



UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CUENCA

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE SALUD Y BIENESTAR**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**CORRELACIÓN DEL USO DE VIDEOJUEGOS Y EL  
VÍNCULO AFECTIVO CON SUS PADRES (NIÑOS DE 6 A 12  
AÑOS)**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**AUTOR: MARÍA BELÉN AGUILAR MENDIETA**

**JENNY PATRICIA CHACÓN BERMEO**

**DIRECTOR: PSC. CLIN. PABLO LUIS POZO LÓPEZ, MGS**

**CUENCA - ECUADOR**

**2024**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE SALUD Y BIENESTAR**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**CORRELACIÓN DEL USO DE VIDEOJUEGOS Y EL VÍNCULO  
AFECTIVO CON SUS PADRES (NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS)**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**AUTOR: MARÍA BELÉN AGUILAR MENDIETA**

**JENNY PATRICIA CHACÓN BERMEO**

**DIRECTOR: PSC. CLIN. PABLO LUIS POZO LÓPEZ, MGS**

**CUENCA - ECUADOR**

**2024**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



**Declaratoria de Autoría y Responsabilidad**

María Belén Aguilar Mendieta portadora de la cédula de ciudadanía N° 0706686565 y Jenny Patricia Chacón Bermeo portadora de la cédula de ciudadanía N° 1401034267. Declaramos ser las autoras de la obra: "Correlación del uso de videojuegos y el vínculo afectivo con sus padres (niños de 6 a 12 años)", sobre la cual nos hacemos responsables sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaramos que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximimos a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaramos finalmente que nuestra obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también nos responsabilizamos y eximimos a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cuenca, 26 de abril de 2024

F: 

**María Belén Aguilar Mendieta**

**C.I. 0706686565**

F: 

**Jenny Patricia Chacón Bermeo**

**C.I. 1401034267**

Cuenca, 26 de Abril de 2024

## CERTIFICACIÓN

Yo Pablo Luis Pozo López, con cédula de identidad N° 0106640410 en calidad de Director del Trabajo de Titulación con el tema **“Correlación del uso de videojuegos y el vínculo afectivo con sus padres (niños de 6 a 12 años)”**, certifico que el presente trabajo fue desarrollado por **MARÍA BELÉN AGUILAR MENDIETA Y JENNY PATRICIA CHACÓN BERMEO**, bajo mi supervisión.



Documento digitalizado por:  
PABLO LUIS POZO  
LOPEZ

Psc. Clin. Pablo Luis Pozo López, Mgs.

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**  
**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

## **Dedicatoria**

El presente trabajo de titulación está dedicado a mis padres, Nancy Mendieta y Máximo Aguilar, quienes han sido mi mayor fuente de inspiración y apoyo a lo largo de mi vida. Su constante compromiso y sacrificio han sido los pilares sobre los cuales he construido mi formación académica. Este logro es un tributo a su dedicación y esfuerzo. Que este trabajo sea un modesto reconocimiento de todo lo que han hecho por mí, y una muestra de mi profundo respeto y admiración por su incansable apoyo y guía.

**María Belén Aguilar Mendieta**

## **Dedicatoria**

Dedico este logro primeramente a Dios y a la virgencita del Rosario quienes me permitieron culminar con vida y con salud mi formación profesional brindándome siempre esa fuerza y sabiduría para no rendirme en el camino.

A mi familia quienes por ellos soy lo soy, en especial a mi tío Manuel Bermeo a quien quiero como un padre, a pesar de la distancia física, siento que está conmigo siempre, fue su amor quien hizo que nunca sintiera la ausencia de mi padre biológico, me ha demostrado su amor y apoyo incondicional, gracias por permitirme tener la oportunidad de lograr cosas grandes, sin ti hoy en día no fuese la persona que soy, no puedo estar más agradecida con Dios y con la vida por tenerte en mi vida, soy la mujer más afortunada de tenerte como tío, admiro tu valentía y me llena de orgullo llamarte padre, a mis dos madrecitas María Carmen Bermeo como no estaría agradecida con usted y no llamarte madre si me diste la vida, no soy quién para juzgar los actos y decisiones que hayas tomado, pero la vida nos dio la oportunidad de compartir de madre a hija, tu amor hacia a mi es incondicional, mi madrecita María Gladis Bermeo la abuelita y madre que toda niña desearía tener hiciste de mi infancia la mejor, gracias a usted tengo la dicha de seguir luchando y viviendo en este mundo, verla sus ojitos de orgullo hacia a mí son una de las cosas que me han dado esas ganas de comerme el mundo, siempre de niña me dije a mi misma que soy la niña más afortunada de tener dos madres. A mi abuelito Luis Bermeo quien me quiso como a una hija, y a quien lo veré como mi padre usted me supo brindar su amor, comprensión y guiarme para que fuera y lograr cumplir mis sueños. A Daniela y Darío mis hermanos, porque los amo infinitamente. A mi mejor amiga Melissa Borja por hacer de mi vida universitaria aún más bonita, por las risas de cada día en la universidad por escucharme y apoyarme a seguir luchando por mi sueño. A las personas que estuvieron durante este trayecto de mi formación profesional.

**Jenny Patricia Chacón Bermeo**

## **Agradecimiento**

A Dios, por ser mi guía constante y mi fuente de fortaleza en cada desafío. Agradezco por su constante aliento y por brindarme la sabiduría y la determinación necesaria para alcanzar mis metas académicas. Su presencia ha sido un faro que ha iluminado mi camino, permitiéndome superar obstáculos y alcanzar este importante logro en mi vida.

A la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación (Senescyt), mi más sincero agradecimiento por brindarme la oportunidad a través de una beca que me motivó y me impulsó a destacarme en mis estudios. Su confianza en mí ha sido un estímulo invaluable en mi camino hacia el éxito, y siempre me esforcé por mantener la beca, lo que me llevó a sobresalir en mis estudios universitarios.

A mis padres, por su sacrificio y dedicación para acompañarme en cada etapa de mi formación académica. Su constante apoyo ha sido mi mayor inspiración y motivación para perseguir mis sueños. Sin su incondicional respaldo, este logro no habría sido posible.

A mi hermano Joffre Ayala le agradezco por ser mi constante fuente de inspiración y motivación durante mi trayecto universitario. Él ha sido mi guía, impulsándome con su amor incondicional en cada paso del camino. Su presencia ha sido un faro de esperanza y fortaleza, guiándome hacia adelante con su aliento y apoyo.

A Fernando Quituisaca, quien contribuyó significativamente a hacer más llevadero cada día de estudio. Su presencia y apoyo constante no solo me ayudaron a mantener la motivación en los momentos difíciles, sino que también me proporcionaron el impulso necesario para enfrentar los desafíos académicos con determinación. Con su guía y orientación, logré abordar cada asignatura con mayor seguridad y confianza en mis capacidades. Sus ánimos constantes y su fe en mi potencial fueron fundamentales en mi trayecto universitario.

**María Belén Aguilar Mendieta**

## **Agradecimiento**

A Dios y la Virgencita por acompañarme todos los días de mi vida. A mi madrecita María Gladis Bermeo por ser la mujer más cariñosa de este mundo, la que sin importar de no haber comido, me brindaba su platito de comida, gracias por los valores y normas que me enseñaste me han servido para ser una mejor persona, gracias por tu amor incondicional. A mi madrecita María Carmen Bermeo por haberme apoyado en lo que me he propuesto y sobre todo ha sabido corregir mis errores. Ustedes mis madrecitas son lo más bello que Dios y la vida me han puesto en mi camino y por quienes intento ser una mejor persona cada día.

Agradezco también a mi tío quien ha sido como mi padre, gracias por ser el apoyo en mi carrera, en mis logros, en todo, que aun estando lejos lo llevo siempre en mi corazón y mi mente.

A mi papito Luis Bermeo por motivarme a conseguir lo que me proponga, me ha enseñado a no desfallecer ni rendirme ante nada y siempre perseverar a través de sus sabios consejos.

A mi hermano y mi hermana por demostrarme la gran fe que tienen en mí.

A las personas que aportaron para lograr mi meta.

**Jenny Patricia Chacón Bermeo**

Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento al director de nuestro trabajo de titulación por su invaluable contribución. Su dedicación y compromiso fueron fundamentales en la revisión de nuestra tesis, proporcionándonos ideas y orientación para mejorarla. Estuvo presente en todo momento, asegurándose de que se llevara a cabo un excelente trabajo. Su apoyo y guía fueron imprescindibles para alcanzar este logro, y estas profundamente agradecidas por su ayuda y compromiso.

**María Belén Aguilar Mendieta y Jenny Patricia Chacón Bermeo**

## Resumen

**Introducción:** El uso de los videojuegos se ha convertido en uno de los mayores problemas familiares que suelen existir en los hogares, esto trae consigo consecuencias en el desarrollo y el vínculo afectivo entre padres e hijos. **Objetivo:** Es por ello que, el objetivo del presente estudio es analizar la correlación que existe entre el uso prolongado de videojuegos en niños de 6 a 12 años y el vínculo afectivo con sus padres. **Metodología:** La investigación se desarrolló con un enfoque cualitativo con diseño de revisión bibliográfica y de alcance descriptivo en base a la declaratoria PRISMA. Los criterios de inclusión que se tomaron en consideración son estudios que hacen referencia a la exposición prolongada de videojuegos y aquellos que hablen sobre la importancia del vínculo afectivo que los niños establecen con sus padres. **Desarrollo:** En la presente investigación se incluyeron a un total de 8 estudios que hacen referencia específica al uso excesivo de los videojuegos y el vínculo familiar afectivo. **Conclusión:** Mediante la investigación se logró conocer que la correlación que existe entre el uso prolongado de videojuegos en niños y el vínculo afectivo paterno es influyente, y por ende debe ser positivo, sin embargo, este es negativo puesto que, al permanecer un largo tiempo en los videojuegos, los niños crean un comportamiento inadecuado y una dependencia hacia estos tipos de juegos, haciendo que, al querer controlar el tiempo de sus hijos y sus actividades, los niños se sientan inconformes y reaccionan de mala forma.

**Palabras clave:** Familia, padres, videojuegos, vínculo afectivo.

## **Abstract**

**Introduction:** The use of video games has become one of the biggest family problems that often exist in homes, with consequences in the development and bonding between parents and their children. **Objective:** Therefore, this study aims to analyze the correlation between the long-term use of video games in children aged between 6 and 12 years and the bonding with their parents. **Methodology:** The research was conducted using a qualitative approach with a literature review design and a descriptive scope based on the PRISMA statement. The inclusion criteria were those studies that referred to long-term exposure to video games and those that discussed the importance of children's bonding with their parents. **Development:** A total of 8 studies were included in this research that specifically referenced the excessive use of video games and family bonding. **Conclusion:** The research showed that the correlation between long-term use of video games control in children and parental bonding is influential and, therefore, should be positive, but it becomes negative because, by spending a long time playing video games, children develop inappropriate behavior and dependence on these types of games, which means that, by wanting to control their children's time and activities, children feel unhappy and react negatively.

**Keywords:** Family, parents, video games, bonding.

## Contenido

Introducción .....	12
Materiales y métodos .....	17
Desarrollo.....	21
Conclusiones .....	42
Limitaciones.....	44

## Introducción

Hoy en día, las familias se enfrentan a grandes desafíos durante el crecimiento de sus hijos, esto es debido a que la sociedad se encuentra en un cambio constante en donde la globalización y la tecnología va envolviendo al grupo social en dinámicas nuevas que crean influencia en el comportamiento positivo y negativo de las personas, especialmente en los más jóvenes; a pesar de que los avances tecnológicos buscan brindar herramientas al ser humano en diversas áreas profesionales en donde se optimiza el tiempo también se presenta como un gran abanico de entretenimientos para los más jóvenes, es así como los videojuegos pueden llegar a interferir en la dinámica familiar y sobre todo en el desarrollo infantil (Ortega, 2021).

Toda aquella interacción humana que se realiza por medio de dispositivos electrónicos de entretenimiento es considerada como videojuegos, es así que conocer la correlación entre el uso prolongado de videojuegos en niños de entre 6 y 12 años y cómo afecta a sus conexiones emocionales con sus padres es un tema importante para la sociedad.

Los estudios realizados sobre este tema en el campo de la psicología, se centran especialmente en el impacto que genera los videojuegos en las distintas generaciones y su influencia en el ámbito social y/ familiar (Chang & Bushman, 2019; Lin et al., 2018; Mantilla & Edwards, 2019). En estos se determina que, el uso excesivo de los videojuegos es un problema con consecuencias negativas, como la tendencia a la impulsividad y síntomas de depresión (Lin et al., 2018). El factor de riesgo se vuelve aún mayor al entender que estos son parte de la vida cotidiana de los más pequeños de la casa (Prasada et al., 2020).

El uso de videojuegos es un fenómeno de rápido crecimiento que ha llamado la atención a nivel mundial (Lin et al., 2018), esto es debido a que los niños generan un gran apego a los estímulos brindados por las llamadas consolas o videojuegos. Los menores lo utilizan principalmente para el entretenimiento, es por ello que, de acuerdo a su uso, pueden crear dependencia y así dedicarle gran parte de su tiempo (Yar et al., 2019). La principal implicación

a tener en cuenta en esta situación es que, el uso de videojuegos tiene repercusiones en los vínculos sociales que se generan en las personas (European Commission. Joint Research Centre. Institute for the Protection and the Security of the Citizen., 2015; Nguyen et al., 2022), especialmente en el vínculo afectivo que se crea entre padres e hijos.

Las interacciones a través de estos medios traen consigo una serie de problemas, puesto que los niños que usualmente son usuarios de videojuegos cuentan con la capacidad de mantener interacción con otras personas y por ende sean propensos a rechazos, presión social y comentarios negativos por parte de una comunidad de diversas edades, así como de acoso por parte de otras personas que se hacen pasar por niños, esto genera un mayor problema cuando el nivel de afectividad entre padres e hijos disminuye por esta situación (Firth et al., 2019).

Los videojuegos son parte del día a día de niños, niñas, adolescentes y adultos, Estos son programas de ordenador que se conectan a una televisión o algún tipo de pantalla con el fin de integrar un sistema de audio y vídeo. Díaz et al. (2020) mencionan que los videojuegos brindan una oportunidad importante para que los niños y niñas desarrollen sus habilidades en la escuela, sin embargo, no es posible decir que el uso de este siempre va a ser bueno.

Por otro lado, Gerardo y Marcelo (2022) indican que los videojuegos son definidos como una expresión artística en la que los jugadores intentan lograr objetivos en un tiempo y espacio determinado (normalmente de forma cooperativa) tomando sus propias decisiones y siguiendo reglas establecidas.

Así también lo fundamenta Rivera y Torres (2018) quienes mencionan que los videojuegos son juegos electrónicos en los que una o más personas interactúan entre sí. La interfaz funciona a través de una pantalla, de ahí el nombre de “videojuego”. Se ha desarrollado y ganado complejidad y potencia debido a los avances tecnológicos. Está disponible en una o más plataformas: PC, consolas, dispositivos portátiles y arcades.

Desde una perspectiva sistémica, el apego emocional es fundamental para la

supervivencia de las personas y consiste en las redes familiares y los vínculos emocionales que se desarrollan entre padres e hijos. Estas conexiones emocionales fomentan el desarrollo y la formación personal, brindan una sensación de seguridad e influyen en las relaciones afectivas (Gómez, 2022).

El vínculo afectivo se vive de acuerdo a las relaciones que alguien desarrolla sobre otra persona, lo que a su vez conduce al conocimiento sobre sí mismo. Estos vínculos afectivos son parte de la formación personal y de la experiencia de contacto con la otra persona (Hernández, 2012). Los vínculos afectivos en la familia es un eje importante y conforma el principal marco de apoyo destinado a moldear la personalidad que pueden desarrollar los hijos. Los vínculos emocionales entre padres e hijos pueden ayudar a gestionar ciertos desequilibrios emocionales, como la ansiedad (Jiménez y Marcelo, 2023).

Los vínculos afectivos reflejan la relación que ocurren entre padres e hijos, incluida la crianza, comunicación, prácticas de seguridad y la elaboración y aplicación de reglas, por medio de este vínculo se desarrolla la confianza y seguridad personal y familiar, esto permite que el niño se sienta relacionado en su entorno, y con la capacidad de afrontar breves separaciones de sus cuidadores e internalizar patrones de relaciones sociales y emocionales posteriores (Nayelly y Quintana, 2022).

### **Presentación del problema:**

Gran parte de la población ecuatoriana, más del 70% de esta, cuenta con acceso a internet. De todas estas personas que cuentan con este servicio en sus hogares más del 60% hace uso de tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) (Instituto Nacional de Estadística y Censo, 2023). Es así como es muy fácil para los niños buscar entretenerse haciendo uso de plataformas tecnológicas, especialmente con los diversos tipos de videojuegos puesto que cuentan con una gran experiencia debido a que se han visto sumergidos en este mundo durante toda su vida (Núñez et al., 2020).

Desde esta perspectiva, se puede decir que los videojuegos pueden tener un gran impacto en el comportamiento de niños y adolescentes, quienes son los que más hacen uso de este tipo de entretenimiento y en su pasatiempo es una gran distracción (Méndez y Palacios, 2023). Los padres juegan un papel importante en el control del desarrollo de sus hijos. Es por ello que, se necesita construir relaciones sólidas con sus hijos y tomar en cuenta las actividades que generan un buen comportamiento. Sin embargo, esto se vuelve difícil cuando los niños usan excesivamente los videojuegos (Polo y Medina, 2022). Esto, debido a que los videojuegos y su uso excesivo crea grandes consecuencias negativas tanto en la salud física y mental como en su afectación social y familiar (Flores y González, 2022).

En los niños pequeños, a veces pueden apoyar el juego familiar y el aprendizaje guiado con el uso de las consolas y videojuegos. Sin embargo, a esta edad, jugar con una consola sin supervisión de un adulto, rápidamente se puede convertir en un juego estereotipado y compulsivo, en donde el niño escapa del mundo real al mundo de las pantallas (Cerisola, 2017). Por ello es importante el vínculo que se genera entre padres e hijos puesto que el núcleo familiar enfatiza su papel como primer espacio donde los niños pueden expresarse (Anchundia y Navarrete, 2021). En particular, aquí es donde tienen lugar los primeros procesos de socialización y el aprendizaje fundamental del lenguaje y de los patrones de comportamiento necesarios para vivir e interactuar con los demás (Cadena y Peñafiel, 2020).

Debido a que muchos niños pasan gran parte de su tiempo jugando videojuegos sin supervisión de un adulto, existe la necesidad de crear conciencia a nivel mundial para reducir la exposición de niños, adolescentes y padres a los videojuegos por un tiempo excesivo (Vera et al., 2021). Existen una serie de problemas que se generan en las familias y el estado emocional de los hijos por el uso inadecuado de videojuegos. Los niños juegan en línea con tanta frecuencia que esto influye negativamente en la relación que se puede crear con su familia (González et al., 2017).

**Pregunta guía de investigación:**

¿De qué manera se correlaciona la exposición prolongada de videojuegos en niños de 6 a 12 años y el vínculo afectivo que se establece con sus padres?

**Justificación:**

Esta investigación busca conocer y analizar el trasfondo de los videojuegos y su uso excesivo en los niños de 6 a 12 años, tanto en los factores externos como en los internos que conlleva a que los niños usen las plataformas en un tiempo excesivo generando inconvenientes con el vínculo afectivo paterno. Por medio del presente estudio se puede conocer las consecuencias que se crean por el uso excesivo que los niños les ofrecen a los videojuegos, puesto que de ello influye el vínculo afectivo entre padres e hijos (Rivera y Torres, 2018).

La necesidad de este proyecto de investigación recae en conocer la conducta que genera el uso excesivo de los videojuegos en los niños, es por ello que, por este medio se puede conocer si realmente esto perjudica al niño, a toda su familia y al vínculo que se puede generar entre ellos. El desarrollo de la investigación crea evidencias para los profesionales del área psicológica y social sobre este importante problema social que se ha generado a medida que ha pasado el tiempo, el cual ha aumentado considerablemente desde el confinamiento por la pandemia del Covid-19 hasta la actualidad.

Tener conocimiento de los diversos problemas que sobresalen por el uso excesivo de los videojuegos es necesario para que los padres de familia, puedan tener conocimiento de la correlación que esto tiene con la afectación familiar y con las consecuencias que puede traer. De esta manera se brindan parámetros para prevenir las repercusiones sociales generadas o permitir que estas sean diagnosticadas (Small et al., 2020).

Los cuidadores primarios de los menores cada vez optan por una mayor aceptación del uso de videojuegos de los niños en periodos extendidos de tiempo. Esto lo realizan fundamentando que requieren alfabetizarse digitalmente y que en estos medios encuentran

recursos educativos que mejoran el desempeño de los niños. Esto, aunque es parcialmente correcto, no justifica el uso inadecuado de videojuegos por periodos extendidos de tiempo puesto que eso puede generar grandes consecuencias (Janssen et al., 2020).

El uso de videojuegos causa que los menores generan dificultad en la vinculación directa con sus padres y se escuden mediante comportamientos negativos, y dependiendo del contexto en que estos se desenvuelven pueden causar que se tomen actitudes incorrectas por parte del menor (Oliveira et al., 2020).

El adecuado conocimiento del fenómeno descrito permitirá concientizar a los padres de los menores sobre medidas y tendencias para prevenir el impacto social y familiar que éste genera. De esta manera, se podrían identificar estrategias que permitan fomentar un vínculo afectivo entre padres e hijo (Oswald et al., 2020).

### **Objetivos:**

#### ***Objetivo general***

- Analizar la correlación que existe entre el uso prolongado de videojuegos en niños de 6 a 12 años y el vínculo afectivo que se establece con sus padres.

#### ***Objetivo específico***

- Analizar el impacto del tiempo dedicado a los videojuegos en la frecuencia y calidad de la interacción entre niños y padres.
- Evaluar la influencia del uso de videojuegos en la percepción que los niños tienen del afecto y apoyo de sus padres.
- Identificar estrategias para fomentar un vínculo afectivo positivo entre padres e hijos en el contexto del uso de videojuegos.

### **Materiales y métodos**

#### **Diseño**

La investigación se desarrollará por medio de un enfoque cualitativo con diseño de

revisión bibliográfica y de alcance descriptivo en base a la declaratoria Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA).

### **Estrategias de búsqueda**

Para la recolección de información se determinará el uso de bases de datos en las que serán consultadas: Pudmed, Web of sciences y Scopus. Para ello, la cadena de búsqueda será ejecutada con el fin de filtrar los resultados que no cumplan adecuadamente con la misma. Por lo tanto, se utilizarán operadores booleanos AND y OR que permitirá una indagación más definida y detallada. El uso de los mismos se ejecuta con palabras claves de la siguiente manera: technology AND child AND "social bond" AND "negative impact" AND "internet" site: (sciencedirect.com OR springer.com OR scielo.org OR pubmed OR wiley OR sagepub). Los criterios se determinan en inglés debido a la normativa de cumplimiento para artículos científicos en los que las palabras clave deben ser establecidas en el idioma original y en inglés.

### **Criterios de selección**

Con la información recolectada en el paso previo se establecen los criterios de selección de estudios de mayor relevancia para garantizar la validez científica.

Criterios de inclusión:

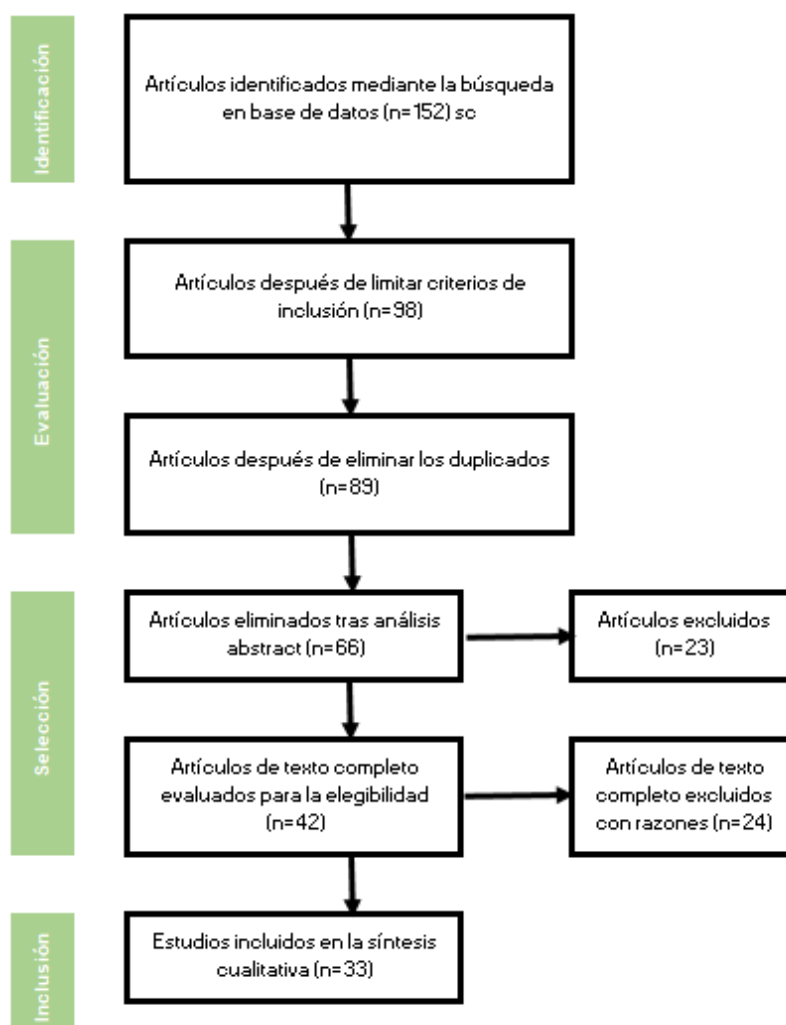
- Artículos de revistas científicas publicados desde el año 2018 a 2023 con fundamentos teóricos sobre el uso de videojuegos.
- Artículos de revistas científicas pertenecientes al área de Psicología, medicina o sociología sobre el uso de videojuegos.
- Publicaciones de artículos de revistas científicas de alto impacto y catálogo Latindex sobre el uso de videojuegos.
- Artículo de revistas científicas sobre el uso de videojuegos en niños de entre 6 a 12 años.
- Artículos de revistas científicas sobre vinculación afectiva entre padres e hijos

Criterios de exclusión:

- Artículos de revistas científicas con ausencia de datos relevantes que aporten a la presente investigación.
- Artículos de revistas científicas no indexados.
- Artículos de revistas científicas sobre el uso de cualquier otro tipo de tecnología.
- Artículos de revistas científicas que detallan el uso de videojuegos en niños mayores a 12 años.
- Información expuesta en páginas de blog y páginas web.

**Tabla 1**

*Identificación de estudios a través de bases de datos y registros a través del PRISMA*



### **Extracción de datos**

Al extraer los datos más relevantes para la investigación se tomará en cuenta las fuentes de la declaratoria PRISMA. Tras el filtro de los resultados de la búsqueda que será en las bases de datos Pudmed, Web of sciences y Scopus, se establecerá información mediante un formulario para la extracción de datos, el cual contiene los siguientes campos:

- Autores del artículo científico
- Año de publicación del artículo científico
- Título de la publicación del artículo científico
- Objetivos del artículo científico
- Metodología utilizada del artículo científico
- Resultados obtenidos
- Conclusiones

Es así como, el presente estudio con enfoque cualitativo necesita una valoración precisa de los estudios que se van a utilizar y analizar. Con la lectura y aislamiento de la información generada en la búsqueda se realizará la extracción de la información relevante dentro de cada uno de ellos para generar relaciones entre las ideas y redactar la investigación con la mejor fuente.

### **Análisis de datos**

El análisis de la información obtenida por medio de la investigación bibliográfica se la obtiene durante y luego del proceso de extracción de información. Esto implica identificar las ideas más relevantes dentro de cada fuente e intercalarlas para obtener técnicas de última generación para crear relaciones entre ideas gestionadas. Por tanto, se realiza un trabajo de investigación que permita, a través de la interpolación cualitativa de los conocimientos recogidos en el estudio, teniendo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión obtenidos previamente, obtener los criterios principales y más relevantes del objeto de estudio y sus

variables. Determinar variables relevantes analizando métodos y características apropiados.

### **Desarrollo**

Durante la respectiva investigación se opta por buscar documentos bibliográficos referentes al uso de videojuegos en niños a partir de 6 hasta los 12 años y la forma en la que esta puede influir en el vínculo afectivo que se genera entre los hijos y los padres con el fin de conocer si este afecta para generar un vínculo positivo o negativo. Para ello se buscarán artículos de revistas científicas de investigación cualitativa, cuantitativa o mixta, ya que cualesquiera de estos tipos de investigación brindan una información adecuada para este proyecto.

Los primeros artículos que se buscarán son aquellos que hablen sobre el vínculo afectivo que se destaca entre los padres y los niños de 6 a 12 años, luego se seleccionarán aquellos que hablen sobre el uso prolongado de videojuegos en los niños de 6 a 12 años y, por último, se detallan artículos de revistas científicas que establezcan cuál es la correlación que existe entre el vínculo afectivo con sus padres en niños de 6 a 12 años por el uso prolongado de videojuegos.

El primer artículo destacado es aquel elaborado por Suarez y Vélez (2018), en donde se plantea la necesidad de identificar los elementos de las dinámicas familiares que contribuyen en el desarrollo social, puesto que hoy en día no se tiene muy en cuenta que las relaciones familiares juegan un gran papel en las emociones de los niños y en la construcción de relaciones interpersonales asertivas. Para ello, los autores realizan una investigación con enfoque cualitativo y metodología bibliográfica, en donde se destacan estudios de artículos científicos de las bases de datos de Scielo, Redalyc y Dialnet con el uso de buscadores como desarrollo social, educación y familia.

Durante el desarrollo de la investigación, los autores Suarez y Vélez (2018) mencionaron que se logró conocer que entre las dinámicas comerciales que contribuyen al

desarrollo social entre los miembros de la familia es la comunicación clara, el respeto, escuchar atentamente y la comprensión. A más de ello, destacan que los estilos de crianza formados dentro del sistema familiar contribuyen al desarrollo social y emocional de los niños, por lo que la familia, como sistema primario a través del cual los niños forman sus primeros vínculos, debe fomentar la buena comunicación, el amor y el apoyo destacando habilidades sociales que contribuyen al desarrollo integral. En base a esto se concluye que el vínculo familiar forma un individuo social, ya que organizando los elementos emocionales, afectivos, comunicativos y comportamentales (modelados a partir del niño) se crea a un ser integrado, que puede convertirse en eje del desarrollo humano.

De acuerdo a la investigación de Suarez y Vélez (2018) es importante destacar que hay que tomar conciencia sobre la importancia del vínculo afectivo entre padres e hijos, puesto que hoy en día, en lugar de que este aumente, está disminuyendo, debido a que los padres cumplen con su limitada función de trabajar y brindarles comodidades económicas y físicas a sus hijos dejando a un lado la necesidad de brindar afecto en el desarrollo de los niños. Esto hace que se generen problemas emocionales en el desarrollo del mismo los cuales afectan hasta su adultez.

Por otro lado, Tinitana et al. (2023) destacan la influencia del confinamiento por el Covid-19 en el estilo de crianza de los niños. Estos mencionan que el impacto psicológico en la vida habitual de las personas modificó el vínculo parental que se crea entre el padre y el niño, evitando que se generen vínculos sanos. La pandemia tuvo un impacto psicológico en todo el mundo y se produjeron ciertos cambios en la población, que los llevaron a adoptar un estilo de vida diferente al habitual. Por lo tanto, la experiencia de afecto fue manipulada durante el proceso desde el nacimiento, ya que esta situación tenía un impacto directo en la salud mental de padres e hijos provocando nuevos conflictos familiares.

La metodología que Tinitana et al. (2023) utilizaron en su estudio corresponde a una revisión descriptiva - sistemática mediante un enfoque cuantitativo y un diseño no

experimental. Por medio de este tipo de investigación, los autores pretenden conocer los estilos parentales dominantes en el desarrollo de conductas descriptivas tras la cuarentena por COVID-19, en función de su efectividad y tasas. La muestra que ellos utilizaron en el estudio fue consecutiva no probabilística de 95 estudiantes y sus tutores cuya infancia osciló entre 9 y 10 años (61% mujeres - 39% hombres); El nivel educativo comprende 5-6 años de educación primaria en el colegio Antonio José de Sucre. Los conjuntos de datos obtenidos fueron digitalizados en una base de datos estadísticos SPSS versión 25-0, se revisaron, seleccionaron, y se generaron tablas estadísticas para cada instrumento.

Los resultados que obtuvieron Tinitana et al. (2023) indica que el estilo de crianza de un padre específico afecta el desarrollo de un comportamiento inadecuado. De esta manera, los autores certifican que el comportamiento incorrecto es debido a la falta de inconsistencia emocional y conductual de los padres debido al desinterés por el cuidado. Los estilos que pueden tener los padres envían el pronóstico del comportamiento visible y las dificultades psicológicas de los niños en los espacios familiares. Las experiencias de los autores durante el estudio indica que los niños tienen problemas de agresión cuando se exponen a castigos corporales y conductas parentales permisivas. En conclusión, los autores mencionaron que la Escala de Prácticas Educativas Parentales (PEF) identificó que los estilos de crianza utilizados por los padres durante la pandemia de COVID-19 tuvieron un impacto psicosocial en el entorno familiar de sus hijos, lo que afecta el vínculo paterno, así como las habilidades y capacidades del niño. Los padres adoptan habilidades parentales de apego, formativas, protectoras y reflexivas mientras crían a sus hijos, siendo dominantes las habilidades parentales protectoras. Sin embargo, durante el estudio, los autores consideraron un acto de sobreprotección que vulneraban la autonomía e independencia de los menores.

Con este estudio se puede analizar cómo influye el estilo de crianza en el desarrollo de vínculo entre padres e hijos y el desarrollo de habilidades de los niños, puesto que cuando los

padres buscan presentar una crianza autoritaria y violenta se generan conductas negativas. Esto surgió en muchas familias durante el confinamiento por el Covid-19 puesto que por el encierro y los diversos problemas por los que se estaba pasando los padres mostraban una crianza autoritaria, distanciamiento, poca relación social y ausencia de entretenimiento con sus hijos, haciendo que los niños sientan poca atención y afecto por parte de sus padres, creando desapego emocional.

Respecto al uso de videojuegos, López et al. (2022) mencionaron que el uso de estos es una manera muy común de entretenimiento tanto entre los adultos, jóvenes y niños de hoy en día, y de acuerdo con su utilización y el tiempo de dedicación, este puede ser una poderosa herramienta para jugar en el aula y mejorar la enseñanza y el aprendizaje en los niños de escuelas. Si bien el uso adecuado de videojuegos favorece el aprendizaje en diversos campos del conocimiento y ayuda a desarrollar muchas habilidades a través del juego y la creatividad, también hay que tener en cuenta que el exceso de este puede tener efectos negativos como adicción, sedentarismo, bajo rendimiento académico y problemas sociales.

Por lo general, se denomina pre-adolescentes a los niños que se encuentran en el periodo comprendido entre los 9 y los 13 años en donde se destaca la etapa de crecimiento que pasa de la niñez a la adolescencia. López et al. (2022) destacan que los cambios físicos, conductuales y emocionales que dan forma a la personalidad en la adolescencia temprana están estrechamente relacionados con importantes procesos de maduración en la edad adulta. Este es un momento importante en el que las identidades personal y social se fusionan. Los autores mencionan que hoy en día, los videojuegos son una forma de entretenimiento muy común para los preadolescentes y, en muchos casos, su primera incursión en el campo más amplio de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

La muestra que, López et al. (2022), tomaron en consideración estuvo compuesta por 825 estudiantes de entre 9 y 14 años que asistían a varios centros educativos públicos de

Andalucía, España. Ese estudio fue diseñado con un enfoque cuantitativo descriptivo, recogiendo datos mediante un instrumento de encuesta sobre hábitos de consumo de videojuegos. Los resultados de esta investigación muestran claras diferencias en las respuestas por género, lo que indica que los niños están más interesados en los videojuegos, saben más sobre ellos y los utilizan con más frecuencia que las niñas.

López et al. (2022) llegan a la conclusión de que los hábitos de consumo de videojuegos en los preadolescentes dependen de su fin, puesto que utilizarlos como herramienta de apoyo al aprendizaje en contextos educativos puede ser muy importante para abordar las ineludibles realidades socioeducativas actuales. A través de este estudio, los autores conocieron que los hábitos de videojuegos de los estudiantes preadolescentes encuestados y las implicaciones socioeducativas que pueden tener durante periodos es clave para el desarrollo personal. Con base en estos hábitos, los participantes demostraron que es mejor pasar menos tiempo jugando videojuegos que con familiares, amigos o practicando deportes. Sin embargo, los resultados de ese estudio detallaron que a pesar de su conocimiento existe un número significativo de preadolescentes que admitieron pasar más tiempo jugando videojuegos que con la familia, divirtiéndose con amigos o haciendo ejercicio.

Con este artículo científico se puede conocer cómo los videojuegos forman parte de la vida de los niños, sea que a estos se los utilice como una herramienta para el aprendizaje, así como una herramienta de entretenimiento, sin embargo, es posible verificar que trae consigo grandes consecuencias como la adicción puesto que los niños preadolescentes encuestados reconocieron que estos prefieren hacer uso de sus videojuegos a que pasar tiempo con su familia o con sus amistades.

Por otro lado, Cuevas et al. (2022) mencionan la importancia del uso responsable de videojuegos. Estos mencionan que la escuela y la familia juegan un rol importante en el desarrollo integral del niño más pequeño, y el uso de la tecnología es uno de los aspectos más

necesarios del papel de ambos actores en la actualidad. Los videojuegos han formado parte tradicionalmente de una disciplina separada, pero recientemente se han integrado en los contextos educativos de forma evolutiva. Dado que los menores suelen utilizar los videojuegos de forma privada, son un pasatiempo que no se comparte con los miembros de la familia y, a menudo, no está supervisado por los padres. Teniendo en cuenta que el control parental sobre el uso de videojuegos depende de la relevancia, frecuencia e intensidad del contenido consumido. Este ejercicio también ayuda al desarrollo cognitivo de los menores, especialmente cuando se realiza con el apoyo e implicación de los padres. Sin embargo, si no se hace esto, el consumo de videojuegos puede convertirse en una fuente de conflictos y luchas dentro de la familia, además de provocar problemas de salud, de comportamiento o sociales, y posiblemente adicción.

El estudio de Cuevas et al. (2022) consiste en una investigación cuantitativa, recopilando datos mediante métodos de encuesta. La metodología se basa en la recogida de información a través de preguntas cerradas o semicerradas dirigidas a un conjunto de sujetos (muestra) de forma estandarizada, lo que facilita su cuantificación y procesamiento. La muestra está formada por 367 estudiantes de la Universidad Internacional de Valencia. En concreto, 116 hombres y 251 mujeres de entre 19 y 55 años.

Los resultados que Cuevas et al. (2022) obtuvieron, muestra que los profesores creyeron desde el principio que enseñar a los estudiantes jóvenes a usar videojuegos era principalmente responsabilidad de las familias, aunque se demostraron algunas diferencias basadas en variables como el género, la edad o la experiencia previa del docente. Estos datos analizados por los autores antes mencionados ponen de relieve la necesidad de una integración normativa más explícita de los videojuegos y ayudan a introducir mecanismos de responsabilidad compartida entre familias y escuelas en los enfoques educativos.

El análisis del estudio de Cuevas et al. (2022) permite determinar si el uso responsable

de los videojuegos se considera un problema que se desarrolla en el entorno familiar. A esta idea se puede responder que, en el contexto del uso de estas tecnologías tanto entre semana como durante el fin de semana, es en casa. También se puede observar que las mujeres obtuvieron puntuaciones más altas que los hombres en términos de asignación de responsabilidades en el ámbito familiar, lo que refleja su tradicional asociación con los problemas en el ámbito privado y la institucionalización de la profesión docente. Como extensión del cuidado infantil, no existe una diferencia significativa en la distribución de responsabilidades por edad. Sería interesante basarse en la idea de que las percepciones sobre el uso, la utilidad y los riesgos potenciales de una tecnología variarían en función de estas variables.

Con este estudio de Cuevas et al. (2022) se llega a conocer que el uso de los videojuegos puede tener grandes ventajas, siempre y cuando estos tengan una gran relación con la presentación y el direccionamiento de sus padres, ya que esto permite que se limite el uso excesivo de los videojuegos y el uso de juegos violentos o no adecuados para su edad. Mientras que, cuando se deja la libre demanda del uso de los videojuegos se generan grandes problemas como problemas en la relación afectiva y emocional con la familia, con el medio social, e incluso con problemas de adicción.

Así mismo, se presenta el estudio de Díaz et al. (2022), que si bien es cierto, no habla estrictamente del uso de los videojuegos en los niños, más si habla de la importancia de establecer juegos entre niños y niñas con sus padres para generar un vínculo afectivo fuerte entre estos, es importante mencionar que se tomó en consideración este documento investigativo, debido a que habla específicamente de la relación entre padres e hijos y la necesidad de establecer cualquier tipo de juegos entre estos con el fin de crear algún tipo de vínculo entre ellos.

Según el estudio de Díaz et al. (2022), los beneficiarios son niños y niñas que muestran

agresividad y emociones negativas al compartir objetos y materiales de juego, estos niños no están interesados en el juego grupal durante la socialización puesto que tienen poca o ninguna participación de los padres. Las familias participan en las actividades educativas de la institución. Por lo tanto, existe poca motivación en la dificultad de las actividades propuestas, lo que lleva a la búsqueda de estrategias que despierten el interés de los padres de familia en el proceso educativo de niños y niñas.

Díaz et al. (2022) consideran que el vínculo afectivo entre padres e hijos puede verse afectado incluso cuando el vocabulario de los padres hace que sus hijos se conviertan en niños groseros y por ello busquen de alguna forma distanciarse. Las observaciones también muestran una falta de prácticas parentales que promuevan una vida saludable, como el respeto, la tolerancia y el uso de palabras amables (palabras mágicas). Esto claramente tiene implicaciones para la educación y el comportamiento de niños y niñas en la escuela. Porque se expresan con una actitud y un vocabulario equivocados. Por tanto, afecta las relaciones familiares, la convivencia pacífica y el juego armonioso.

Este estudio de Díaz et al. (2022) se caracteriza por un método cualitativo utilizando como participantes a familias y niños huérfanos y se analizó en base a estrategias de juego, método de enseñanza y aprendizaje. La investigación es transversal de tipo descriptiva. Este tipo de investigaciones mapea el comportamiento de niños y niñas, desarrolla su vínculo con los padres, conexiones sociales, habilidades y, lo más importante, mejora a los niños a través de herramientas de juego educativo mediante la implicación y participación de sus familias.

La población para la cual se decidió implementar este proyecto de Díaz et al. (2022) se encuentra ubicada en la ciudad de Tarra, departamento de Norte de Santander, orfanato Los Paticos. Aquí hay 100 niños de familias vulnerables y socialmente desfavorecidas por falta de recursos. Se da prioridad a los servicios para la primera infancia. Se tomó una muestra aleatoria de 12 familias, incluidos 9 niños y 3 niñas, del municipio de Tarra.

Con esta investigación de Díaz et al. (2022) se aclararon aspectos importantes sobre la importancia del vínculo afectivo paterno y sobre las características que deben considerar los padres de familias para que sus hijos puedan desarrollarse afectivamente, como el uso de adecuado vocabulario y la relación durante juegos y actividades que permitan acercarse cada vez más. Este proyecto de Díaz et al. (2022) que analizó el nivel de interés y entusiasmo hacia el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primaria mediante la introducción de juegos y vídeos educativos basados en las TIC, resulta de gran utilidad e importancia para ayudar a los niños a expresar sus emociones y adquirir conocimientos, sobre todo si esto lo realizan con sus padres puesto que mejora el vínculo afectivo que puede existir entre ambos.

De acuerdo con el estudio que realizaron Vera et al. (2021) hoy en día, la tecnología tiene un gran impacto en los niños, por ello, el desarrollo de las computadoras trae consigo un nuevo tipo de juegos que marcan la vida de los menores. Lo que enfatizó el inicio de las consolas de videojuegos fue que rápidamente se convirtieron en una gran parte de la vida de los niños. El juego se convirtió en el primer éxito de ventas del mercado. Con el tiempo, los juegos cambian y se diversifican. La importancia de tomar en cuenta este estudio es que habla de concientizar que el uso excesivo de juegos puede obstaculizar el desarrollo y el aprendizaje cognitivo de los niños, lo que generalmente lleva a crear una agresión y disminución de las habilidades sociales. Hasta la fecha, se ha prestado poca atención a la relación entre el uso de videojuegos y los resultados en la salud física, psicológica y social.

Vera et al. (2021) destacan que hoy en día, no hay supervisión de un adulto ni restricciones de edad en los juegos que descargan, lo que facilita que los niños accedan a todas las aplicaciones. Esta es una de las cuestiones en las que se basan estos estudios. Porque estos juegos son de muy fácil acceso. Intentan cambiar las actitudes hacia sus padres y la sociedad en general participando en diversas formas de violencia, incluida la agresión cibernética, física y verbal/psicológica. Esto incide en el mal comportamiento en las instituciones.

La metodología que utilizan Vera et al. (2021) en su estudio se basa en el análisis de la observación sistemática, diversas escalas de calificación (cuantitativa y descriptiva), diversos recursos adicionales (como fotos) que pueden usarse para las observaciones y una matriz de análisis estadísticos cuantitativos. A más de ello, se realizaron encuestas de satisfacción y estructurales de los videojuegos, presentando mensajes ocultos y el impacto psicosocial referencial que aportan, la cual arrojó datos de una cifra de 36 personas donde 5 preguntas son de opción múltiple y 3 preguntas de argumentación.

En este análisis de los encuestados por Vera et al. (2021), la mayoría concluyó que la moda, las externalidades, el entretenimiento agradable y la "popularidad del juego" eran las razones más comunes por la que se direccionan a los videojuegos. Sin embargo, también se conoció, de acuerdo a los resultados, que la razón por la que los niños se involucran en videojuegos violentos es por la desatención de sus padres, problemas familiares actuales y la falta de apoyo en el hogar. Este estudio de Vera et al. (2021) proporciona algunas recomendaciones y observaciones para la gestión del control de videojuegos como, por ejemplo, limitar el tiempo de juego de su hijo a 40 minutos o menos ya que eso también depende de los padres, puesto que los niños siguen el ejemplo, es decir que, si un niño ve a sus padres jugando más de lo habitual, desearán hacer lo mismo y esto les hará un mayor daño.

De acuerdo al análisis del estudio de Vera et al. (2021), entre la solución que nos da como Psicólogo es que el uso excesivo de videojuegos violentos está influenciado más por la cantidad de tiempo que los niños juegan que por el contenido de los videojuegos, es por ello que es necesario que los padres cuenten con estructuras que les permita monitorear esto, tales como normas en el hogar y el cumplimiento de estos, con el fin de que el niño pueda crear en su rutina y obtener el llamado autocontrol.

El estudio de Ortiz y Navarro (2021) mencionan que, con los avances de la tecnología, los niños también prefieren jugar con dispositivos electrónicos que pueden contener

videojuegos violentos, según el comunicado de nuevas tendencias tecnológicas. Hoy en día, el número de consumidores que disfrutan de los videojuegos de lujo es cada vez mayor en nuestra sociedad, es por ello que Ortiz y Navarro (2021) mencionan que las armas y la violencia son los protagonistas principales de las pantallas, lo que aumenta el riesgo de imitar conductas agresivas.

De acuerdo con Ortiz y Navarro (2021), la tecnología avanza rápidamente y las exigencias laborales no se quedan atrás. Asimismo, en los hogares modernos, padre y madre salen a trabajar y sus hijos crecen de una forma autónoma, es por ello que, los videojuegos son un desafío para los niños, por lo que los padres confían en que sus hijos estarán bien cuidados con las niñeras mientras que los dispositivos juegan un papel importante en la vida de ellos.

Ortiz y Navarro (2021) mencionan que actualmente se observan ciertas conductas agresivas en los niños que pueden estar relacionadas con el uso de videojuegos. Por ejemplo, el comportamiento agresivo tiende a aumentar inmediatamente después de la exposición a la violencia de los videojuegos. Por tanto, un estado de excitación general, junto con una tendencia a incrementar la conducta agresiva, va acompañado de un aumento de pensamientos de violencia que conducen a una conducta hostil.

Este estudio de Ortiz y Navarro (2021) es esencialmente un estudio descriptivo con un enfoque o tipo de investigación cualitativa. Se utiliza una variedad de métodos para recopilar información, incluidas entrevistas, observaciones, acontecimientos de la vida, descripciones de rutinas diarias, situaciones problemáticas y el significado de la vida de los participantes. La población de este proyecto estuvo compuesta por niños de entre 8 y 10 años y sus padres del Centro de Educación Integral Colombia en Cartagena de Indias. La muestra estuvo compuesta por cuatro niños y cuatro madres de la mencionada institución de Cartagena de Indias.

Con la investigación de Ortiz y Navarro (2021) se conoció que existen muchas formas de entretenimiento para los niños, y aunque sus historias se han perdido en la tradición oral, los

videojuegos dominan la vida de la mayoría de los menores hoy en día. Sin embargo, puede llegar un momento en el que las actividades sencillas y divertidas cesen y la adicción se convierta en un problema. Por otro lado, los padres suelen creer que los videojuegos han influido en el comportamiento de sus hijos. Esto implica que los padres tomen las medidas necesarias, como controlar o sancionar el tiempo dedicado a estos videojuegos o confiscar dispositivos tecnológicos.

En otras palabras, los juegos son un elemento relacionado con la estructura conductual de los niños porque tienen componentes formativos que pueden distinguir entre el desarrollo de actitudes y habilidades dependiendo del propósito del juego.

Por último, se menciona el estudio de Coyotecatl y Murrieta (2022), quienes mencionan que hoy en día, las familias rara vez tienen tiempo para divertirse juntas. Esto lo confirma la experiencia personal en zonas rurales y las interacciones diarias con las personas que viven allí, donde se ve que los niños y niñas de hoy dedican una cantidad desmesurada de tiempo a utilizar los medios tecnológicos desde una edad temprana. Como resultado del estudio de Coyotecatl y Murrieta, los padres y las madres están demasiado concentrados en su trabajo, lo que hace que sus interacciones con sus hijos e hijas sean limitadas en el tiempo y, por lo tanto, incapaces de socializar en entornos de ocio. Con base a ello, el propósito del estudio de Coyotecatl y Murrieta es analizar los aspectos que dificultan la convivencia de los estudiantes de quinto grado de primaria y sus padres y madres en la comunidad del estado de Puebla, México. La razón es que hoy en día los niños y niñas han adoptado nuevas formas de comunicarse entre sí y de pasar su tiempo libre. Es común verlos divertirse con sus dispositivos tecnológicos.

El método de investigación se realizó de manera cuantitativa con el objetivo de comprender la realidad social en un contexto natural para explicar fenómenos como las interacciones entre madres, padres, hijas e hijos. Al mismo tiempo, se centra en situaciones

sociales específicas. Por lo tanto, la población de estudio estuvo compuesta por 29 estudiantes de 5to grado de educación primaria con edades de 10 a 11 años (10 niñas, 19 niños) y sus padres (38 personas). La muestra pertenecía a una comunidad del estado mexicano de Puebla.

Entre tantas cosas, con este estudio se conoce que el uso excesivo de la tecnología es una situación difícil. Los niños y niñas lo utilizan como distracción (videojuegos). La respuesta de la madre fue que el comportamiento de su hijo había cambiado gracias al asistente electrónico, por lo que prefería quedarse en la cuarta habitación antes que salir con sus amigos, como solía hacer. Debido a esta situación, se dice que la tecnología tiene más efectos en las actividades familiares. En un primer momento se destaca la brecha digital entre los afiliados a la hora de utilizar el dispositivo. Otro factor decisivo es la disponibilidad de Internet.

No basta con que madre, padre, hija e hijo viven juntos. Se ha observado que los padres no están interesados en asistir a las reuniones organizadas por los profesores de clase, instituto o grupo por falta de tiempo, trabajo o simplemente falta de atención. Parece haber problemas en las relaciones interpersonales y familiares, especialmente entre padre y madre. Esto tuvo un impacto en el comportamiento y las actitudes de niños y niñas tanto dentro como fuera del aula.

## Cuadro resumen

**Tabla 2**

*Artículos científicos revisados en esta investigación bibliográfica*

Nro.	Autores	Propósito	Tipo de estudio o diseño	Resultado
1	Suárez, P. P., & Vélez, M. M.	Identificar elementos de las dinámicas familiares que contribuyen en el desarrollo social.	Investigación con enfoques cualitativos, nivel descriptivo y métodos bibliométricos. Se realizó una búsqueda de artículos en español e inglés sin restricción de fechas en las bases de datos Dialnet, Redalyc y Scielo utilizando los buscadores familia, educación y desarrollo social.	El afecto de los padres, las relaciones familiares y el estilo de crianza influyen en la formación de diversas habilidades psicosociales del niño, contribuyendo así al desarrollo de un individuo que puede interactuar positivamente con los demás.
2	Tinitana, V. M., Morales, B. N., & Villavicencio, A. C.	determinar los factores implicados en el desarrollo de conductas disruptivas en niños relacionadas a los estilos de crianza de sus progenitores durante el	El propósito de esta revisión sistemática descriptiva con enfoque cuantitativo y diseño no experimental fue identificar estilos parentales dominantes en el desarrollo de conductas disruptivas desde el brote de COVID-19, con base en porcentajes de efectividad y confiabilidad. Una prueba utilizada adicionalmente a la	Está claro que el estilo de crianza de los padres en casa ha cambiado debido a la autocuarentena por el COVID-19, y también han cambiado los factores psicosociales que lo afectan, como muchos conflictos familiares relacionados con la vida cotidiana y aislamiento social. Finalmente, hubo resultados claros que indican que los estilos de

---

confinamiento, entre 96 estudiantes de 5to - 6to de educación básica y sus cuidadores, por medio de una revisión sistemática, para la obtención de datos se aplicó la Escala de Identificación de Prácticas Educativas Familiares (PEF) y la Escala de Parentalidad Positiva (E2p).

aplicación para evaluar y validar la prueba piloto.

crianza autoritarios y permisivos son importantes en el desarrollo de conductas disruptivas. El encarcelamiento genera problemas como situaciones de estrés, ansiedad y conflictos en la familia, imposibilitando el desarrollo familiar integral y afectando la vida cotidiana y las relaciones familiares.

- 3 Cuevas, M. N., Gabarda, M. V., & Cánovas, L. P. Identificar, mediante una revisión bibliográfica y normativa, cuáles son las responsabilidades de la familia y la escuela en relación con
- Es un estudio cuantitativo que recopila datos a través de métodos de encuesta. Al tratarse de un trabajo de investigación descriptivo, el objetivo es captar la atribución de responsabilidad en dos contextos relacionados con el uso responsable de los videojuegos sin
- Aunque existen algunas diferencias debido a variables como el género, la edad y la experiencia docente previa, los futuros docentes consideran que enseñar a los jóvenes estudiantes a utilizar los videojuegos es una gran responsabilidad para sus familias. Estos datos ayudan a resaltar la necesidad de integrar
-

---

	el uso de los videojuegos.	manipulación alguna.	más explícitamente los videojuegos en los marcos normativos e introducir mecanismos de responsabilidad compartida entre familias y escuelas en los enfoques educativos.
4	López, N. F., Gallardo, L. J. & Muñoz, V. D. (2022).	Conocer los hábitos de consumo de videojuegos en la preadolescencia y sus implicaciones socioeducativas, en función del género de los participantes.	Este estudio se desarrolló mediante enfoques metodológicos cuantitativos, descriptivos, ex post, transversales y correlacionales mediante una encuesta de hábitos de consumo de videojuegos.
			Los resultados muestran claras diferencias en las respuestas por género, lo que indica que los niños están más interesados en los videojuegos, saben más sobre ellos y los utilizan con más frecuencia que las niñas. Además, son muy competitivos cuando juegan.
5.	Díaz, S.; Guerrero, G. Y.; Vargas D. L.; Veloza G. L.	Describir la incidencia de las interacciones entre padres, madres de familia e hijos mediadas por el juego en los procesos de enseñanza – aprendizaje en niños y niñas de 4 y 5 años en	La investigación es de tipo descriptiva con un enfoque cualitativo cuyos participantes son las familias y los niños del Hogar Infantil, cuyos análisis parten de la estrategia del juego como método de enseñanza y aprendizaje
			Se evidenciaron aspectos importantes con las características de las madres, padres de las familias encuestadas, por medio de la encuesta Juego y Familia y se infirieron datos relativos a algunas teorías como: la de Lev Vygotsky con su teoría social (1924), Piaget y su teoría cognitiva (1956) entre otras, y conceptos que presentaron similitudes entre la relación de una circunstancia de la familia con las

---

---

	el Hogar Infantil Los Paticos, del municipio de El Tarra, Norte de Santander		consecuencias o problemas reflejados en el comportamiento del niño y de la niña.
6	Vera, S. C., Naula, S. P., Cajape, A. A., & Prieto, L. Y. (2021). Determinar de qué manera se puede disminuir el uso de los videojuegos en los niños y su influencia en su aprendizaje cognitivo	La metodología estuvo enmarcada bajo la matriz del análisis de observación sistemática, donde se utilizó diferentes escalas de apreciación como los son la numérica, figura y descriptiva la cual se acudirá a varios recursos auxiliares que posee dicha observación (fotografías y lista cotejo), análisis cuantitativo se utilizó experimentos psicológicos, estadísticas generales, desde luego las encuestas de satisfacción y análisis cualitativo se realizará un mensaje implícito con su referente impacto psicosocial que lo provoca sin dejar atrás que se realizará también un análisis de la estructura de los videojuegos.	Cada juego ofrece variedad de estilos y productos las cuales son muy amplias y diversas, pero se enfocaron en los videojuegos violentos que como tal en la investigación arroja que si tienen una influencia en los niños, teniendo en cuenta como factor principal la convivencia en la familia donde está siendo criado el niño, porque existe en la actualidad y es comprobado que en los hogares no tienen como tal una base de información adecuada sobre lo que sí perjudica, ya que dejándolos jugar en tiempos ilimitados y sin llevar reglas o normas estas producen que los niños consideren en sus cabezas que es “normal”.
7	Ortíz, M. J., & Describir las	Este estudio es esencialmente un estudio	Con la investigación se conoció que existen

---

---

Navarro, M. C. (2021)	percepciones de niños y padres sobre el uso de videojuegos violentos y su relación con el comportamiento agresivo en menores entre 8 y 10 años del Centro Educativo Integral Colombia en la ciudad de Cartagena de Indias.	descriptivo con un enfoque o tipo de investigación cualitativa. Se utiliza una variedad de métodos para recopilar información, incluidas entrevistas, observaciones, acontecimientos de la vida, descripciones de rutinas diarias, situaciones problemáticas y el significado de la vida de los participantes.	muchas formas de entretenimiento para los niños, y aunque sus historias se han perdido en la tradición oral, los videojuegos dominan la vida de la mayoría de los menores hoy en día. Sin embargo, puede llegar un momento en el que las actividades sencillas y divertidas cesen y la adicción se convierta en un problema. Por otro lado, los padres suelen creer que los videojuegos han influido en el comportamiento de sus hijos.
8 Coyotecatl X., L.; Murrieta O. R.	Analizar los aspectos no favorecedores de la convivencia entre un grupo de estudiantes que cursa el quinto grado en una escuela primaria y sus respectivas madres y padres de una	Se utilizaron dos tipos de seguimiento para obtener datos: seguimiento sistemático y seguimiento colaborativo. Además de las entrevistas, hay cuestionarios, libros de juegos y diarios de campo. La información obtenida se analizó mediante codificación directa y codificación axial, combinando la vida de padres y madres, hijos e hijas, como	Como resultado, se encontró que los factores que afectan la interacción de los miembros de la familia estudiados incluyen la mala comunicación, el uso limitado del tiempo libre, el abandono de la escuela, las responsabilidades laborales de la madre y el padre y el uso excesivo de dispositivos electrónicos. Durante toda mi adolescencia.

---

---

comunidad de la  
región centro de  
México.

unidades de análisis, y dividiéndolas en  
cinco categorías siguiendo un enfoque  
inductivo.

---

### **Párrafo de cierre**

Si se tuviera que elegir un factor determinante para la vida emocional futura y la salud mental de una persona sería sin duda el vínculo afectivo emocional que se forma en la infancia, especialmente aquel vínculo afectivo que se genera entre los padres. Según el análisis de la investigación, existen variables del vínculo afectivo que juegan un gran papel relativo en su formación, tales como el temperamento que puede presentar el niño, las características del cuidador o de los padres, la continuidad en el tiempo que estos padres ofrecen a sus hijos, puesto que para crear una conexión es necesario compartir tiempo, y este debe ser constante. Para que este tipo de comunicación sea saludable, el padre o el cuidador debe ser lo suficientemente sensible como para tolerar la ansiedad, permitir el acceso y no ser demasiado insistente para no invalidar la experiencia subjetiva del niño al interpretar demasiado rápido sus expresiones. Se cree que todas estas características contribuyen al desarrollo del apego seguro como factor protector contra la vulnerabilidad psicológica.

De acuerdo con lo que se ha podido conocer durante el desarrollo de la investigación, es importante tomar en consideración que existe una correlación negativa entre el uso prolongado de videojuegos en niños y el vínculo afectivo que se establece con sus padres, puesto que los niños al jugar pierden el apego y la relación con la sociedad, especialmente con sus padres. El problema del uso excesivo de los videojuegos es que puede provocar emociones fuertes y negativas. Esto puede hacer que los niños se sientan enojados, confundidos, resentidos, ansiosos y, a menudo, desconfiados con sus padres. Estos sentimientos dificultan la relación que puede existir entre padres e hijos puesto que los niños suelen distanciarse de sus padres y prefieren jugar.

El uso de videojuegos durante un tiempo prolongado influye negativamente en el vínculo afectivo que se puede crear con sus padres. Esto es debido a que los niños que dedican un excesivo tiempo a los videojuegos a menudo evitan a las personas con las que pueden tener

mayor contacto, como son sus padres, familiares, amigos, y sociedad en general. Además de ello, el uso incontrolado de videojuegos puede destruir las relaciones familiares como es el vínculo afectivo paterno. De acuerdo a lo que se ha analizado, esto suele ser en su gran mayoría por la falta de atención y apoyo de los padres, puesto que muchos de ellos tienen que pasar mayor tiempo de su día dedicado al trabajo más que a sus hijos. Aunque muchos factores pueden influir en el desarrollo de un niño o niña, se ha demostrado que los factores familiares son el aspecto más importante, siendo los más importantes los padres o tutores quienes pueden impartir emociones que determinan las acciones y comportamientos que adopta un individuo.

Con los estudios fue posible determinar que el vínculo que se crea entre padres e hijos durante el uso excesivo de los videojuegos no es bueno, puesto que son pocos los padres que juegan con sus hijos a los diversos videojuegos, por el contrario, por la falta de atención de los padres hacia los hijos, estos prefieren pasar la mayoría del tiempo jugando a que crear una relación comunicativa y pasar tiempo con sus padres, con algo de reciprocidad de estos, debido a que los adultos tienden a pasar más tiempo en sus labores que brindar atención afectiva a sus hijos.

Se conoció que los niños que pasan una gran parte de su tiempo en los videojuegos tienden a crear debilidades como problemas en el rendimiento académico, falta de control en conductas agresivas, empiezan a mentir a sus padres, mala conducta con sus padres y la sociedad en general, peligro de extorsión y riesgo a relacionarse con personas malintencionadas, entre otros, es por ello que en uno de los estudios se menciona que es importante que los padres de familia controlen a sus hijos mientras estos están en sus videojuegos para verificar con quien juega, que juega y cuánto tiempo juegan.

## Conclusiones

De acuerdo al estudio que se ha realizado, fue posible analizar y conocer que la correlación que existe entre el uso prolongado de videojuegos en niños de 6 a 12 años y el vínculo afectivo que se establece con sus padres es negativa, puesto que al permanecer un largo tiempo en los videojuegos, los niños crean un comportamiento inadecuado y una dependencia de estos juegos, haciendo que, al momento de que los padres quieran controlar el tiempo y lo que hacen, los niños se sientan inconformes y reaccionan de mala forma, sea esto con mentiras o con acciones inadecuadas y violentas.

Durante la investigación se logró conocer que existen numerosos estudios realizados sobre la importancia de los videojuegos en el aprendizaje cognitivo de los niños, sin embargo, fueron pocos los estudios que se encontraron sobre el uso excesivo de estos videojuegos en niños de 6 a 12 años y su correlación con el vínculo afectivo paterno. De los estudios encontrados fue posible conocer que el tiempo dedicado a los videojuegos genera un gran impacto en la frecuencia y calidad de interacción entre padres e hijos, puesto que cuando existe un uso excesivo de estos videojuegos se tienen diversas consecuencias como problemas en las relaciones familiares, falta de comunicación, poca confianza entre padres e hijos, problemas de conducta, uso de vocabulario indebido, problemas académicos, entre otros, lo que conlleva a un vínculo afectivo deficiente. Es decir que, entre los vínculos más prevalentes que el niño de 6 a 12 años obstruyen con sus padres, por el uso prolongado de videojuegos, es el sedentarismo en los menores, problemas de convivencia social y poca afinidad hacia su entorno familiar, puesto que prefieren estar jugando a convivir con amigos o familia. A más de todo esto, el uso excesivo de los videojuegos genera ansiedad, problemas de concentración, depresión y trastorno del sueño, lo que influye en la convivencia con la familia.

Se conoce que el uso de videojuegos por parte de los niños tiene una variedad de efectos emocionales ante sus padres, tanto positivos como negativos. Estos cambios emocionales

conducen a adoptar o evitar conductas riesgosas, incluidas adicciones, trastornos, síntomas y pensamientos irracionales. Es decir que el uso excesivo de los videojuegos en los niños influye en gran medida en la percepción que los niños pueden crear sobre el afecto y el apoyo de sus padres puesto que, en muchas ocasiones, los padres están en contra del uso excesivo de estos tipos de juegos haciendo que los niños sientan que al limitar el tiempo de uso de estos juegos sus padres no apoyan a sus decisiones y haciendo que también se restrinja a la correlación positiva con el vínculo afectivo paterno, mientras que, cuando los niños brindan un excesivo tiempo a los videojuegos aprobado o poco supervisado por los padres se puede tener dos respuestas: Un grupo de niños se sienten apoyados y satisfechos por el tiempo que pueden usar el videojuego; Así como puede haber otro grupo de niños que consideran que tienen gran tiempo para usar los videojuegos como consecuencia de que sus padres no les brindan afecto ni atención, es así que estos prefieren distanciarse de sus padres, y por el contrario crece la desconfianza, el maltrato verbal, y afectaciones psicológicas que pueden influir en el desarrollo integral del niño.

Para fomentar un vínculo afectivo positivo entre padres e hijos en el contexto del uso de videojuegos es necesario tomar en cuenta diversas estrategias importantes de las cuales sobresalen las siguientes: Brindar tiempo de cuidado a los hijos, puesto que esto es importante para que los niños se sientan atendidos e importantes para sus padres, es posible brindar un tiempo de uso de los videojuegos, sin embargo, este tiempo debe ser limitado y supervisado, incluso, puede hacer uso de ese tiempo y esas actividades junto a sus padres, de esa forma el niño sentirá un mayor apego a sus padres y podrá conocer que pueden compartir diversas actividades con sus padres creando un vínculo de confianza; A más de ello es necesario crear un mayor nivel de comunicación, así los niños podrán conocer que pueden expresar sus sentimientos y deseos a sus padres, estos tendrán presentes que sus padres podrán escucharlos y obtener interés de los que expresan; también se puede realizar diversas actividades entre

padres e hijos, actividades como colaboración de las tareas del hogar, viajes juntos, juegos de mesa, practicar deporte entre otros, de esa forma los niños tendrán menos tiempo de ocio que puede ser usado con videojuegos.

### **Limitaciones**

La correlación del uso de videojuegos y el vínculo afectivo con sus padres es un tema de gran interés para diversas áreas de estudio, sin embargo, a pesar de que el uso excesivo de los videojuegos es un tema social y de que el vínculo afectivo entre padres e hijos es otro tema de relevancia en el ámbito psicológico, fue un poco complejo encontrar una gran cantidad de investigaciones que se basen en la relación que existe entre estas dos variables. Esta se podría decir que es la principal limitación que se encontró en el presente trabajo.

Los estudios que se encontraron para la investigación de análisis PRISMA fueron en su gran mayoría estudios en el que hacen mayor referencia al beneficio del uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje y herramienta educativa en los niños, estos mencionan específicamente de diversas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) como adecuada influencia para mejorar el rendimiento académico, sin embargo, fueron muy limitados y casi nulos los estudios que especifican el mal uso de los videojuegos por sus uso excesivo.

Por otro lado, al buscar sobre la importancia del vínculo afectivo entre padres de familia y los hijos, era posible encontrar información que limitan en niños pequeños, es decir, en niños de 1 a 4 años ya que, de acuerdo a esos estudios, es la edad en la que los niños generan una mayor conexión con sus padres, especialmente con su madre, sin embargo, se habla muy poco de los niños de 6 a 12 años, especialmente de los mayores, ya que mientras mayor es la edad del niño menor es la cantidad de estudios que se puede encontrar.

Algo similar sucedía al buscar información sobre el uso excesivo de videojuegos en niños de 6 a 12 años, puesto que son pocos los estudios que se limitan a esta edad específica. La

mayoría de las investigaciones obtenidas se centraban en adolescentes y jóvenes en donde se especificaba como influencia principal en el rendimiento escolar.

La escasa información de documentos que hagan referencia a ambas variables relacionadas y de la limitación de la edad en específica dificultaron un poco el desarrollo de la investigación puesto que se mantenían diversos criterios de inclusión y de exclusión que se debían tomar en consideración para seleccionar los documentos que se analizarían en el desarrollo del trabajo.

## Referencias

- Anchundia, P. R., & Navarrete, P. Y. (2021). Incidencia de la sobreprotección familiar en el desarrollo autónomo del niño de Inicial I y II de la Unidad Educativa Provincia de Manabí, Cascol. *VARONA*, 73. Obtenido de [https://www.redalyc.org/journal/3606/360670689015/html/#redalyc\\_360670689015\\_ref1](https://www.redalyc.org/journal/3606/360670689015/html/#redalyc_360670689015_ref1)
- Cadena, M. N., & Peñafiel, M. C. (2020). *La sobreprotección familiar en el desarrollo de la autonomía en niños de 3-4 años en el Centro de Educación Inicial Jardineritos período lectivo 2019-2020*. Guayaquil: Universidad Laica Vicente Rocafuer. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/3936>
- Cerisola, A. (2017). Impacto negativo de los medios tecnológicos en el neurodesarrollo infantil. *Pediatría Panamá*, 46(2), 126-131. Obtenido de <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2017/08/848347/126-131.pdf>
- Chang, J. H., & Bushman, B. J. (2019). Effect of Exposure to Gun Violence in Video Games on Children's Dangerous Behavior With Real Guns: A Randomized Clinical Trial. *JAMA Network Open*, 2(5). doi:<https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2019.4319>
- Cuevas, M. N., Gabarda, M. V., & Cánovas, L. P. (2022). El uso responsable de videojuegos: ¿una cuestión familiar o escolar? *Revista Colombiana de Educación*, 84. doi:<https://doi.org/10.17227/rce.num84-11981>
- Díaz, S. J., Guerrero, G. Y., Vargas, D. L., & Veloza, G. L. (2022). *Análisis del Juego en Niños y Niñas con Padres de Familia*. Bogotá - Colombia : Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Díaz, V. M., Díaz, M. M., & Urbano, E. R. (2020). Aprendizaje con videojuegos con realidad aumentada en educación primaria. *Revista De Ciencias Sociales*, 26(2), 94-112.

doi:<https://doi.org/10.31876/rcs.v26i0.34116>.

European Commission. Joint Research Centre. Institute for the Protection and the Security of the Citizen. (2015). *Young children (0-8) and digital technology: A qualitative exploratory study across seven countries*. Obtenido de

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC93239>

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC93239>

Firth, J., Torous, J., Stubbs, B., Firth, J. A., Steiner, G. Z., Smith, L., . . . Sarris, J. (2019). The

“online brain”: How the Internet may be changing our cognition. *World Psychiatry*,

18(2), 119-129. doi:<https://doi.org/10.1002/wps.20617>

Flores, C., & Gonzalez, G. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés

académico en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 3,

1438-1459.

doi:<https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2305/3389>

Gerardo, W. V., & Marcelo, C. (2022). El videojuego como recurso educativo: Estudio de las actitudes de los docentes en República Dominicana. *Pensamiento educativo*, 59(1).

doi:<http://dx.doi.org/10.7764/pel.59.1.2022.3>

Gómez, C. D. (2022). *Vinculación infantil en el desarrollo infantil de las familias de la zona rural del municipio*. Bogotá - Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores .

Gonzálvez, M. T., Espada, J. P., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos

está relacionado con problemas emocionales en los adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>

<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>

Hernández, G. J. (2012). Las relaciones afectivas y los procesos de subjetivación y formación de la identidad en el bachillerato. *Perfiles educativos*, 34(135), 116-131. Obtenido de

[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982012000100008)

[26982012000100008](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982012000100008)

- Instituto Nacional de Estadística y Censo. (Julio de 2023). *Tecnologías de la Información y Comunicación-TIC*. Obtenido de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic/>
- Janssen, X., Martin, A., Hughes, A. R., Hill, C. M., Kotronoulas, G., & Hesketh, K. R. (2020). Associations of screen time, sedentary time and physical activity with sleep in under 5s: A systematic review and meta-analysis. *Sleep Medicine Reviews, 49*(101). Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31778942/>
- Jimenez, B. Z., & Marcelo, C. C. (2023). *Vinculo afectivos tempranos y ansiedad en los estudiantes de una institucion educativa de ciudad de Dios para optar el titulo profesional de licenciado en psicología*. Obtenido de [https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/10983/Jimenez%20Berrios%20Zully%20&%20Marcelo%20Castro,%20Carlos.pdf%20\(1.898Mb\).pdf?sequence=11](https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/10983/Jimenez%20Berrios%20Zully%20&%20Marcelo%20Castro,%20Carlos.pdf%20(1.898Mb).pdf?sequence=11)
- Lin, M., Wu, J. Y., You, J., Hu, W., & Yen, C. (2018). Prevalence of internet addiction and its risk and protective factors in a representative sample of senior high school students in Taiwan. *Journal of Adolescence, 62*(1), 38-46. doi:<https://doi.org/10.1016/>
- López, N. F., Gallardo, L. J., & Muñoz, V. D. (2022). videojuegos y preadolescencia. Uso, hábitos implicaciones socioeducativas en función del género. *Revista Colombiana de Educación, 84*(215). doi:<https://doi.org/10.17227/rce.num84-12701>
- Mantilla, A., & Edwards, S. (2019). Digital technology use by and with young children: A systematic review for the Statement on Young Children and Digital Technologies. *Australasian Journal of Early Childhood, 44*(2), 182-195. doi:<https://doi.org/10.1177/18369>
- Méndez, C. C., & Palacios, M. N. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Revista Killkana Sociales, 7*(1), 83-94.

doi:<https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242>

Nayelly, L. Y., & Quintana, L. N. (2022). Fortalecimiento de competencias parentales y apego: propuesta de programa psicoeducativo para padres y madres de familia en Ciudad Juárez. *Ehquidad: La Revista Internacional de Políticas de Bienestar y Trabajo Social*(17), 47-78. doi:DOI: <https://doi.org/10.15257/ehquidad.2022.0002>

Nguyen, T. T., Nguyen, T. T., Do, H. N., Vu, T. B., Vu, K. L., Do, H. M., . . . Ho, R. C. (2022). Parent–Child Relationship Quality and Internet Use in a Developing Country: Adolescents’ Perspectives. *Frontiers in Psychology, 13*.  
doi:<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.847278>

Núñez, B. E., Sanz, G. Y., & Ravina, R. R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare, 24*, 240-257.  
doi:<https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>

Oliveira, C. B., Pinto, R. Z., Saraiva, B. T., Tebar, W. R., Delfino, L. D., Franco, M. R., . . . Christofaro, D. G. (2022). Effects of active video games on children and adolescents: A systematic review with meta-analysis. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports, 30*(1), 4–12. doi:<https://doi.org/10.1111/sms.13539>

Ortega, G. Y. (2021). *Los videojuegos y su influencia en el comportamiento psicosocial: caso estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del Cantón Manta Periodo 2020 - 2021*. Manta - Manabí: Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Obtenido de <https://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/123456789/3287/1/ULEAM-TS-0061.pdf>

Ortíz, M. J., & Navarro, M. C. (2021). *Descripción de las Percepciones de Niños y Padres sobre el uso de Videojuegos Violentos y su Relación con el Comportamiento Agresivo en Menores entre 8 y 10 años del Centro Educativo Integral Colombia en la Ciudad de Cartagena de Indias*. Escuela de Psicología, Universidad del Sinú Elías Bechara Zainum .

- Oswald, T. K., Rumbold, A. R., Kedzior, S. G., & Moore, V. M. (2020). Psychological impacts of “screen time” and “green time” for children and adolescents: A systematic scoping review. *PLOS ONE*, 9. doi:<https://doi.org/10.1371/journal.pone.023>
- Polo, C. L., & Medina, P. Y. (2022). *Tiempo de juego Free Fire y Expresión de la Ira en Adolescentes De 12 a 16 Años en un Colegio Privado de la Ciudad de Bogotá*. Bogotá D.C; Colombia: Universidad Antonio Nariño. Obtenido de <http://repositorio.uan.edu.co/handle/123456789/7376?mode=full>
- Prasada, K. D., Vaidyab, R. W., & Mangipudic, M. R. (2020). Effect of occupational stress and remote working on psychological well-being of employees: An empirical analysis during covid-19 pandemic concerning information technology industry in hyderaba. *Indian Journal of Commerce & Management Studies*, 11(2). doi:<https://doi.org/10.18843/ijcms/v11i2/01>
- Rivera, A. E., & Torres, C. V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 1-22. doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Small, G. W., Lee, J., Kaufman, A., Jalil, J., Siddarth, P., Gaddipati, H., . . . Bookheimer, S. Y. (2020). Brain health consequences of digital technology use. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 22(2), 179–187. doi:<https://doi.org/10.31887/DCNS.20>
- Suárez, P. P., & Vélez, M. M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Psicoespacios*, 12(20), 173- 198. doi:<https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776>
- Tinitana, V. M., Morales, B. N., & Villavicencio, A. C. (2023). Estilos de crianza y conductas. *Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 25(25), 69-88. Obtenido de

[http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v25n25/v25n25\\_a05.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v25n25/v25n25_a05.pdf)

Vera, S. C., Naula, S. P., Cajape, A. A., & Prieto, L. Y. (2021). Los videojuegos violentos un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. *593 Digital Publisher*, 6(6), 535-548.

doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.934>

Yar, A., Yildiz, G. O., Tural, U., & Cakin, M. N. (2019). Prevalance Of Internet Addiction Among Adolescents With Psychiatric Disorders. *Archives of Neuropsychiatry*.

doi:<https://doi.org/10.29399/npa.23045>

## Glosario

**Acciones inadecuadas:** Conducta o comportamiento problemático o inapropiada

**Afinidad:** Cualquier tipo de parentesco que se puede provocar por algún tipo de vínculo

**Ansiedad:** miedos y preocupaciones intensas, excesivas y continuas antes diversas situaciones cotidianas

**Confianza:** Es la creencia de que un individuo o un grupo de personas sean capaz de actuar de una adecuada manera y en un determinado pensamiento o situación.

**Correlación:** Relación o correspondencia recíproca que se genera entre dos o más grupos de cosas.

**Dependencia:** Relación de origen o conexión

**Depresión:** Trastorno mental que se caracteriza principalmente por un estado de ánimo bajo o por algún sentimiento de tristeza.

**Falta de comunicación:** La ausencia de intercambios de información entre dos o más personas.

**Problemas académicos:** Aquella situación en la que se relación con las bajas calificaciones obtenidas por los estudiantes

**Problemas de Concentración:** Problema cognitivo bastante habitual que obstaculiza la realización de gran parte de las actividades cotidianas

**Problemas familiares:** Conflictos en la familia no suelen implicar violencia, pero sí que puede acarrear algún malestar como tensión, estrés o nerviosismo ante la existencia de diferentes intereses e ideas

**Relaciones familiares:** Interconexiones que se dan entre los integrantes de cada familia

**Sedentarismo:** Falta de actividad física regular, definida como: “menos de 30 minutos diarios de ejercicio regular y menos de 3 días a la semana”

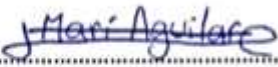
**Trastorno del sueño:** Son problemas relacionados con dormir. Estos incluyen dificultades para conciliar el sueño o permanecer dormido, quedarse dormido, entre otros.

**Violencia:** Uso intencional de la fuerza física o el poder real o como amenaza contra uno mismo, una persona, grupo o comunidad que tiene como resultado la probabilidad de daño psicológico, lesiones, la muerte, privación o mal desarrollo



María Belén Aguilar Mendieta portadora de la cédula de ciudadanía N° 0706686565 y Jenny Patricia Chacón Bermeo portadora de la cédula de ciudadanía N° 1401034267. En calidad de autoras y titulares de los derechos patrimoniales del proyecto de titulación "Correlación del uso de videojuegos y el vínculo afectivo con sus padres (niños de 6 a 12 años)" de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconocemos a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizamos además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste proyecto de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 26 de abril de 2024

F: 

María Belén Aguilar Mendieta

C.I. 0706686565

F: 

Jenny Patricia Chacón Bermeo

C.I. 1401034267