los participantes están solos, prefieren conectarse en línea para poder encontrar compañeros de juego. Estas respuestas, llevan a concluir que cuando el menor está en compañía de amigos, prefiere optar por la práctica de algunos deportes o videojuegos.

Consistente con este hallazgo, y según la investigación de Escobar y Salazar (2015), quienes determinaron que, en la actualidad las condiciones de vida han propiciado un desplazamiento en la práctica de juegos tradiciones, propios de cada región. Para los jóvenes, las posibilidades de poder conformar equipos de juego son mínimas, comparadas con las condiciones existentes treinta años atrás. Para estos autores, el principal motivo de este cambio, esta generado por las transformaciones sociodemográficas del entorno. Las estadísticas referentes a demografía indican que las generaciones que convergen en la actualidad son provenientes de familias que tienen un número de hijos reducido, al ser comparado con generaciones como la Baby Bum, quienes tenían en promedio más de dos hermanos. La reducción en el número de hermanos limita la cantidad de niños que pueden confluir en una zona geográfica específica, haciendo que los niños en la contemporaneidad se inclinen por la práctica de actividades de juego, que no se limiten a la presencia física de los jugadores.

Uno de los hallazgos de esta investigación, fue que los niños entrevistados, al encontrarse en compañía de otros pares, optan por practicar los juegos tradicionales en lugar de los virtuales, dejando estos últimos como una actividad para entretenerse de sus casas, en solitario; es decir, los menores recurren a juegos virtuales o tradicionales dependiendo si están solos o acompañados, ya que son siempre una opción a elegir entre las nuevas opciones que presenta la contemporaneidad. Este resultado concuerda con los hallazgos de Torres, Escobar, & Salazar, (2015), para quienes los juegos salieron del espacio público y en la actualidad la esfera privada se ha tornado en el entorno favorito para la práctica del juego.

Aunque cada joven, se apropia de un rol diferente cuando practica juegos virtuales, las condiciones de interacción, creen un vínculo único en cada participante. Estas preferencias se dan en consecuencia a las expectativas, y a los actos que salen del marco de la realidad para

darle la opción al jugador de realizar acciones que serían inalcanzables en la realidad. La virtualidad, faculta la interpretación de diferentes roles, por ello, los participantes mostraron la satisfacción que les permitía pensarse como héroes, criminales, conductores de vehículos de fórmula 1, o figuras públicas.

Entre los resultados, también se encuentran algunas particularidades con respecto a la teoría. Al observar los hallazgos en referencia a cambios en el juego, subcategoría de entretenimiento, fantasía y acción. La mayoría de los jugadores refirió proyectarse queriendo ser igual a los protagonistas de sus videojuegos e imitar las acciones realizadas por ellos, tales piruetas con balones y acrobacias automovilísticas

Entre los hallazgos, respecto a las implicaciones sociales de la práctica de videojuegos, las referencias de los encuestados evidenciaron que la conexión durante la práctica de videojuegos, propicias condiciones de retraimiento. Esta evidencia, va en concordancia con las explicaciones de desventajas a la hora de optar por los juegos en línea, explicadas por Encabo, & Jerez, (2011), quienes distinguieron que los tiempos de conexión, rebasan la esfera del entretenimiento y el jugador pasa a identificarse en una aventura gráfica, asumiendo un juego de rol, donde resaltan características como: identificación como personaje, caracterización y creación; por último d) Agotamiento; entendido como el desgaste fisiológico manifiesto o no, expresado por el jugador, que es un proceso resultante de las horas de dedicación a la práctica del videojuego, donde se presume que a mayor intensidad, mayor es el desgaste experimentado; y e) retraimiento social, como consecuencia directa de la fascinación experimentada.

Finalmente, en la categoría de efectos psicológicos, que trae consigo el reemplazo de los juegos tradicionales por los videojuegos, los participantes afirmaron sentirse felices durante los tiempos dedicados a la práctica, seguidos por estados de tristeza o molestia producidos por el fracaso en la sesión de juego. Otros demuestran sentirse muy cómodos Estos resultados van en la misma línea con los resultados de la investigación de Ceballos (2011), quien se acercó a la comprensión del sentido de los videojuegos en línea para el sujeto o grupo de sujetos y el papel que desempeñaron los personajes realizan mutabilidad del juego, contribuyendo a la construcción de la subjetividad de los jugadores. Desempeñando los papeles propios de sus personales en el mundo virtual, pues tienen experiencias cercanas a la realidad donde pueden actuar como héroes o villanos.

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, entendiendo 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 aprender 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 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. Irlles, 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.

Respecto a lo anterior Irlles, Perona, & Baños (2015) utilizan la hipótesis del desplazamiento, para explicar este fenómeno, afirmando que cada nuevo medio introducido desplaza a otros y a otras actividades, especialmente entre los niños Roberts, Henricksen, Voelker & Van Vurren, (1993). En esta línea, algunos autores realizan una crítica a los videojuegos sugiriendo que el tiempo dedicado supone el desplazamiento del tiempo que se puede dedicar a actividades que consideran más positivas o educativas que los videojuegos.

## 8. Conclusiones

La introducción del juego virtual en la cotidianidad de los niños entrevistados ha provocado un cambio en las dinámicas relacionales. La preferencia por un juego u otro está determinada por la cantidad de personas que acompañan al niño en el juego. A mayor cantidad de pares es más factible que opten por practicar algunos juegos tradicionales; mientras que, si se encuentran solos, es más probable que elijan los juegos virtuales como alternativa de entretenimiento. Los padres de familia se esfuerzan en evitar que los niños dediquen muchas horas del día en los juegos de realidad virtual y que no abandonen sus actividades académicas ni que tampoco pierdan los hábitos ya desarrollados, previniendo conductas adictivas en los menores.

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.

La elección por un tipo de juego está determinada por el número de personas que acompañan al niño en el juego. A mayor cantidad de niños es más probable que acceda a practicar algunos juegos tradicionales; por el contrario, si se encuentra solo con un compañero o se encuentra en soledad, es más probable que elijan los juegos virtuales como alternativa de entretenimiento.

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.

Cabe mencionar, que los niños manifiestan distintas sensaciones mientras están jugando, algunas físicas como vacío en el estómago; otras de índole emocional como desespero o entusiasmo exacerbado por ganar o por no querer que el juego termine; y otras del orden de la fantasía como lo es la sensación de irrealidad al sentir que se está dentro del juego.

Las sensaciones anteriormente descritas se pueden relacionar con la ansiedad producida durante el juego ya sea por ganar, por no desear que se acabe o por el contenido de este.

## Referencias

- APA. (2010). *Diccionario conciso de psicología*. Washington, DC, EEUU: Manual Moderno. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=GIX7CAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=diccionario+APA+2010&ots=iAgqLR6DYQ&sig=JIfJZfiB1Xjfw5qJjv01PGexu2A#v=onepage&q=diccionario%20APA%202010&f=false>
- Arbelaez, C., Salgado, A., & Velasco, A. (2010). El juego de ficción y la teoría de la mente en niños con dificultades sociales. *Divers.: Perspect. Psico*, 6(1), 13-25. Recuperado el 26 de 10 de 2019, de <http://web.b.ebscohost.com/iue.basededatosezproxy.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=95091c7f-7a88-4b30-a4e4-c593975dd6e6%40pdc-v-sessmgr05>
- Arboleda, D., Rodriguez, D., Velasco, S., & Zorrilla, Y. (13 de Noviembre de 2017). *Universidad San Buenaventura*. El juego en la escuela como condición para el desarrollo en los niños y niñas de la primera infancia Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/bitstream/10819/4760/1/Juego\\_Escuela\\_Desarrollo\\_Arboleda\\_2017.pdf](http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/bitstream/10819/4760/1/Juego_Escuela_Desarrollo_Arboleda_2017.pdf)
- Balanta, D., & Perdomo, M. (12 de 07 de 2013). Los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Cali: relaciones e implicaciones en la actividad física. *Universidad del Valle*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/4787/1/CB-0479141.pdf>
- Blanco, V. (2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Gross*. Recuperado el 22 de 10 de 2019, de <http://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piagetvigotsky-kroos/>
- Bonilla, E., & Rodríguez, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. Santa Fé de Bogotá D.C, Colombia: Grupo editorial Norma. Recuperado el 24 de 10 de 2019, de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=REOIWoQuAL4C&oi=fnd&pg=PA17&dq=M%C3%A1s+all%20del+dilema+de+los+m%C3%A9todos&ots=Tz8kpH0qF2&sig=BqYfL2C->

- 7duMMjQ7d1j3L3VrZxA#v=onepage&q=M%C3%A1s%20all%C3%A1%20del%20di  
 lema%20de%20los%20m%C3%A9todos&f=false
- Bracho, M. (20 de 08 de 2003). *Universidad Santa Bàrbara de Zulia*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [related:mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/2800/9623.pdf?sequence=3](http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/2800/9623.pdf?sequence=3)
- rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional elaborado por Coromoto en Santa Bàrbara de Zulia- Venezuela en el año 2003
- Buhler, C. .. (1997). El juego como factor de socialización del niño preescolar. *Universidad Pedagógica Nacional Ciudad del Carmen*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <http://200.23.113.51/pdf/25568.pdf>
- Caillois, R. (1958). *Teoria de los juegos*. Barcelona, España: Biblioteca breve. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.todocoleccion.net/libros-segunda-mano/teoria-juegos-ensayo-roger-caillois-seix-barral-1958~x86432032>
- Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa *Universidad de Chile*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/106519>
- Cerdas, E. (2013). Tarifación del sistema de transmisión eléctrica: aproximación mediante juegos cooperativos. *Revista de Paz y Conflictos*, 6(3), 107-123. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/2050/205027536005.pdf>
- Chambon, C., & Rufo, M. (Julio-Agosto de 1982.). Juguetes y juegos infantiles en la historia. . *Neuropsiquiatría de la Infancia y la Adolescencia.*, 30(7), 377-384. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/6755291>
- Chancusi, T., & Gabino, S. (10 de Julio de 2014). Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes de tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral CERIT, de la ciudad de Lacatunga, provincia de Cotopaxi *Universidad técnica de Ambato*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7750>
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz. Recuperado el 23 de 10 de 2019
- Condella, G. (Junio de 2012). ¿Por qué no podemos ser amigos virtuales? *Revista comunicacions, internet y redes sociales*, 26-31. Recuperado el 27 de 10 de 2019, de

- <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/5513/Por%20que%20no%20podemos%20ser%20amigos%20virtuales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Congreso de la república. (06 de Septiembre de 2006). Ley 1090 de 2006 Recuperado el 24 de 10 de 2019, de <https://docs.supersalud.gov.co/PortalWeb/Juridica/Leyes/L1090006.pdf>
- Corte Constitucional de la república de Colombia. (2010). *Consejo Superior de la Judicatura, Sala Administrativa*. Recuperado el 24 de 10 de 2019, de <https://www.ramajudicial.gov.co/documents/10228/1547471/CONSTITUCION-Interiores.pdf>
- Damián, M. (Enero-Diciembre de 2015). Los juegos de los niños y su relación con las expresiones emocionales. *Psicología Educativa (RMPE)*, 3(1), 5-13. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [https://www.researchgate.net/profile/Maria\\_de\\_la\\_Villa\\_Moral/publication/306181667\\_Dificultades\\_de\\_insercion\\_sociolaboral\\_de\\_los\\_jovenes\\_contemporaneos\\_el\\_sindrome\\_de\\_Alicia/links/57b338e308aeac3177848faa/Dificultades-de-insercion-sociolaboral-de-los-jove](https://www.researchgate.net/profile/Maria_de_la_Villa_Moral/publication/306181667_Dificultades_de_insercion_sociolaboral_de_los_jovenes_contemporaneos_el_sindrome_de_Alicia/links/57b338e308aeac3177848faa/Dificultades-de-insercion-sociolaboral-de-los-jove)
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. (Julio-Septiembre de 2017). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167. Recuperado el 24 de 10 de 2019, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci_arttext)
- Erikson, E., & Erikson, J. (2000). *El ciclo vital completado*. Barcelona, España: Paidós. Recuperado el 23 de 10 de 2019
- 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>
- Etxeberria, X. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*, 20(10), 171-180. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/158/15801026.pdf>
- Euceda, T. (Noviembre de 2007). El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica *Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de

- [http://repositorio.upnfm.edu.hn:8081/xmlui/bitstream/handle/12345678/127/tania\\_euce da.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.upnfm.edu.hn:8081/xmlui/bitstream/handle/12345678/127/tania_euce da.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ferrer, M., & Ruiz, J. (Junio de 2006). Uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta. *ICONO 14 Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 4(1), 1-15. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556595018.pdf>
- Freud, A. (1927). *Psicoanálisis del niño*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [https://www.academia.edu/5559063/Freud\\_Anna\\_-\\_Psicoan%C3%A1lisis\\_del\\_Ni%C3%B1o\\_-\\_Ed.\\_Paid%C3%B3s](https://www.academia.edu/5559063/Freud_Anna_-_Psicoan%C3%A1lisis_del_Ni%C3%B1o_-_Ed._Paid%C3%B3s)
- Freud, S. (1900). *Obras completas* (2da ed., Vol. 2). Buenos Aires, Argentina: Obras completas. Recuperado el 22 de 10 de 2019, de <http://www.bibliopsi.org/docs/freud/05%20-%20Tomo%20V.pdf>
- Freud, S. (1991). *Yo, placer, psicología social: obras completas psicología de las masas y análisis del yo y otras obra*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <http://www.sidalc.net/cgi-bin/wxis.exe/?IsisScript=LIBRO.xis&method=post&formato=2&cantidad=1&expresion=mfn=003185>
- González, C. (2014). *ProQuest*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://search.proquest.com/openview/ec23018b144471d021a1c411f1c93280/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>
- González, N., Salazar, A., & Velásquez, A. (Enero-Junio de 2009). Juego y cultura digital... ¿Qué se traen los juegos en línea? *Signo y Pensamiento*, 28(54), 369-376. Recuperado el 24 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/860/86011409025.pdf>
- Gutton, P. (1982). *El juego de los niños*. Barcelona, España: Hogar del Libro. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.libros-antiguos-alcana.com/philippe-gutton/el-juego-de-los-ninos/libro>
- Hellmuth, H. (1921). *Revista Internacional de Psicoanálisis*. Sobre la técnica del análisis infantil *The International Journal of psipsichoanálisis*, 287-305. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.pep-web.org/document.php?id=ijp.002.0287a>

- Hopkins, J. (1995). Erik Homburger Erikson (1902–1994): Obituario. *APA. PsycNET*, 50(9), 796-797. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <http://dx.doi.org/10.1037/0003-066X.50.9.796>
- INEGIAs, ags. Estadística mundial del internet. Recuperado de: <http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2015/internet0.pd>. (2015). Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.inegi.org.mx/>
- IUE. (30 de 07 de 2015). Institucional-Misión y visión *Institucìon Universitaria de Envigado*. Obtenido de <http://www.iue.edu.co/portal/la-iue/institucional/mision-y-vision.html>
- Jiménez, M. (2005). *Jugar: la forma más divertida de educar*. Barcelona, España: Palabra. Recuperado el 22 de 10 de 2019, de <https://www.palabra.es/jugar-la-forma-mas-divertida-de-educar-0302.html>
- Kant, I. (2003). *Pedagogia* (3ra ed.). Madrid, España: AKAL Básica de bolsillo. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=Ma3zov7ZCSEC&oi=fnd&pg=PA7&dq=Kant,+I.+\(2003\).+Pedagog%C3%ADa+\(Vol.+85\).+Ediciones+Akal.&ots=0NofD aKsHA&sig=IgxnaZ7kgEcrhOjsL5HPDUBBy8GA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=Ma3zov7ZCSEC&oi=fnd&pg=PA7&dq=Kant,+I.+(2003).+Pedagog%C3%ADa+(Vol.+85).+Ediciones+Akal.&ots=0NofD aKsHA&sig=IgxnaZ7kgEcrhOjsL5HPDUBBy8GA#v=onepage&q&f=false)
- Klein, M. (1948). Notas sobre algunos mecanismos esquizoides. *Psicoanálisis*, 6(1), 82-113. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.pep-web.org/document.php?id=revapa.006.0082a>
- Klein, M. (1955). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. *Obras completas*,, 129-146. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.apuruguay.org/apurevista/1950/168872471956010404.pdf>
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes-populares-tradicionales*. Barcelona, España: INDE Publicaciones. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.casadellibro.com/libro-juegos-y-deportes-popularesaftradicionales/9788495114044/700403>
- Lavega, P., Filella, G., Lagardera, F., Mateu, M., & Ochoa, J. (23 de 01 de 2013). Juegos motores y emociones. *Cultura y educaciòn*, 25(3), 347-360 . Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://doi.org/10.1174/113564013807749731>
- Leyva, A. (20 de 08 de 2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. *Universidad Pontificia Javeriana*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Lleixa, T., Flecha, R., Puigvert, L., Contreras, O., Angel, M., & Bantula, J. (2002). *Multiculturalismo y educaciòn física*. Barcelona, España: Paidrotibo. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VQw0LIQIO3kC&oi=fnd&pg=PA9&dq=juegos+tradicionales&ots=epLHFVWV0D&sig=sha17t8\\_GzFpKjVugib72xRjsv8#v=onepage&q=juegos%20tradicionales&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VQw0LIQIO3kC&oi=fnd&pg=PA9&dq=juegos+tradicionales&ots=epLHFVWV0D&sig=sha17t8_GzFpKjVugib72xRjsv8#v=onepage&q=juegos%20tradicionales&f=false)
- Llorca, M. (2006). Los videojuegos, marcadores de tendencias en el ocio tecnológico. *Comunicar*, 27(4), 79-84. Recuperado el 26 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/158/15802712.pdf>
- López, A., Encabo, E., & Jerez, E. (2011). Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego «Dragon Age: Orígenes». *Revista Científica de Educomunicación*, 36(17), 165-171. Recuperado el 25 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/158/15817007020.pdf>
- Lòpez, R., & Garcia, L. (2006). Convivir en la escuela. Una aproximaciòn reflexiva a sus fundamentos pedagògicos. *Pedagogia y saberes*, 12(24), 85-97. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6786/5542>
- Mahler, M. (1961). Sobre la tristeza y el dolor en la infancia y la niñez. *El estudio psicoanalítico del niño*, 16(1), 332-351. doi:<https://doi.org/10.1080/00797308.1961.11823214>
- Marcano, B. (Diciembre de 2006). Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 7(2), 128-140. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201017296008.pdf>
- 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-LaInvestigacionCualitativaSintesisConceptual-2238247.pdf>
- Mejia, C. (10 de Noviembre de 2011). Construcción de la identidad en los videojuegos en línea *Universidad San Buenaventura*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [http://repositorios.rumbo.edu.co/bitstream/handle/123456789/96042/Construcci%c3%b3n\\_Identidad\\_L%c3%adnea\\_Ceballos\\_2012.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorios.rumbo.edu.co/bitstream/handle/123456789/96042/Construcci%c3%b3n_Identidad_L%c3%adnea_Ceballos_2012.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- MinTIC. (07 de 04 de 2017). *Ministerio de Tecnologías y Comunicaciones*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/>
- MODUTIH. (01 de 03 de 2014). *INEGI*. Módulo sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la Información en los Hogares (MODUTIH) 2014 Recuperado el 22 de 10 de 2019, de <https://www.inegi.org.mx/programas/modutih/2014/>
- Molina, A. (1997). Los juegos de mesa en la edad media. *Miscelànea Medieval Murciana*, 21(22), 215-238. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://revistas.um.es/mimemur/article/view/j7861/7621>
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 21(9), 43-49. Recuperado el 26 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Montaigne. (2017). *De la educación de los hijos*. Ciudad de México, México: Fondo de cultura económica. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=E6VTDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=Montaigne,+M.+\(2018\).+De+la+educaci%C3%B3n+de+los+hijos.+Fondo+de+Cultura+Econ%C3%B3mica.&ots=VA4eCJVIX-&sig=wI0HZ8qBHLI007f3XeDr2msfXao#v=onepage&q=Montaigne%20M.%20\(2018\).%2](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=E6VTDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=Montaigne,+M.+(2018).+De+la+educaci%C3%B3n+de+los+hijos.+Fondo+de+Cultura+Econ%C3%B3mica.&ots=VA4eCJVIX-&sig=wI0HZ8qBHLI007f3XeDr2msfXao#v=onepage&q=Montaigne%20M.%20(2018).%2)
- Morales, G., & Ortiz, Á. (2016). Las interacciones sociales en el mundo virtual. *SEDICI Universidad Nacional de la plata*, 1(52), 57-73. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/57864>
- Núñez, P., Rodríguez, A., & García, J. (2008). Aportaciones de la investigación cualitativa. *Doxa Comunicación*, 6(14), 297-315. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/5931/1/n%c2%baVI\\_pp297\\_315.pdf](https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/5931/1/n%c2%baVI_pp297_315.pdf)
- Ovejero, B. (1993). Aprendizaje cooperativo: una eficaz aportación de la psicología social a la escuela del siglo XXI. *Psicothema*, 5(1), 373-391. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=1149>
- Padilla, N., Collazos, C., Gutiérrez, F., & Medina, N. (Junio de 2012). Videojuegos educativos: teorías y propuestas para el aprendizaje en grupo. *Ciencia e Ingeniería Neogranadina*,

- 22(1), 413-422. Recuperado el 22 de 10 de 2019, de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0124-81702012000100009&lang=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-81702012000100009&lang=es)
- Páramo, P. (2017). *La investigación en ciencias sociales. Técnicas de recolección de información*. Bogotá, Colombia: Lápiz blanco S.A.S. Recuperado el 24 de 10 de 2019, de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=9VB1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=tecnicas+de+recoleccion+de+informaci%C3%B3n+cualitativa&ots=nbjF2mQzqx&sig=gDIRi-SF88ij6VisNbMBe6J6jHY#v=onepage&q=tecnicas%20de%20recoleccion%20de%20informaci%C3%B3n%20cualitativa&f>
- Paredes, J. (26 de Mayo de 2002). Docencia. *Universidad de Alicante*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/5516/551656902010.pdf>
- Pérez, I., & Carbó, J. (2010). Juegos de rol y roles de género. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 168-184. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093008.pdf>
- Pérez, I., & Delgado, M. (2012). Un juego de cartas durante los recreos escolares mejora los hábitos alimentarios en adolescentes. *Nutrición hospitalaria*, 27(6), 2055-2065. Recuperado el 13 de 10 de 2019, de <http://scielo.isciii.es/pdf/nh/v27n6/35original24.pdf>
- Piaget, J. (1956). Motricidad, percepción e inteligencia. *Infancia*, 9(2), 9-14. Recuperado el 22 de 10 de 2019, de [https://www.persee.fr/doc/enfan\\_0013-7545\\_1956\\_num\\_9\\_2\\_1510](https://www.persee.fr/doc/enfan_0013-7545_1956_num_9_2_1510)
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Revista para el Estudio de Educación y Desarrollo*, 4(8), 13-54. doi: <https://doi.org/10.1080/02103702.1981.10821902>
- 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>
- Quintero-Corzo, J., Munévar, R., & Munévar, F. (Julio-Diciembre de 2015). Nuevas tecnologías, nuevas enfermedades en los entornos educativos. *Revista Hacia la Promoción de la Salud*, 20(2), 13-26. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/3091/309143500002.pdf>

- R. Schejtman, S. C., Duhalde, C., Silver, R., Vernengo, M., Wainer, M., & Huerin, V. (2009). Los inicios del juego en la primera infancia y su relación con la regulación afectiva didáctica y la autorregulación de los infantes. *Anuario de Investigaciones*, 16(8), 241-252. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369139945063.pdf>
- Rebollo, J. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *RETOS: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 7(3), 31-36. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [http://Dialnet-JuegosPopulares-2282474%20\(2\).pdf](http://Dialnet-JuegosPopulares-2282474%20(2).pdf)
- Reyes, K., & Otros. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, 81(2), 74-78. Recuperado el 20 de 10 de 2019, de <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.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>
- Rivera, J. (2008). Schiller: la necesidad trascendental de la belleza. *Estudios de Filosofía*, 37(64), 61-69. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0121-36282008000100011](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-36282008000100011)
- Rodríguez, J., Pazos, J., & Palacios, J. (2014). Costumbres lúdicas en España: el juego de bolos en la etapa final del camino de Santiago. *Movimento*, 20(4), 1397-1421. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115332898008.pdf>
- Rousseau, J. (1821). *Emilio o de la educación*. (J. Marchenta, Trad.) Madrid, España: Alban y compañía. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [https://books.google.com.co/books?id=xvyByP2lslYC&pg=PA1&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=xvyByP2lslYC&pg=PA1&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Rozo, M. (2016). Videojuegos, una alternativa innovadora para el aprendizaje del inglés. *Cooperación Universitaria Minuto de Dios*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4583/TE.GI\\_RozoCabraMar%20c3%ada\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4583/TE.GI_RozoCabraMar%20c3%ada_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Rubio, M. (2012). Retos y posibilidades de la introducción de videojuegos en el aula. *Revista de Estudios de Juventud*, 98(36), 118-134. Recuperado el 26 de 10 de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5062427>
- Ruiz, M. (1996). El espacio de juego : escenario de relaciones de poder. *Aula de innovación educativa*, , 52(53), 37-41. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://ddd.uab.cat/record/182987>
- 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](https://www.researchgate.net/publication/316169720_Psicoterapia_infantil_la_metafora_como_tecnica_de_devolucion)
- Salazar, C. (2000). Juegos, tipos y características. *Revista educaciòn*, 24(2), 165-174. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/481/470>
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). Ciudad de México, México: McGrawHill. Recuperado el 24 de 10 de 2019
- Santa, S., Moreno, W., & Mejía, A. (2016). Sistematización, divulgación virtual de los juegos recreativos tradicionales de la calle del municipio de Caldas-Antioquia 1981-2014. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 2(1), 164-187. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://micologia.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/589/583>
- Sarmiento, L. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales: ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Educación Física y Deporte*, 27(1), 115-122. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2800109>
- Schiller, F. (1990). *Sobre la educación estética del hombre una serie de cartas de lo sublime sobre lo sublime*. Universidad Nacional de Cuyo. Recuperado el 23 de 10 de 2019
- Stern, D. (2005). *El mundo interpersonal del infante: Una perspectiva desde el psicoanálisis y la psicología evolutiva*. New York, EEUU: Basic books. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <http://www.bibliopsi.org/docs/carreras/terapia-ocupacional/CICLOS%20VITALES%201/EI%20mundo%20interpersonal%20del%20infante,%20una%20perspectiva%20desde%20el%20psicoanalisis%20y%20la%20psicologia%20evolutiva,%20STERN.pdf>

- Tisseron, S. (2012). Soñar despierto y soñar despierto asistido por computadora. *Enfaces y Psy*, 2(55), 105-115. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2012-2-page-105.htm#>
- Torres, R., Escobar, J., & Salazar, A. (2015). Juegos en línea y sus consecuencias psicosociales en las personas que frecuentan el cyber “meganeth” de riobamba, periodo abril-septiembre 2013 *Universidad Nacional de Chimbonazo*. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1042>
- Trigo, E. (1999). *Juegos motores y creatividad* (Cuarta edición ed.). Barcelona, España: PaidóTribó. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=X-1jIUBAWQ8C&oi=fnd&pg=PA7&dq=juegos+activos&ots=H3yApif-Av&sig=1xqqe6aDDsvGQjCzrRk6wo6VSfE#v=onepage&q=juegos%20activos&f=false>
- Wertsch, J. (1986). *Culture, comunicación, and cognition*. Washington, EEUU: Cambridge. Recuperado el 23 de 10 de 2019, de [books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=inI3AAAAIAAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=Vygotzky+\(1896-1934\)&ots=GhFDQSCW4Q&sig=UL0UTO8LLNwdELXXN9DzIu4CsV4#v=onepage&q=Vygotzky%20\(1896-1934\)&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=inI3AAAAIAAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=Vygotzky+(1896-1934)&ots=GhFDQSCW4Q&sig=UL0UTO8LLNwdELXXN9DzIu4CsV4#v=onepage&q=Vygotzky%20(1896-1934)&f=false)
- Winnicott, D. .. (1993). *Realidad y Juego* (1ra ed.). Barcelona, España: Gedisa S.A. Recuperado el 22 de 10 de 2019, de [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/16/16TUT\\_Winnicott\\_Unidad\\_4.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/16/16TUT_Winnicott_Unidad_4.pdf)

## Anexos

### Anexo 1: Entrevista semiestructurada

1. ¿Cuándo están sus amigos, que tipo de juegos practican?
2. ¿Cada cuánto sale a jugar?
3. ¿Qué tipo de juegos tradicionales conoce y cuáles prácticas?
4. ¿Qué tipo de jugos prácticas cuando está en su casa?
5. ¿Con los amigos que juega virtualmente, cómprate otro tipo de actividad?
6. ¿Con qué frecuencia practica (los juegos virtuales)?
7. ¿Cuál es la reacción de sus padres cuando lleva mucho rato jugando?
8. ¿Cuándo sales del colegio qué tipo de actividad hace?
9. ¿Qué te genera cuando estás jugando (virtual)?
10. ¿Cuáles crees son las ventajas de usar juegos virtuales y por qué?
11. ¿Cuál crees es una desventaja de los juegos tradicionales?
12. ¿Has conocido personas a través de juegos virtuales? ¿Compartes con esas personas otros espacios que no sean virtuales?
13. ¿Cuál ha sido tu experiencia con los juegos virtuales?
14. ¿Oculta o miente acerca de su juego a sus padres?
15. ¿Cuándo juegas qué emociones sientes y en particular con qué tipo de juegos?
16. ¿Alguna vez has pensado que quisieras tener la identidad del personaje del videojuego?
17. ¿Qué sientes en tu cuerpo cuando estás frente a un juego intenso?
18. ¿Cuándo alguien interrumpe tu juego cuál es tu reacción y esto que consecuencias te ha traído?
19. ¿Qué otras maneras de jugar encuentras cuando estás fuera de casa?
20. ¿Qué tantas horas de sueño pierde por quedarse jugando?
21. ¿Qué tanto has faltado o has capado clases por jugar?
22. ¿Te sientes con culpa o con vergüenza ante otros por los juegos que practica? porque
23. ¿Qué tantas cosas olvidas, como responsabilidades en la escuela por jugar?
24. ¿Se siente irritado y a la defensiva cuando las personas te dicen o te regañan porque estás jugando demasiado?
25. ¿A qué eventos has dejado de asistir por quedarte jugando?
26. ¿Cómo es su comportamiento en los juegos virtuales y como es en la vida real?
27. ¿Se comporta igual con sus amigos a cómo se comporta en el juego?
28. ¿Prefieres jugar videojuegos a realizar pasatiempos o deportes que antes solías hacer?
29. ¿Sueles jugar con tus amigos de forma virtual o también otros juegos lejos de la tecnología?
30. ¿Cuál es tu juego tradicional favorito y por qué?
31. ¿Qué tipo de videojuegos son tus favoritos y por qué?
32. ¿Deja de salir con sus amigos por quedarse en su casa haciendo otro tipo de actividad, cuál?
33. ¿Qué aplicas de los juegos virtuales a tu vida real?

**Anexo 2: Consentimiento informado**

Envigado, \_\_\_\_\_ de 2018

Yo, \_\_\_\_\_, identificado(a) con cédula N° \_\_\_\_\_, padre/madre de \_\_\_\_\_, certifico que he sido informado con claridad y veracidad respecto a la entrevista semiestructurada que se realizará. Así como he sido informado de los objetivos y desarrollo de esta investigación que lleva por título “consecuencias psicológicas que tiene el cambio de los juegos tradicionales a los juegos virtuales en niños de 9 a 12 años”. Este estudio se llevará a cabo por estudiantes de psicología bajo la asesoría de un profesional docente.

Soy conocedor de la autonomía suficiente que poseo y posee mi hijo para abstenerse de participar en esta investigación cuando así bien lo considere y sin justificación alguna. Por las razones anteriormente expuestas firmo este consentimiento informado con el que autorizó a los estudiantes para realizar las actividades mencionadas y emplearlas con fines académicos.

---

Firma y CC del padre/madre del menor.

**Anexo 3: Cuento # 2****LA VILLA DE SAMANTA**

Ya tenía toda una Villa construida la cual estaba llena de sus colores, animales, vestuarios, comidas y personajes favoritos; Samantha de 11 años estaba feliz veía como a través del vídeo juego CONSTRUYE TU MUNDO; podía tener todo lo que deseaba, ella quería vivir allí por eso cada momento que tenía libre aprovechaba para poner más detalles a su ciudad Villa Samantha, sentía que allí podía ser libre y tenía muchos amigos así fuera de manera virtual.

**¿Consideras que es más fácil tener amigos de forma virtual que de manera real?**

Samatha era una niña tímida, en el colegio no se expresaba fácilmente y en las exposiciones se ponía muy nerviosa al sentir como las observaban todos sus compañeros; pero se sentía tan diferente cuando llegaba la hora de jugar en Villa Samantha allí era la líder de la ciudad todas sus opiniones eran importantes y participaba en todos los eventos que formaban otros amigos virtuales en las otras Villas, pero esto solo pasaba a través del vídeo juego.

**¿Compartes con tus amigos virtuales otros espacios en la vida real?**

En una mañana en el colegio, Samantha se sorprendió al sentir como Ana María con una sonrisa se acercó a ella en el descanso para felicitarla por lo bonita que tenía su Villa, Samantha no sabía que decir Ana María era una de las niñas más populares del salón y aún más cuando Ana María la invito para que fuera a su cumpleaños, Samantha no dijo nada, temblaba por dentro y solo guardo silencio.

**¿Qué harías en el lugar de Samantha?**

Samantha opto por hablar con su madre, ella sabría qué hacer, siempre lo sabía por eso era su mejor amiga, la madre Samantha la escucho atentamente, conoció villa Samantha y todas las historias que si hija había tenido a través del vídeo juego...La madre le explico a su hija lo bueno que sería que todas sus maravillosas ideas que había realizado en su mundo mágico las expusiera con sus amigas en la vida real y por supuesto que aceptara la invitación de Ana María.

**Desde ese día Samantha ya no juega tanto en su Villa, comparte más con sus amigas en la vida real donde también disfruta de sus colores, vestuarios y comidas favoritas!**

FIN

## EL REGALO DE NICOLÁS

Por fin llego esta fecha tan esperada para Nicolás, hoy era el día de su cumpleaños número 9; todos llegaron a su casa para compartir su fiesta de cumpleaños.

Nicolás, aunque disfruto cada momento de aquella tarde, no veía la hora de que llegara el momento de recibir los regalos, porque sabía que tendría el regalo prometido por su padre, el último videojuego del cual todos sus compañeros hablaban, al recibirlo sintió tanta felicidad que sus ojos se llenaron de lágrimas.

Al día siguiente al regresar del colegio y después de realizar sus tareas, Nicolás pudo disfrutar por fin de su regalo, pasaron tantas horas que llego la hora de dormir y Nicolás no se había dado cuenta, pero no se sentía cansado quería seguir jugando y sintió mucha rabia cuando sus padres lo obligaron a dormir...

**¿Tú cómo te sientes cuando tus padres te limitan a la hora de jugar tu video juego favorito?**

En la escuela Nicolás se sentía ansioso y esa mañana sus compañeros estaban formando un equipo de fútbol para participar en un campeonato con otros salones, donde Nicolás quería participar, pero le daba pena que no lo escogieran así que mejor guardo silencio, igual sabía que con su nuevo video juego podría jugar en todas las posiciones.

**¿Qué hubieras hecho tú en la situación de Nicolás?**

Sus padres se dieron cuenta del equipo de fútbol que estaba formando el salón y hablaron con Nicolás esperando que él estuviera participando, él les contó su sentimiento temor y pena que sentía; sus padres le explicaron sobre la confianza que debía tener y lo importante que era que participar en actividades extras con sus compañeros, donde le mostraron la diferencia de la realidad VS los video juegos y como todo tenía que tener un equilibrio.

A la mañana siguiente Nicolás hablo con el entrenador y ahora es mucho más feliz jugando fútbol no solamente a través del video juego.

**FIN**

**PREGUNTAS DE LOS CUENTOS:**

1. ¿Tú cómo te sientes cuando tus padres te limitan a la hora de jugar tu vídeo juego favorito?
2. ¿Qué hubieras hecho tú en la situación de Nicolás?
3. ¿Consideras que es más fácil tener amigos de forma virtual que de manera real?
4. ¿Compartes con tus amigos virtuales otros espacios en la vida real?
5. ¿Qué harías en el lugar de Samantha?
6. ¿Cómo te sientes tú cuando vas Coronando el video juego?
7. ¿Y tú que sientes cuándo llevas mucho tiempo jugando?