



**UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS  
FACULTAD DE SALUD Y CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA DE PSICOLOGÍA  
SEDE VIÑA DEL MAR  
CAMPUS LOS CASTAÑOS**

**Factores de riesgo asociados a niveles de uso problemático  
de las redes sociales y videojuegos de niños entre 7 a 11 años de  
edad.**

**Tesis para optar al grado académico de Licenciado en Psicología**

Estudiantes investigadores:  
Camila Mendoza Figueroa e Isaac Yáñez Urbina

Docente guía: Dr. Ps. Claudia Sanhueza Guzmán  
Asesor teórico: Andrés Martínez

Universidad de las Américas

## Contenido

RESUMEN: .....	4
ABSTRACT:.....	5
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....	7
1.1 PROBLEMÁTICA Y ESTADO DEL ARTE.....	8
Problema de Investigación.....	8
CAPÍTULO II: REVISIÓN TEÓRICA .....	11
2.1 Modelos Desarrollo.....	12
2.2 Uso problemático de la tecnología (UPT) .....	12
2.3 Dependencia a las tecnologías .....	14
2.4 Efectos del uso problemático de la tecnología.....	15
2.5 Funciones Ejecutivas y el uso problemático de la tecnología (UPT): .....	17
2.6 Factores de Riesgo .....	18
2.7.1 Ámbito Familiar.....	19
2.7.2 Ámbito Social .....	20
2.7.3 Ámbito Escolar .....	21
CAPÍTULO III: PREGUNTA, OBJETIVOS E HIPÓTESIS .....	21
3.1 Pregunta de Investigación.....	22
3.2 Objetivo General:.....	22
3.3 Objetivo Específicos: .....	22
3.4 Hipótesis .....	23
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	23
4.1 Alcances de la investigación.....	23
4.2 Diseño y justificación de la investigación .....	24

## TEMA DE INVESTIGACIÓN

	3
4.3 Descripción de la muestra.....	24
4.4 Población Participante: .....	26
4.5 Delimitación y descripción de los ámbitos abordados:.....	26
4.6 Definición y características de la Población: .....	27
CAPÍTULO V: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	27
5.1 Cuestionarios seleccionados: .....	27
BRIEF-2 Abreviado .....	27
Cuestionario F.E.S. (Ámbito Familiar, Escolar y Social) Consumo, Sintomatología y Causa.....	29
5.2 Técnica de análisis de datos:.....	29
5.3 Procedimientos y resguardos éticos:.....	30
CAPÍTULO VI: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	31
6.1. Tablas, Gráficas e Interpretación: .....	31
6.2 Correlación de Pearson .....	35
6.2.1 Resumen de Correlaciones Significativas:.....	38
CAPÍTULO VII: Discusión, Conclusión, Limitaciones y Líneas de Investigación .....	41
7.1 Discusión.....	41
Hipótesis .....	41
7.2 CONCLUSIÓN.....	48
7.3 Limitaciones.....	50
7.4. Líneas de Investigación: .....	52
TABLAS Y FIGURAS .....	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	63
ANEXOS .....	67

### **RESUMEN:**

La exposición creciente de los niños al mundo digital ha planteado preguntas cruciales sobre los riesgos que pueden afectar su desarrollo. A pesar de la falta de investigaciones en Chile sobre los riesgos para la salud mental y física de los niños asociados al uso de internet, estudios como el de Alejandro Maturana en 2008 mostraron que el 18% de los participantes presentaba conductas de riesgo en internet y el 31% tenía problemas familiares, sin evaluar los problemas de salud mental y física.

El trastorno asociado al uso problemático se caracteriza por la dependencia y la pérdida de control, con síntomas como disminución del rendimiento académico, falta de interés en actividades sociales y conductas manipuladoras, y un aumento del uso de internet para reducir malestares emocionales preexistentes. Se subraya la estrecha relación entre el bajo bienestar psicosocial y el uso excesivo de videojuegos. Otros estudios han vinculado el uso excesivo de redes sociales con la depresión, la ansiedad y la reducción del rendimiento académico.

Por otro lado, se discute el papel de las funciones ejecutivas en la infancia y su relación con el uso problemático de tecnologías en adolescentes. Destaca que el uso excesivo de videojuegos y celulares puede causar problemas de concentración, impulsividad y dependencia, afectando negativamente la vida personal, social y académica.

Esta investigación indaga sobre los riesgos asociados con el uso de la tecnología en niños, enfatizando la necesidad de investigar y comprender los factores de riesgo que puede potenciar un uso problemático a las tecnologías y con ello, impactar en la salud mental, habilidades sociales, relaciones familiares y el rendimiento escolar de los niños para abordar y mitigar posibles efectos negativos en su desarrollo.

**Palabras clave:** Palabras claves: factores de riesgo, salud mental, funciones ejecutivas, uso problemático de tecnología, redes sociales, videojuegos.

**ABSTRACT:**

The increasing exposure of children to the digital world has raised crucial questions about the risks that may affect their development. Despite the lack of research in Chile on the mental and physical health risks for children associated with internet use, studies such as Alejandro Maturana's in 2008 showed that 18% of participants exhibited risky behaviors on the internet, and 31% had family problems, without assessing mental and physical health issues. The disorder associated with problematic use is characterized by dependence and loss of control, with symptoms such as decreased academic performance, lack of interest in social activities, manipulative behaviors, and increased internet use to alleviate pre-existing emotional distress. The close relationship between low psychosocial well-being and excessive video game use is emphasized. Other studies have linked excessive social media use to depression, anxiety, and reduced academic performance.

Moreover, the role of executive functions in childhood and their relationship with problematic technology use in adolescents is discussed. It is highlighted that excessive use of video games and mobile phones can cause concentration problems, impulsivity, and dependence, negatively affecting personal, social, and academic life.

This research investigates the risks associated with technology use in children, emphasizing the need to investigate and understand the risk factors that can enhance problematic technology use and, consequently, impact children's mental health, social skills, family

relationships, and school performance to address and mitigate potential negative effects on their development.

**Keywords:** risk factors, mental health, executive functions, problematic technology use, social media, video games.

### **CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN**

La creciente exposición de los niños al mundo digital plantea interrogantes con respecto a los posibles factores de riesgos que pueden incidir o afectar su desarrollo. Ahora, a pesar de la falta de investigaciones en Chile en relación con los factores de riesgo en salud mental y física de niños y adolescentes asociados al uso de internet, Alejandro Maturana presentó una investigación en 2008 en el que participaron 224 estudiantes, y en los resultados arrojados en este estudio, se descubrió que el 18% presentaba conductas de riesgo en internet y el 31% tenía problemas familiares (Las Heras, 2012). Según los estudios de Akka (2020), muestra la importancia del correcto uso de las tecnologías en niños ya que esta podría llegar a producir conductas adictivas y que estas estarían estrechamente ligadas a jóvenes que estarían menos satisfechos con la vida, experimentan más soledad, tienen baja autoestima, y tienen menos competencia social. Por ello, parte de nuestro objetivo investigativo consiste en identificar los factores de riesgo que pueden llevar al uso problemático en niños de entre 7 a 11 años de edad.

La presencia cada vez más marcada de los niños en el ámbito digital ha suscitado una serie de interrogantes concernientes a los posibles riesgos que esto implica para su desarrollo. A pesar de la creciente exposición de los jóvenes al mundo en línea, en Chile se ha observado una carencia de investigaciones sobre los factores de riesgo asociados al uso de internet en la salud mental y física de niños y adolescentes. Aunque algunos estudios como el realizado por Alejandro Maturana (2008), citado por Las Heras (2012), indican la presencia de conductas de riesgo en internet y problemas familiares entre los participantes, aún persisten lagunas en la evaluación de la salud mental y física en este contexto. Se han señalado hallazgos que sugieren una relación entre el uso excesivo de redes sociales (RRSS) y problemas de salud mental, como depresión y ansiedad, que

inciden en el bienestar emocional y las habilidades sociales de los jóvenes (Vera & López, 2021; Huamani, 2022). Ante las repercusiones documentadas en adolescentes y la escasez de investigaciones en niños de la infancia media, se plantea la relevancia de indagar si existen factores de riesgo relacionados con el uso compulsivo de la tecnología en este grupo etario. Este estudio pretende identificar estos factores en niños de entre 7 a 11 años, entendiendo a los factores de riesgo como características o circunstancias asociadas con la probabilidad de desarrollar ciertos problemas de salud (Justo, 1999).

### **1.1 PROBLEMÁTICA Y ESTADO DEL ARTE**

#### ***Problema de Investigación***

La creciente exposición de los niños al mundo digital plantea interrogantes con respecto a los posibles factores de riesgos que pueden incidir o afectar su desarrollo. Ahora, a pesar de la falta de investigaciones en Chile en relación a los factores de riesgo en salud mental y física de niños y adolescentes asociados al uso de internet, Alejandro Maturana presentó una investigación en 2008 en el que participaron 224 estudiantes, y en los resultados arrojados en este estudio, se descubrió que el 18% presentaba conductas de riesgo en internet y el 31% tenía problemas familiares, sin embargo, no se evaluaron problemas de salud mental y física (Las Heras, 2012). Por otra parte, Viña (2009) citado por García (2013) señalan que *“el perfil psicológico de los adolescentes que pasan más tiempo en Internet aparece como emocionalmente inestables, tendentes a la introversión y pesimistas. Presentan un afrontamiento improductivo que no persigue la resolución de problemas”* (p.10). Asimismo, se sostiene que el uso excesivo de RRSS tiene una alta incidencia relacional con la depresión y la ansiedad, lo cual repercute en el estado emocional, la disminución

en habilidades sociales, la alteración de rutinas y la reducción del rendimiento académico (Vera & López., 2021, citado por Huamani, 2022). Debido a las consecuencias que se han encontrado en varios estudios con respecto al uso problemático en adolescentes y a la falta de investigación en niños de infancia media, es que sería importante indagar si es que existen factores de riesgo que se relacionan con el uso compulsivo en el uso de las tecnologías en este rango etario.

Por ello, parte de nuestro objetivo investigativo consiste en identificar los factores de riesgo que pueden llevar a las conductas adictivas en niños de entre 7 a 11 años de edad. Según un estudio de Justo (1999) indica que” *Un Factor de Riesgo es cualquier característica o circunstancia detectable de una persona o grupo de personas que se sabe asociada con la probabilidad de estar especialmente expuesta a desarrollar o padecer un proceso mórbido, sus características se asocian a un cierto tipo de daño a la salud*”. Esto indicaría también la importancia del tema bajo el espectro de la salud mental, relacionado al interés dentro de nuestra disciplina. Justo (1999) también indica que “*los factores de riesgo están localizados en individuos, familias, comunidades y ambiente, pero cuando se interrelacionan aumentan sus efectos aislados*”, localidades que también forman parte del interés de la disciplina, pudiendo llegar a estudiarse desde distintos enfoques psicológicos.

Por otra parte, la evidencia científica que aborda la temática del uso excesivo de estas tecnologías en la población adolescente y adulta ha permitido adquirir una visión general con respecto a los efectos que tienen en la salud mental y bienestar de la población en general. Un estudio de caso, el cual fue realizado a un niño de 6 años, se concluye que el comportamiento adictivo en los dispositivos tecnológicos estaba estrechamente relacionado con la inestabilidad emocional, cuestión que le permitía al niño refugiarse de la realidad, la cual estaba contextualizada

por problemas parentales, y, una forma que la madre tuvo para tratar la inestabilidad emocional de su hijo, fue a través de proporción del teléfono y una tablet para mantenerlo distraído, lo que le generó la adquisición de un apego emocional a estos dispositivos (Chang, 2020). Este caso permite dar a conocer que cuando el uso de las tecnologías se convierte en una vía de escape y refugio del conflicto emocional, pone en riesgo el vínculo contenedor que le puede ayudar en la exploración del sentir y la comprensión de sus emociones, lo cual pone en juego la manera con la que va a interactuar consigo mismo y con el mundo. Por ende, no se puede ignorar que la conducta adictiva a este niño tiene consecuencias totales en su estado de organismo en desarrollo y la relación característica que resuelve con el entorno. No obstante, resulta importante destacar que esta temática, sigue siendo amplia y se necesita comprender y definir con mayor exactitud sobre cuáles son los factores de riesgo que influyen en el desarrollo de los niños cuando ya presentan comportamientos adictivos con los videojuegos (VDJ) y RRSS.

## CAPÍTULO II: REVISIÓN TEÓRICA

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2023) el estudio indaga en el acceso a Internet, encontrando que la edad promedio en que niños y niñas obtienen su primer teléfono móvil disminuyó de 11 años en 2016 a 8,9 años en 2022. El 87% de los niños, niñas y adolescentes encuestados indicó contar con teléfono celular propio con acceso a Internet. Asimismo, los grupos etarios que más aumentaron su acceso fueron los niños y niñas de 0 a 5 años (quienes pasaron de 2% a 9%, entre 2016 y 2022) y de 6 a 9 años (de 30%, en 2016; a 49% en 2022). Siendo esta tecnología la más utilizada actualmente por los niños, niñas y jóvenes adolescentes, reforzado también por la situación pandémica donde los niños tenían acceso a internet mediante un teléfono móvil debido a debían acceder a clases incluso en educación parvularia. Los niños y adolescentes menores de 18 años representan aproximadamente uno de cada tres usuarios de internet en todo el mundo. (Unicef, 2017)

En Chile, el 58% de los niños y adolescentes reciben su primer teléfono móvil con acceso a Internet antes de cumplir los 10 años, y se registra un crecimiento en la utilización de la red con fines educativos, ya sea para actividades escolares o para aprender de forma informal. (Unicef, 2023)

El debate sobre el tiempo que los niños pasan frente a las pantallas se está volviendo obsoleto ya que no hay consenso sobre cuándo el uso de la tecnología digital se vuelve excesivo. Este límite varía según la edad, las características individuales y el entorno del niño. Muchos niños

en entornos altamente conectados tienen dificultades para medir su tiempo digital porque lo utilizan constantemente. (Unicef, 2017)

### **2.1 Modelos Desarrollo**

Para comprender cómo los niños interactúan con las tecnologías, es crucial considerar su desarrollo cognitivo y psicológico en diferentes etapas. Según Piaget (citado en Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2016), el desarrollo intelectual implica la progresiva adquisición de estructuras lógicas complejas que les permiten resolver conflictos y situaciones. En el estadio de operaciones concretas (7-11 años), descrito por Ruiz y Pilar (1997), los niños desarrollan habilidades de pensamiento lógico y empiezan a experimentar sentimientos morales y sociales de cooperación (Herrero, 2022; Estevez & Gabriela, 2022). Durante la etapa de latencia (6-12 años), como señala Bordignon (2006), los niños se centran en actividades productivas y comienzan a competir en diversos aspectos de sus vidas, lo que también puede influir en su desarrollo social y emocional (Mendoza et al., 2019).

En este contexto, las tecnologías juegan un papel crucial como facilitadoras de estas interacciones sociales y educativas. Aunque muchos niños ven su uso como una experiencia positiva, existe una creciente preocupación entre padres y educadores sobre los posibles efectos negativos, como la dependencia de internet, problemas de salud mental y física, y la reducción en la interacción social cara a cara (UNICEF, 2017, p. 8).

### **2.2 Uso problemático de la tecnología (UPT)**

Según Caplan (2010) y Weinstein, y col. (2014) extraídos de Rodríguez y col. (2020) Refieren que el uso problemático de Internet, conocido como PIU, se describe como un patrón que engloba la urgencia de estar en línea, la frecuente necesidad de conexión, la dificultad para desconectarse, la sustitución de relaciones sociales y familiares por tiempo en la red, el uso de Internet como evasión de problemas y la aparición de consecuencias negativas en la vida diaria debido al excesivo uso de la red.

Según Billieux (2012), Castellana, y col. (2007), Charlton y Danforth (2007), y Puerta-Cortés y Carbonell (2014) referidos en el estudio de Díaz-Vicario y col. (2019). Mencionan que incluso cuando las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en sí mismas no representan un peligro, su uso problemático se manifiesta cuando su empleo continuo afecta adversamente el desarrollo normal de la vida diaria de los adolescentes, descuidando actividades académicas, laborales y/o domésticas debido a una mayor presencia en el mundo 'virtual' en lugar del 'real'.

Desde la perspectiva académica se han observado repercusiones académicas negativas relacionadas con el uso problemático de las TIC en el ámbito académico, manifestándose en la generación de distracciones en clase y la reducción del tiempo dedicado al estudio. (Haddon & Vincent, 2014)

Por otro lado, en el ámbito social Díaz-Vicario (2019) concluye en su estudio que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) tienen un impacto negativo en la vida social

y las relaciones interpersonales de los jóvenes. Indica que el uso de estas tecnologías puede llevar a una disminución significativa en el tiempo que los jóvenes dedican a interactuar y compartir experiencias con amigos, tanto en el ámbito social como en el familiar y de ocio. Esta reducción en el tiempo de interacción cara a cara puede afectar la calidad de las relaciones personales y sociales de los jóvenes, generando un distanciamiento o una disminución en la profundidad de sus conexiones con otros individuos.

En cuanto a los efectos de un uso problemático de las TIC en el ámbito familiar, se evidencia el surgimiento de conflictos familiares a causa del uso excesivo y/o por hacer uso de las TIC mientras se realizan actividades en familia. (Díaz-Vicario et al., 2019)

### **2.3 Dependencia a las tecnologías**

Frente a la adicción deben existir dos elementos fundamentales: la dependencia y la pérdida de control, por ende, estos factores están caracterizados por la sensación y la necesidad subjetiva de tener que llevar a cabo una conducta desde la compulsión, por lo que en la vida de este organismo se va perpetuando esta experiencia interna, junto al resultado de su respectivo comportamiento compulsivo, en un hábito que lo mantiene subordinado (Alonso & Fernández, 1996, citado por Oliva, et al. 2012).

Ahora bien, en relación con los primeros síntomas de una conducta adictiva tienden a vincularse con la disminución del rendimiento académico, la falta de interés en las actividades junto a sus compañeros, la aparición de nuevas conductas manipuladoras, conflictos con los padres

y el aumento del uso del internet para reducir el malestar preexistente, lo cual suele manifestarse en una necesidad desmedida de mantenerse conectado a la red (Araujo, 2015, citado por Gonzales, Chu y Campos, 2021).

En vista de esta adicción a la red, Cheng y Li (2014) citado por Rojas, y col. (2018), señalan que “La adicción a internet puede entenderse como la necesidad extrema del uso de internet por parte del sujeto, produciendo problemas como el control de impulsos” (p. 23). De hecho, una investigación realizada en estudiantes de cuarto y quinto año de secundaria confirma que a medida que la autoestima y el autocontrol disminuye, aumenta la probabilidad de desarrollar una adicción a las RRSS y viceversa, o sea, esto quiere decir también que la adicción a las RRSS puede influir en la disminución de la autoestima y el autocontrol (Chaloo, et al., 2016).

#### **2.4 Efectos del uso problemático de la tecnología**

Desde la dimensión Neurofisiológica, se ha comprobado que la interacción social en la red estimula la liberación de dopamina, un neurotransmisor que está asociado a la experiencia o sensación de placer, mientras que también abre los canales cognitivos, por lo que esta interacción neuroquímica permite explicar y comprender las adicciones tecnológicas y la dependencia emocional en las RRSS (Rodríguez, 2017, citado por Martín y Medina, 2021). Cabe señalar que, frente a la adicción a internet, Lin, y col. (2012), citado por Casares (2016) señalan que “se ha observado una reducción de la sustancia blanca en áreas orbito-frontales y del fascículo fronto-occipital” (p. 12).

Cabe señalar que la dependencia internet está ya instalada cuando hay un uso excesivo de la misma, la cual está caracterizada por una falta de control, por lo que suelen aparecer síntomas como la ansiedad, depresión o irritabilidad frente a la imposibilidad temporal en el acceso a internet, sin embargo, la tolerancia dependerá del tiempo de conexión a la red para así lograr sentirse satisfecho (Echeburúa, 2012).

Según los estudios de Dere (2022) han concluido que los juegos en línea son parte importante de las conductas adictivas en la tecnología en los jóvenes y que hay una estrecha relación entre jugar juegos en línea y las actitudes desafiantes. Parece importante controlar la supervisión de los padres en el uso de la tecnología en los niños ya que esto puede afectar las habilidades sociales y su posterior éxito en la escuela y la comunidad.

Viña (2009) citado por García (2013) señalan que “el perfil psicológico de los adolescentes que pasan más tiempo en Internet aparece como emocionalmente inestables, tendentes a la introversión y pesimistas. Presentan un afrontamiento improductivo que no persigue la resolución de problemas” (p.10).

Otros estudios de Yayman y Bilgin (2020) concluyen que el reciente incremento de uso de RRSS conductas adictivas en VDJ en adolescentes pueden generar un ambiente poco propicio en las familias, incrementando los problemas familiares y deteriorando la habilidad de comunicación y, por ende, las relaciones interpersonales de esta. Por esto, nuevamente es importante la supervisión y control de los tiempos de tecnología en todos los niveles educativos, y contemplar la realización de soportes tanto para las familias y estudiantes, desde la escolaridad con guías expertos. (Yayman y Bilgin, 2020)

### **2.5 Funciones Ejecutivas y el uso problemático de la tecnología (UPT):**

En relación al desarrollo Cognitivo infantil, en especial vinculado a la conformación de las funciones Ejecutivas, se señala que durante los primeros 3 años de vida, se desarrollan habilidades básicas como el control inhibitorio (Primer Año), el mantenimiento o retención de la información (Segundo Año), como también el control cognitivo de la propia conducta (Tercer Año), ya entre los 3 a 5 años el Individuo ya ha aumentado su capacidad para autorregularse a nivel conductual con su entorno (Calle, 2017).

Diamond (2006) Citado por Calle (2017) Agrega que, a los cinco años, los niños han desarrollado parcialmente tres componentes esenciales para las funciones ejecutivas, los cuales son: Memoria de trabajo, inhibición y flexibilidad cognitiva.

Sánchez-Carpintero y Narbona (2004), citados en Albertos y Erostarbe (2021), definen las funciones ejecutivas como habilidades cognitivas que regulan comportamientos, emociones y cogniciones para alcanzar metas y resolver problemas no rutinarios. Estas funciones son cruciales para la autorregulación y adaptación del comportamiento en adolescentes, especialmente en el contexto del uso problemático de tecnologías. La falta de desarrollo de estas habilidades se relaciona con comportamientos de riesgo, como la impulsividad y la falta de concentración, asociados con el uso excesivo del móvil (Diamond, 2013; Arán Filippetti & Richaud, 2012; Díaz et al., 2012; Prencipe et al., 2011; Marco & Chóliz, 2012; Pedrero-Pérez et al., 2018).

Las características cognitivas del individuo pueden actuar como factores de riesgo o protección en la adicción y su tratamiento. Las alteraciones cognitivas previas pueden dificultar la distinción entre si el deterioro cognitivo precede a la adicción o es resultado de ella (Gonzales y Matute, 2013). La relación entre la adicción y el lóbulo prefrontal sugiere que las funciones ejecutivas, reguladas por la actividad dopaminérgica en esta región, pueden explicar la tolerancia y dependencia inducidas por sustancias adictivas debido a la desregulación de los receptores de dopamina a largo plazo (Corr, 2014; Malo, 2014; Moral Suárez, 2016, citado por Giraldo et al., 2021). Así, un aumento prolongado de la dopamina incrementa la tolerancia y dependencia a estas sustancias.

Pallo y Núñez (2021) encontraron que 199 estudiantes de Fisioterapia mostraron niveles significativos de dependencia al celular, asociados con dificultades personales, sociales, familiares y académicas. Aunque el funcionamiento prefrontal parecía normal, se observaron graves disfunciones en el control ejecutivo, afectando la flexibilidad cognitiva, metas, motivación, y gestión emocional, con impactos negativos en el comportamiento social. Esto sugiere que el uso excesivo del celular puede generar dependencia con consecuencias específicas en el control ejecutivo y el comportamiento social.

## **2.6 Factores de Riesgo**

Los factores de riesgo asociados al uso problemático de internet y RRSS entre adolescentes abarcan diversos ámbitos que van desde el desarrollo cognitivo hasta el contexto social y familiar. Según la Real Academia Española, los factores de riesgo son características o circunstancias que aumentan la probabilidad de conductas problemáticas o adictivas (Real Academia Española, s.f.).

De acuerdo con La Villa Moral Jiménez y Suárez (2016), la adolescencia se identifica como una etapa crítica debido al incremento en el uso de tecnología y a una mayor disposición para la interacción social, factores que contribuyen al riesgo de desarrollar adicción a internet. Peele (2000) señala que la búsqueda de estados emocionales gratificantes a través de internet puede generar una dependencia emocional perjudicial (Peele, 2000; Young, 2005).

### ***2.7.1 Ámbito Familiar***

En el ámbito familiar, la influencia de los padres en el uso de internet por parte de los hijos es crucial. Sasson y Mesch (2016), citados por Bautista et al. (2023), destacan que establecer normas claras y horarios de uso, así como seleccionar aplicaciones adecuadas, puede promover un uso saludable de internet entre los adolescentes. Por el contrario, la falta de supervisión parental y un uso inadecuado de la tecnología tienen un impacto negativo significativo en el comportamiento de los hijos.

Investigaciones como las de Lee, Ho y Lwin (2017) y Li, Garland y Howard (2014) subrayan que la calidad de la relación entre padres e hijos adolescentes influye notablemente en el uso de RRSS y en la satisfacción familiar. Los jóvenes con adicción a internet suelen experimentar conflictos familiares, menor organización en el hogar y niveles elevados de insatisfacción (Lee et al., 2017; Li et al., 2014).

Malo-Cerrato et al. (2018) indican que el uso intensivo de tecnología por parte de los adultos en el hogar influye en el comportamiento de los adolescentes, quienes tienden a imitar estos patrones. Esta influencia familiar afecta tanto el uso general de las TIC como el uso específico de los dispositivos por parte de los jóvenes, destacando la necesidad de una mediación activa por parte de los padres para promover un uso responsable y mitigar los riesgos en línea (Livingstone et al., 2011; Lauricella et al., 2015; Holloway et al., 2013).

Además, la calidad de las relaciones familiares y los estilos de apego ansiosos o evitativos se correlacionan con el uso excesivo de internet entre adolescentes (Rojas-Jara et al., 2017). Existe también evidencia de que el maltrato infantil y ciertos trastornos como el déficit de atención con hiperactividad y la hostilidad aumentan la vulnerabilidad a desarrollar adicción a internet en esta etapa de la vida (Carli et al., 2013; Ko et al., 2009; Yates et al., 2012).

### ***2.7.2 Ámbito Social***

En el ámbito social, la soledad se destaca como un factor de riesgo significativo que contribuye al uso problemático de internet entre adolescentes. Rojas-Jara et al. (2017) enfatizan la importancia de considerar estos factores para comprender el comportamiento y desarrollar intervenciones adecuadas. Además, señalan que la autopercepción negativa y ciertos rasgos de personalidad como el narcisismo y el neuroticismo aumentan el riesgo psicológico asociado con la adicción a internet y el uso excesivo de RRSS.

La falta de apoyo social en línea y la deficiencia en la regulación o manejo emocional también se identifican como factores que contribuyen al uso problemático de aplicaciones de

inteligencia artificial y a la adicción a internet. La capacidad reducida de autorregulación juega un papel crucial en la persistencia de estos comportamientos problemáticos (Rojas-Jara et al., 2017).

Investigaciones adicionales, como las de Zhou y Fang (2015) en China, indican que los adolescentes varones con baja aceptación social tienen una mayor propensión a desarrollar adicción a internet. Asimismo, el estudio de Yu, Sze y Agaloos (2016) encontró una relación directa entre la tendencia adictiva al uso de RRSS y la experiencia de soledad como factor de riesgo. Por otro lado, Lee, Herzog y Park (2015) demostraron una conexión positiva entre la ansiedad social y el uso problemático de Facebook (Rojas-Jara et al., 2017).

### ***2.7.3 Ámbito Escolar***

El uso de las RRSS podría estar moderado por la satisfacción con la vida que tenga el estudiante, es decir, existiría una relación entre el uso excesivo de RRSS y aquellos estudiantes que tuvieron una menor satisfacción con la vida (Wang, Gaskin, Wang, & Liu, 2016).

Un estudio focalizado en Facebook estableció una relación entre las dimensiones de agotamiento escolar (agotamiento por el trabajo y sentimientos de inadecuación) y el uso problemático de esta red social (Walburg et al., 2016). Con respecto al uso de Facebook se demuestra en el estudio de Young, Kuss, Griffiths, y Howard (2017) que el contacto social previo, a diferencia de la ausencia de contacto social, aumenta el uso pasivo de este sitio.

## **CAPÍTULO III: PREGUNTA, OBJETIVOS E HIPÓTESIS**

### **3.1 Pregunta de Investigación**

¿Cuáles son los factores de riesgo que pueden estar asociados con el desarrollo de una conducta compulsiva hacia el uso de redes sociales y videojuegos en niños de 7 a 11 años de edad?

¿Cómo se relacionan los factores de riesgo con el uso compulsivo de redes sociales y videojuegos en niños de 7 a 11 años de edad?

### **3.2 Objetivo General:**

Identificar los factores de riesgo que pueden estar vinculados al uso compulsivo de redes sociales y videojuegos en niños de 7 a 11 años de edad.

### **3.3 Objetivo Específicos:**

- Identificar factores sociales que pueden influir en el uso compulsivo de redes sociales y/o videojuegos.
- Identificar factores familiares que pueden influir en el uso compulsivo de redes sociales y/o videojuegos.
- Identificar factores escolares que pueden influir en el uso compulsivo de redes sociales y/o videojuegos.
- Evaluar el impacto del uso compulsivo de redes sociales y videojuegos en el desarrollo psicológico en niños de 7 a 11 años de edad.

### **3.4 Hipótesis**

Existe una correlación entre los factores de riesgo (tales como el entorno familiar, la salud mental, la interacción social y el rendimiento escolar) y la manifestación de conductas problemáticas relacionadas con el uso de redes sociales y videojuegos en niños de entre 7 y 11 años.

## **CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

### **4.1 Alcances de la investigación**

El presente estudio, de carácter cuantitativo y diseño descriptivo correlacional, se sitúa en la región de Valparaíso, Chile. Se ha solicitado inicialmente una muestra de 50 participantes, compuesta por apoderados de la Escuela Centro inclusivo de párvulos Inalún ubicado en la ciudad de Castro, región de Los Lagos, así como otros padres, madres y/o tutores de niños y niñas en la región. La recolección de datos se llevó a cabo mediante dos cuestionarios en línea, difundidos a través de redes sociales y correos electrónicos.

Las áreas abordadas en los cuestionarios incluyen, en primer lugar, las funciones ejecutivas, evaluadas mediante el cuestionario BRIEF abreviado para niños, que se explicará en detalle más adelante en esta sección. Asimismo, se utilizó el cuestionario FES, diseñado para recopilar factores de riesgo familiares, sociales y académicos. Además, se recolectaron datos relevantes a través de preguntas exploratorias sobre el uso de la tecnología, tales como la cantidad

de horas de uso, tipos de dispositivos utilizados, frecuencia de uso, tipos de VDJ y RRSS, y tipos de control parental, entre otros.

En cuanto al ámbito poblacional, la muestra también incluye la recopilación de datos demográficos de los niños y niñas (a través de sus padres, madres y/o tutores), tales como sexo, edad, curso escolar y la presencia de diagnósticos de Trastorno del Espectro Autista (TEA) y/o Trastorno por Déficit de Atención con o sin Hiperactividad (TDAH), considerados como criterios de exclusión para esta investigación.

### **4.2 Diseño y justificación de la investigación**

La investigación utiliza una metodología cuantitativa con un diseño descriptivo correlacional transversal ex-post facto para describir y predecir factores de riesgo asociados con el uso problemático de redes sociales y videojuegos en niños de 7 a 11 años en Castro, región de Los Lagos. Se empleará un cuestionario estructurado para recolectar datos una sola vez, sin seguimiento en el tiempo. Este enfoque no experimental permite obtener información cuantificable y precisa sobre los factores de riesgo, facilitando la identificación de patrones y tendencias sin manipular variables externas, manteniendo así el contexto natural del fenómeno estudiado.

### **4.3 Descripción de la muestra**

La población objetivo consistirá en sujetos intactos, padres, madres tutores de niños y/o niñas de diferentes cursos de acuerdo con el rango de 7 a 11 años de edad, pertenecientes a la ciudad de Castro, región de Los Lagos matriculados en el Centro Inclusivo de Párvulos Inalun,

Chile. Trabajo que se realizará en conjunto con otros investigadores de la misma área investigativa. El muestreo será aleatorio estratificado y se va a considerar variables de acuerdo con el grado escolar según al rango edad que se ha establecido.

### **Variable Conceptual:**

- Factor de Riesgo

### **Variable Operacional:**

- **Uso Problemático:** Para medir esta variable, se aplicará el cuestionario F.E.S., diseñado para identificar el uso problemático de redes sociales y videojuegos. Los indicadores incluyen el tiempo de uso, las emociones predominantes asociadas al uso, el tipo de control y supervisión en el uso de estos dispositivos, así como el contexto en el que se realiza dicho uso dentro de los ámbitos familiar, escolar y social.

### **Variables Nominales:**

- Género
- Curso

### **Variable Numérica:**

- Edad

### **Variable Discreta Ordinal:**

- Tiempo de uso de videojuegos y Redes Sociales

**Variable Dummy:**

- Tipos de Videojuegos utilizados
- Tipos de Redes Sociales utilizadas
- Tipos de dispositivos utilizados
- Rasgos de Personalidad
- Tipos de emociones experimentadas en el uso de Redes Sociales y Videojuegos

**Variable dependiente:**

- Uso compulsivo de las tecnologías

**Variable independiente:**

- Factores de riesgo a nivel psicológico, familiar, social y escolar.

**4.4 Población Participante:**

- Padres, madres o tutores de Niños y/o Niñas dentro del rango de 7 a 11 años de edad junto a sus cuidadores matriculados en el Centro Inclusivo de Párvulos Inalún, Región de los Lagos, Chile.

**4.5 Delimitación y descripción de los ámbitos abordados:**

Los ámbitos temáticos abordados en este estudio se vinculan con el uso problemático de internet y videojuegos en contexto de la etapa de desarrollo presente en niños de 7 a 11 años de edad. Por lo tanto, la delimitación y descripción de los factores asociados que constituyen este fenómeno de investigación se abordaron en el marco teórico.

### **4.6 Definición y características de la Población:**

El estudio se realizará en un espacio virtual con 50 apoderados de niños y niñas de 7 a 11 años matriculados en el Centro Inclusivo de Párvulos Inalún en Castro, Región de los Lagos, Chile. Los criterios de inclusión son niños dentro de este rango de edad y excluyen a aquellos con Trastorno del Espectro Autista y Trastorno de Déficit de Atención con o sin Hiperactividad debido a sus dificultades en el desarrollo de funciones ejecutivas. Los criterios de exclusión incluyen niños fuera del rango de edad, aquellos que no están matriculados en la Escuela de Inalún, y residentes fuera del país. La investigación está limitada por factores logísticos y de recursos.

## **CAPÍTULO V: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

### **5.1 Cuestionarios seleccionados:**

#### ***BRIEF-2 Abreviado***

El BRIEF-A es un cuestionario empleado para evaluar las funciones ejecutivas en adultos mediante autoinformes y hetero informes. A pesar de su amplio uso en neuropsicología, aún no dispone de baremos normativos específicos para la población española en ninguna de sus

versiones, ya sea extensa o abreviada. Este instrumento está compuesto por diez escalas que ofrecen una perspectiva multidimensional de las funciones ejecutivas. Los análisis factoriales han permitido examinar su estructura en detalle, aunque no se ha alcanzado un consenso sobre las dimensiones que la integran. (Basuela Herreras, 2016)

Este modelo contempla tres factores nucleares independientes: inhibición, memoria de trabajo y cambio. Resulta especialmente atractivo para los psicólogos del desarrollo, ya que permite evaluar estos componentes desde edades muy tempranas. No incluye funciones que generalmente se consideran ejecutivas, como el razonamiento, la capacidad de planificación y la organización. (Basuela Herreras, 2016)

#### **El cuestionario original presenta:**

##### **Fiabilidad:**

En relación con la fiabilidad, se encontró una alta consistencia interna ( $\alpha$  de Cronbach 0.841)

##### **Validez:**

“Respecto a la validez, el Análisis Factorial Exploratorio con el método de Factores Principales arroja una varianza total explicada que oscila de 25.8% (estructura constituida por un factor) a 52.8% (estructura constituida por cuatro factores) [...] Se pierde poder explicativo en comparación con la versión original y con la versión completa” (Basuela Herreras, p.9, 2016).

*Cuestionario F.E.S. (Ámbito Familiar, Escolar y Social) Consumo, Sintomatología y Causa*

Este cuestionario tipo likert fue desarrollado por los tesisas de esta investigación, con el fin particular de dar respuestas a los objetivos específicos y eventualmente al objetivo general en relación con los Factores de riesgos asociados al uso problemático de la tecnología específicamente en redes sociales y videojuegos, este cuestionario se divide en tres ámbitos: Familiar, Escolar y Social. Cada ámbito tiene por objetivo obtener datos cuantificables con respecto a los objetivos específicos de esta investigación.

### **5.2 Técnica de análisis de datos:**

La presente investigación implica dar respuesta a objetivos específicos como “Identificar factores sociales, escolares y familiares que contribuyen en el uso compulsivo de redes sociales y/o videojuegos”. Para esto será necesario identificar estos factores mediante los cuestionarios entregados a la muestra ya especificada anteriormente, contabilizar los resultados, correlacionar variables y mediante estadística generar conclusiones, y relaciones de las variables independientes y dependientes mediante un Análisis Descriptivo y Análisis de correlación.

Para el objetivo de “Evaluar el impacto del uso compulsivo de redes sociales y videojuegos en el desarrollo psicológico en niños de 7 a 11 años de edad”, será también necesario generar reflexiones y discusiones sobre los datos que se puedan contradecir, o que no logren relacionarse entre las respuestas de los encuestados, como también discusiones que impliquen una comparativa

con el tiempo y espacio actual, y la realidad de los niños en Chile en tiempos anteriores en relación al uso de tecnología desde una perspectiva psicológica.

**Análisis Descriptivo:** Esto incluye medidas como la media, la desviación estándar, la frecuencia y porcentajes para describir las características de las variables de interés en la muestra de niños.

**Análisis de Correlación:** Para examinar las relaciones entre las variables independientes (por ejemplo, los factores de riesgos) y la variable dependiente (por ejemplo, el grado de uso problemático), se puede utilizar el coeficiente de correlación de Pearson u otros métodos de correlación.

### **5.3 Procedimientos y resguardos éticos:**

El objetivo del estudio debe dirigirse al bienestar mayor de la población estudiada, por lo tanto, el tema objetivo proporcionará información útil en relación con la importancia tanto de la disciplina de psicología como de la población infantil, y permitirá ampliar el ámbito de estudio sobre conductas adictivas que se encuentra en aumento desde los últimos tiempos. Acorde al artículo 11 del código de ética del colegio de psicólogos nuestro equipo fomentará el respeto, la dignidad y el valor de todas las personas que puedan verse involucradas en este proyecto. Respetaremos las diferencias culturales, socioeconómicas, de etnia, religión, ideológicas y de orientación sexual. Actuaremos permanentemente con responsabilidad de los conocimientos de su formación profesional y científica, con una actitud de autocrítica, reconociendo los límites de la disciplina y comprometiéndonos con el código de ética. Se promoverá los principios de honestidad,

justicia y respeto, manteniendo a distancia del proyecto cualquier juicio de valor, creencias, necesidades, y vida privada en general. Así mismo y en todo sentido nuestro principios y valores serán regidos por la declaración de integridad de la investigación de Singapur. En nuestro proyecto mantendremos la confidencialidad de los participantes, según la población acordada niños de entre 7 a 11 años, el estudio debe tener en cuenta un Consentimiento informado tanto para los padres como los niños para poder ser partícipe. Se mantendrá la información personal en términos confidenciales, los datos proporcionados son solo de uso interno del estudio, y no serán publicados de ninguna manera. Así mismo estamos al tanto de los deberes como las consecuencias de la utilización de plagio, y avalamos el uso de citas y referencias bajo las normas APA actuales.

## **CAPÍTULO VI: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

En este capítulo se presenta el análisis de los resultados obtenidos a través de los cuestionarios aplicados a la muestra de 50 padres, madres y tutores de niños entre 7 a 11 años. Se efectúan interpretaciones sobre las relaciones significativas y no significativas encontradas, concluyendo en base a una perspectiva psicológica.

### **6.1. Tablas, Gráficas e Interpretación:**

**PREGUNTA: ¿Qué tipo(s) de dispositivo(s) utiliza el niño o niña?**

**Ver Figura 2:** Este gráfico nos indica que 80% de las personas que respondieron el cuestionario declaran que a su hijo utiliza el celular como principal dispositivo tecnológico, seguido del 38% correspondiente a computador, 36% Smart tv y 32% tablets. La moda es “Celular”.

**PREGUNTA: ¿Qué tipo de dispositivo utiliza con mayor frecuencia el niño o niña?**

**Ver Figura 3:** Este gráfico nos indica que 80% de las personas que respondieron el cuestionario declaran que a su hijo utiliza el celular con mayor frecuencia, seguido del 38% correspondiente a computador, 36% Smart tv, 32% tablets y 2% otros dispositivos. La moda es “Celular”.

**PREGUNTA: ¿Qué redes sociales utiliza el Niño o Niña con mayor frecuencia?**

**Ver Figura 5:** Este gráfico nos indica que 76% de las personas que respondieron el cuestionario declaran que a su hijo utiliza el Youtube como principal red social, seguido del 34% correspondiente a Tiktok, 28% Whatsapp, 10% Instagram, 8% otras redes sociales y 2% desconoce. La moda es “Youtube”.

**PREGUNTA: ¿Qué videojuegos suele jugar con mayor frecuencia el niño?**

**Ver Figura 6:** Este gráfico nos indica que 56% de las personas que respondieron el cuestionario declaran que a su hijo utiliza mayormente VDJ de la categoría de Desarrollo, seguido

del 26% categoría Acción, 24% Aventura, 20% Shooters (de disparo), 10% de Estrategia 6% de Terror 4% Supervivencia y 4% de otro tipo. La moda es “Videojuegos de Desarrollo”.

**Preguntas de Ámbito Familiar:**

**PREGUNTA: El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares.**

**Ver Figura 9:** La mayoría de los niños (76%) nunca utilizan RRSS o VDJ para evitar discusiones familiares, mientras que un pequeño porcentaje lo hace casi nunca (14%). Cabe señalar que sólo un 4% admite hacerlo siempre. La moda es “Escasamente”.

**PREGUNTA: ¿Se promueve la participación activa del niño/a en actividades familiares y sociales fuera de las redes sociales y videojuegos?**

**Ver Tabla 10:** De acuerdo con la tabla de frecuencia se sugiere que la mayoría de los niños (74%) participan regularmente en actividades familiares y sociales fuera de las RRSS y VDJ. Un 24% lo hace de vez en cuando, mientras que un pequeño porcentaje (2%) participa escasamente en estas actividades. La moda es “Sí regularmente”.

**PREGUNTA: Hora límite que el niño o niña tiene en el uso de redes sociales y videojuegos para luego acostarse y dormir**

**Ver Figura 11:** De acuerdo con los diferentes horarios límite que los niños tienen para el uso de RRSS y VDJ antes de acostarse, la mayoría prefiere límites tempranos como las 20 y 21 horas, mientras que algunos optan por horarios más tarde como las 22 y 23 horas, y una minoría no tiene límite específico establecido.

**PREGUNTA: Tipos de control Parental:**

**Ver Figura 12:** El gráfico muestra que la mayoría (66%) de los encuestados utilizan el método de control parental de “Supervisión del contenido y el historial”. Otros métodos incluyen “Establecimientos de reglas claras en el uso” (56%), “Supervisión de tiempo en pantallas” (50%), 36% no usa ningún método, y 17% usa otros tipos. La moda es “Supervisión del contenido y el historial”.

**PREGUNTA: A la institución académica que asiste el niño o niña, ¿Le permiten el uso de teléfonos celulares?**

**Ver Figura 13:** Este gráfico nos indica que 68% de las personas que respondieron el cuestionario declaran que no se les permite utilizar teléfonos celulares en la institución académica que el niño o niña asiste, seguido de 12% Tal vez, y 20% Sí.

**PREGUNTA: El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona**

**Ver Figura 15:** Este gráfico nos indica que 36% de las personas que respondieron el cuestionario declaran que están Muy en desacuerdo sobre que el niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona, seguido de 28% está En desacuerdo con esto, 22% se encuentra Indiferente o neutro, 10% De acuerdo y 4% Totalmente de acuerdo. La moda “En desacuerdo”.

## 6.2 Correlación de Pearson

Con los datos obtenidos, se han realizado una serie de cálculos correlacionales entre variables independientes y dependientes con el objetivo de identificar relaciones significativas entre el uso de la tecnología y los factores de riesgo familiares, académicos y sociales (Cuestionario F.E.S). Asimismo, se ha analizado la relación entre las funciones ejecutivas (BRIEF) y los factores de riesgos asociados.

Para obtener los resultados, se utilizó la Correlación de Pearson, la cual proporciona valores numéricos que permiten determinar con claridad la existencia de correlaciones significativas entre las variables mencionadas a continuación.

### **¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales? (F.E.S)**

**Ver Tabla 16:** El valor estadístico "r" de Pearson es de 0.304, indicando una correlación positiva moderada entre las variables y significativa ( $p = 0.032$ ), lo que sugiere que se puede afirmar con un 95% de confianza que existe una relación entre el tiempo de uso semanal de VDJ y RRSS y la tendencia del niño o niña a hacer las cosas a último momento.

**¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos? (F.E.S)**

**Ver Tabla 17:** El coeficiente de correlación negativo (-0,308) indica que existe una relación inversa entre la frecuencia de supervisión del tiempo que un niño pasa en RRSS y VDJ y el nivel de organización de sus trabajos escritos, con un nivel de confianza del 95%. Esto significa que a medida que aumenta la frecuencia de supervisión (es decir, se supervisa más frecuentemente), el nivel de organización de los trabajos escritos del niño tiende a ser más bajo. En otras palabras, con un 95% de confianza, cuando los padres supervisan más de cerca el tiempo que sus hijos pasan en RRSS y VDJ, podría haber una tendencia a que los trabajos escritos del niño sean menos organizados.

**El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares (F.E.S)**

**Ver Tabla 18:** El valor estadístico "r" de Pearson es 0.387, lo que indica una correlación positiva moderada entre las variables. Con un valor de  $p = 0.005$ , esta correlación es muy significativa. Por lo tanto, se puede afirmar con un 99% de confianza que existe una relación entre el uso de RRSS y/o VDJ como una forma de evadir las discusiones familiares y la facilidad con la que el niño o niña se altera.

**El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando**

**Ver Tabla 24:** Se ha encontrado un valor estadístico "r" de Pearson de 0.322, indicando una correlación positiva moderada entre el sentirse incómodo o ansioso al intentar reducir el tiempo en RRSS y/o VDJ, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando, y la dificultad para organizar actividades. Esta correlación es significativa ( $p=0.022$ ), lo que sugiere que existe una relación con un 95% de confianza entre estas variables. El número de participantes en el estudio fue de 50.

**El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona (F.E.S)**

**Ver Tabla 25:** Se ha encontrado un valor estadístico "r" de Pearson de 0.335, indicando una correlación positiva moderada entre las variables. Esta correlación es significativa ( $p=0.017$ ), lo que permite afirmar con un 99% de confianza que existe una relación positiva moderada entre el recurrir a actividades por falta de compañía para jugar en persona y el hablar en el momento equivocado por parte del niño o niña.

**6.2.1 Resumen de Correlaciones Significativas:**

<b>Funciones Ejecutivas (Brief -A)</b>	<b>VARIABLES cuestionario F.E.S</b>	<b>VARIABLES cuestionario F.E.S</b>	<b>VARIABLES cuestionario F.E.S</b>
<b>Control emocional</b>	<b>Familiar</b> - Correlación Positiva Moderada (el valor estadístico de "r" de Pearson es 0.387) - <b>(p=0.005)</b>		
<b>Iniciativa</b>	<b>Uso Semanal</b> - Correlación Positiva Moderada (el valor estadístico "r" de Pearson es de 0.304) - <b>(p=0.032)</b>	<b>Familiar</b> - Correlación Positiva moderada (el valor estadístico "r" de Pearson es 0.388) - <b>(p=0.005)</b>	<b>Escolar</b> - Correlación Positiva Moderada (el valor estadístico "r" de Pearson es 0.374) - <b>(p=0.007)</b>
<b>Supervisión de sí mismo</b>	<b>Familiar</b> - Correlación Positiva Moderada (el valor estadístico "r" de Pearson es 0.410) - <b>(p=0.003)</b>	<b>Social</b> - Correlación Positiva Moderada (valor estadístico "r" de Pearson de 0.335) - <b>(p=0.017)</b>	
<b>Supervisión de la tarea</b>	<b>Supervisión</b> - Correlación Negativa Moderada (el valor estadístico "r" de Pearson es -0.308) - <b>(p=0.030)</b>		
<b>Memoria de trabajo</b>	<b>Escolar</b> - Correlación Positiva Moderada (el valor estadístico "r" de Pearson es 0.302) - <b>(p=0.033)</b>		
<b>Planificación / Organización</b>	<b>Uso Semanal</b> - Correlación Positiva Moderada (el valor estadístico "r" de Pearson es de 0.350) - <b>(p=0.013)</b>	<b>Familiar</b> - Correlación Positiva Moderada (el valor estadístico "r" de Pearson es 0.490) - <b>(p=0.000)</b>	<b>Escolar</b> - Correlación Positiva Moderada (Se ha encontrado un valor estadístico "r" de Pearson de 0.322)- <b>(p=0.022)</b>

**Fórmula Porcentaje Correlaciones significativas y no significativas:**

- **Porcentaje = (Número de casos / Número total) x 100**

<b>38 Correlaciones en total:</b>
<b>11 Correlaciones significativas</b>
<b>27 Correlaciones no significativas</b>

<b>Porcentaje correlaciones significativas: 28.95%</b>
<b>Porcentaje correlaciones no significativas: 71.05%</b>
<b>Interpretación:</b> en un análisis de 38 correlaciones, se encontró que 11 de ellas son significativas, mientras que 27 no lo son. Esto representa que el 28.95% de las correlaciones son significativas y el 71.05% no son significativas.

<b>Variabes:</b>	<b>Frecuencia de Correlaciones Significativas</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Familiar</b>	4	36.36%
<b>Escolar</b>	3	27.27%

¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales? ( <b>Uso Semanal</b> )	2	18.18%
<b>Social</b>	1	9.09%
¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos? ( <b>Supervisión</b> )	1	9.09%

**Interpretación:** en el análisis de las variables, se observó que la variable "familiar" presenta el mayor porcentaje de correlaciones significativas, con un 36.36%. A continuación, se encuentra la variable "escolar" con un 27.27%, seguida por "uso semanal de VDJ y RRSS" con un 18.18%. Tanto la variable "social" como la frecuencia de "supervisión del tiempo en RRSS y VDJ" presentan un 9.09% de correlaciones significativas cada una. Estos resultados sugieren que los factores relacionados con el entorno familiar y escolar tienen una mayor influencia en las correlaciones significativas en comparación con el tiempo de uso semanal y la supervisión del tiempo en RRSS y VDJ.

## **CAPÍTULO VII: Discusión, Conclusión, Limitaciones y Líneas de Investigación**

### **7.1 Discusión**

En el presente estudio se llevó a cabo la aplicación de dos cuestionarios: Brief Familia Abreviado y el cuestionario F.E.S, el cual fue desarrollado por los investigadores que presentan esta investigación.

Los cuestionarios se digitalizaron a través de Google Forms, lo que facilitó la participación de una escuela localizada en Chiloé, como así también la participación abierta para padres o cuidadores pertenecientes de diferentes localidades del país.

#### ***Hipótesis***

**H:** Existe una correlación entre los factores de riesgo (tales como el entorno familiar, la salud mental, la interacción social y el rendimiento escolar) y la manifestación de conductas problemáticas relacionadas con el uso de redes sociales y videojuegos en niños de entre 7 y 11 años.

La hipótesis se cumple medianamente, ya que se observan correlaciones significativas, en su gran mayoría positivas y moderadas entre las variables analizadas. Los resultados de los cuestionarios aplicados revelaron que la población estudiada mostraba más factores protectores que no protectores. Esto indica que los factores protectores mitigaron la aparición o intensificación de factores de riesgo en diversas áreas de la vida del niño, aunque no los eliminaron por completo. A pesar de que predominan los factores protectores en la muestra, no se puede descartar completamente la presencia de factores de riesgo. Según los resultados de los cuestionarios,

especialmente la correlación entre diversas funciones ejecutivas y las variables familiares, escolares y sociales se observa que algunos subgrupos utilizan estas tecnologías de manera problemática.

Tal como se señaló en el apartado de las limitaciones de la investigación, uno de los factores que pudo haber alterado los resultados de la muestra, es la deseabilidad social de parte de los cuidadores, según Gangster, Hennessey y Luhans (1983), citado por Orozco (2014), “la deseabilidad social es una tendencia de las personas a presentarse a sí mismas, en situaciones de evaluación, de cierta forma en la que puedan ser percibidas positivamente considerando las normas y estándares culturales” (p.7). Por lo tanto, al no tener control sobre ese factor, es posible que en los resultados se haya proyectado la imagen idealizada de parte de los cuidadores en función a su rol y aquello que perciben de sus hijos. Como por ejemplo, la gran mayoría (86%) de las personas que respondieron el cuestionario declaran que tras observar al niño o niña utilizar redes sociales y/o videojuegos este demuestra sensaciones de Alegría, es posible que sea cierto de acuerdo a los factores protectores que han aparecido en los datos, es probable que esto sea cierto según los factores protectores encontrados en los datos; sin embargo, no se puede descartar la presencia de factores de riesgo, dada la aparición de correlaciones significativas entre las funciones ejecutivas y las diferentes áreas de la vida del niño, en el contexto del uso de estas tecnologías mencionadas.

De acuerdo con los datos obtenidos, la gran mayoría de las personas declaran que en su hogar No y Escasamente ocurren conflictos o tensiones familiares que puedan afectar al niño o niña, seguido de un 16% que tal vez existe, y un 2% que sí existen. Por otra parte, la mayoría de los niños participan regularmente en actividades familiares y sociales fuera de las redes sociales y

videojuegos. Un 24% lo hace de vez en cuando, mientras que un pequeño porcentaje participa escasamente en estas actividades. Esto sugiere que un gran número de los encuestados presentan dinámicas familiares favorables para el desarrollo del niño. Sin embargo, a partir de las correlaciones realizadas entre el cuestionario F.E.S y el cuestionario Brief Abreviado, el 36.36% de las correlaciones significativas corresponden al ámbito familiar siendo el porcentaje más alto. De ser así las funciones ejecutivas comprometidas producto al uso de redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares son: control emocional, supervisión de sí mismo, planificación/organización e iniciativa. Por lo tanto, se puede identificar que el uso de estas tecnologías podría ser una estrategia empleada por los niños para evitar discusiones familiares, lo cual también podría afectar sus funciones ejecutivas. Es probable que los niños recurren al uso de tecnologías para evitar discusiones familiares debido a que estas les permiten desviar su atención hacia actividades que facilitan la evasión de emociones negativas, lo que proporciona un alivio momentáneo. Sin embargo, estas actividades podrían no promover la capacidad de procesar y gestionar adecuadamente las emociones y pensamientos asociados a las tensiones familiares.

A pesar de que el 76% de los encuestados indican que los niños nunca utilizan las redes sociales y videojuegos para evadir discusiones familiares, la correlación estadística positiva moderada sugiere una relación significativa, aunque no perfecta entre las variables analizadas de las funciones ejecutivas y este factor de riesgo familiar. En otras palabras, estas correlaciones no se aplican necesariamente a todos los encuestados, dado que la mayoría de los niños no utiliza estas plataformas como escape durante discusiones familiares. Sin embargo, para aquellos en los que sí se observa esta relación, los efectos pueden ser significativos según lo indicado por los

análisis estadísticos. Es importante señalar que esta minoría que utiliza videojuegos como escape representaría aproximadamente un 24% de la muestra (Casi nunca=14%, A veces=6% y Siempre=4%), pero tampoco se puede descartar o asegurar que el 76% de los niños estén exentos de este impacto potencial producto a las limitaciones que se han mencionado.

Por último, el coeficiente de correlación negativo (-0,308) muestra que cuando los padres supervisan más seguido el tiempo que sus hijos pasan en redes sociales y videojuegos, los trabajos escritos de los niños tienden a ser menos organizados. Este hallazgo es significativo con un nivel de confianza del 95%. El control, o más bien, la capacidad de los cuidadores para moderar el uso de las pantallas del niño parece indicar que se ve afectada de manera moderada y negativa la capacidad para monitorear y regular el progreso de una tarea (Supervisión de la Tarea). Esto podría deberse a que por un lado que la constante supervisión en la actividad del niño hacia la tecnología agote las capacidades del cuidador a supervisar la organización y trabajos escritos del niño o niña, por otro lado, también puede deberse a la formación de dependencia en la cual el niño o niña necesita del cuidador para gestionar su organización en otros aspectos.

En resumen, según los datos obtenidos en el ámbito familiar, parece sugerir que, aunque la muestra reporta una mayor prevalencia de factores protectores, el uso inadecuado de las pantallas puede afectar las funciones ejecutivas.

Se puede concluir que el ámbito escolar presenta una baja presencia de factores de riesgo asociados, lo cual coincide con el alto porcentaje de familias que indican que su establecimiento

escolar no permite el uso de teléfonos celulares. Por esta razón, se puede inferir que la muestra sugiere que la escuela actúa más como un factor protector que como un factor de riesgo para el uso problemático de RRSS y VDJ.

El 60% de los encuestados (18% muy en desacuerdo y 42% en desacuerdo) discrepa de la afirmación de que los niños se sienten incómodos o ansiosos al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, y experimentan una fuerte necesidad de volver a ellos en lugar de dedicarse al estudio. No obstante, esta afirmación, la cual pertenece al ámbito escolar, se ha observado una correlación moderadamente positiva y significativa entre esta problemática y ciertas funciones ejecutivas, tales como: "Iniciativa", "Memoria de Trabajo", y "Planificación/Organización" evaluados en el cuestionario BRIEF Abreviado. Esto sugiere que los niños con dificultades en estas funciones ejecutivas pueden presentar más dificultades para regular su tiempo en estas plataformas digitales. Esta dificultad podría inducir ansiedad o incomodidad al intentar limitar su uso, lo que a su vez incrementa su deseo de retornar a estas actividades como un mecanismo para manejar tales dificultades. Cabe señalar también que dentro de las dificultades en estas funciones ejecutivas asociadas a la variable escolar, es probable que las redes sociales y los videojuegos, al tener características de almacenamiento de información digital, disminuyan la iniciación autónoma de procesos de aprendizaje, planificación, organización, y la memorización de información. Podría ser que estos dispositivos faciliten estas tareas académicas, potencialmente reduciendo así la necesidad de desarrollar estas habilidades de manera independiente.

Es importante señalar que, aunque existe una asociación significativa en este caso, es posible que otros factores influyen directamente en el desarrollo de estas estrategias adaptativas con el uso de redes sociales y videojuegos. Pues aquello que predomina, aparentemente, es un

espacio escolar protector. Por ejemplo, el 46% de las personas declaran que están muy en desacuerdo sobre que el niño o niña recurre a estas actividades tras sentirse excluido por sus compañeros de clases, seguido de 44% está En desacuerdo con esto. Por otra parte, el 52% de las personas que respondieron el cuestionario declaran que están Muy en desacuerdo sobre que el niño o niña recurra a estas actividades porque tiene la creencia de que fracasará en sus estudios de todas maneras, seguido de 36% está En desacuerdo con esto, 8% se encuentra Indiferente o neutro, 2% De acuerdo y 2% Totalmente de acuerdo. Se incluye también que el 48% de las personas que respondieron el cuestionario declaran que están Muy en desacuerdo sobre observar que el niño o niña utiliza las redes sociales y/o videojuegos como una forma de evitar enfrentar sus dificultades académicas, seguido de 42% está En desacuerdo con esto. Por último, el 68% de las personas que respondieron el cuestionario declaran que no se les permite utilizar teléfonos celulares en la institución académica que el niño o niña asiste, seguido de 12% Tal vez, y 20% Sí. Esto sugiere y reafirma la existencia de un entorno educativo restrictivo que regula cómo los niños interactúan con las tecnologías.

De acuerdo con la relación positiva moderada entre la variable “Recurre a actividades porque no tiene con quién jugar en persona” y “hablar en el momento equivocado” por parte del niño o niña, se sospecha que podría influir por diversas razones, primeramente podría existir falta de control de impulsos, y por otro lado puede poseer dificultades para captar de manera adecuada las señales sociales y adaptar su comportamiento en función a estas, debido a que no tiene la oportunidad para socializar con otros niños presencialmente, lo cual puede llevar al niño a interrumpir conversaciones o actividades de otros niños. Y cuando efectivamente se encuentra en grupos sociales, es probable que el uso de estas tecnologías le permita reducir la tensión

psicológica que puede generar esta situación a través experimentación de sensaciones agradables a través del uso de RRSS y VDJ y permitiendo socializar a través de ellas.

El 56% de los encuestados indicaron que sus hijos principalmente juegan videojuegos de la categoría Desarrollo. Dentro de los juegos mencionados en esta categoría a través del cuestionario F.E.S, están juegos como: Minecraft, Animal Crossing y Garry's Mod. Estos juegos comparten similitudes como la exploración y experimentación del entorno digital, la posibilidad de interacción social a través de personajes controlados por el juego u otros jugadores. Es posible que este factor esté relacionado con que el 52% de las personas encuestadas describen a su hijo como sociable. Además, el 50% de los encuestados está muy desacuerdo y el 40% en desacuerdo con que el niño o niña se le dificulte la interacción social en el ámbito presencial, como, por ejemplo, la comunicación cara a cara. Por otro lado 34% de las personas que respondieron el cuestionario declaran que están Muy en desacuerdo sobre que el niño o niña utilice redes sociales y/o videojuegos como principal medio para socializar con sus amigos, seguido de 36% está En desacuerdo con esto.

La relación entre el uso de videojuegos de la categoría Desarrollo y las habilidades sociales de los niños puede deberse a que estos juegos fomentan la exploración, la creatividad y la interacción social, permitiendo a los niños practicar y mejorar sus habilidades sociales en un entorno controlado. Además, la percepción positiva de los padres y un equilibrio entre el uso de tecnologías y actividades presenciales contribuyen a que muchos niños sean descritos como sociables y con pocas dificultades en la interacción cara a cara.

Estos resultados pueden asimismo suscitar la sospecha de una naturalización de la tecnología debido a la creciente exposición a esta, exacerbada por el impacto de la pandemia. Esto nos lleva a considerar la posibilidad de que los factores de riesgo asociados al uso de la tecnología puedan estar ocultos bajo el manto de su integración en la vida cotidiana. La inclusión de la tecnología en casi todos los aspectos de la vida diaria puede haber generado una percepción errónea de que no existen riesgos significativos. Además, es plausible pensar que esta percepción se haya acentuado probablemente en el contexto pandémico, donde la dependencia tecnológica se incrementó notablemente. Por otro lado, otra suposición podría ser que, en esta muestra específica, estos factores de riesgo no parecen estar presentes en niveles muy altos, y que las prácticas de crianza de estas familias promuevan eficazmente el uso saludable de la tecnología. No obstante, estas suposiciones resaltan la necesidad de realizar estudios más profundos y exhaustivos para desentrañar la verdadera influencia de la tecnología en la salud y el bienestar de los individuos, especialmente en contextos donde su uso se ha intensificado.

### **7.2 CONCLUSIÓN**

La investigación muestra que existe una correlación significativa pero moderada como se esperaba entre los factores de riesgo (entorno familiar, social y académico) y las conductas problemáticas relacionadas con el uso de RRSS y VDJ en niños de 7 a 11 años. Aunque muchos niños parecen beneficiarse de dinámicas familiares positivas y participan en actividades sociales fuera del ámbito digital, el uso de tecnologías puede ser una estrategia de evasión para aquellos que viven en entornos familiares conflictivos.

La deseabilidad social de los cuidadores, que tienden a presentar una imagen idealizada de sus hijos, pudo haber influido en los resultados. Según Gangster, y col., (1983), citado por Orozco (2014), “la deseabilidad social es una tendencia de las personas a presentarse a sí mismas, en situaciones de evaluación, de cierta forma en la que puedan ser percibidas positivamente considerando las normas y estándares culturales” (p.7). Esto significa que los datos podrían reflejar una percepción más positiva de la realidad.

En el ámbito escolar, la prohibición del uso de celulares parece contribuir a un entorno protector, y la mayoría de las familias reportan que sus hijos no recurren a RRSS y VDJ para evitar problemas académicos o sociales. Sin embargo, se observó una correlación moderada entre ciertas funciones ejecutivas, como la iniciativa y la planificación/organización, y la dificultad para regular el tiempo en estas plataformas digitales. Esto sugiere que algunos niños, especialmente aquellos con dificultades en estas áreas, pueden experimentar ansiedad o incomodidad al intentar reducir su uso de tecnologías.

En el ámbito social, los resultados indican que el 56% de los encuestados informan que sus hijos juegan principalmente VDJ de la categoría Desarrollo, como Minecraft, Animal Crossing y Garry's Mod, que fomentan la exploración, la creatividad y la interacción social. Esta práctica parece correlacionar con la percepción de que los niños son sociables, ya que el 52% de los encuestados describen a sus hijos como tales, y la mayoría no percibe dificultades en la interacción social cara a cara. La mayoría de los padres está en desacuerdo con que sus hijos utilicen RRSS y

VDJ como principal medio para socializar, lo que sugiere un equilibrio entre el uso de tecnologías y las interacciones sociales presenciales.

La naturalización de la tecnología, exacerbada por la pandemia, podría estar ocultando los riesgos asociados con su uso. La percepción de que la tecnología es una parte integral y segura de la vida cotidiana puede llevar a subestimar sus posibles impactos negativos. No obstante, es importante considerar que, en esta muestra específica, las formas de crianza pueden estar promoviendo un uso saludable de la tecnología.

En resumen, aunque los datos sugieren que muchos niños se benefician de un entorno familiar y escolar favorable, existen subgrupos que utilizan las tecnologías de manera problemática. Esta investigación resalta la necesidad de estudios más profundos para comprender mejor la influencia de la tecnología en la salud y el bienestar de los niños, especialmente en contextos de uso intensificado como durante la pandemia.

### **7.3 Limitaciones**

El estudio presenta varias limitaciones significativas que deben ser consideradas al interpretar los resultados. Estas restricciones afectan la generalización de los hallazgos y resaltan la necesidad de cautela en la aplicación de las conclusiones a poblaciones más amplias. Además, subrayan la importancia de abordar estos aspectos en investigaciones futuras para mejorar la robustez y validez de los estudios en esta área.

- Demografía: Aunque la muestra es representativa de un territorio y un rango de edad específico, no se puede extrapolar a otros grupos de población.
- Deseabilidad social: Se recolectaron los datos a través de escalas de autoevaluación, lo cual no asegura su fiabilidad ni validez, dado que algunos sujetos podrían haber respondido influenciados por la deseabilidad social.
- Sujetos evaluados: Otra limitación significativa radica en que los sujetos evaluados son los padres y tutores, y no directamente los niños. Por lo tanto, resulta complicado conocer las razones internas reales que pueden llevar a un niño a utilizar RRSS y VDJ. Esto solo nos permite evaluar la interpretación proporcionada por los adultos, la cual depende de su observación y puede no reflejar con exactitud la realidad.
- Edad: La primera limitación que enfrentamos es la dificultad inherente a que un niño complete cuestionarios que en su totalidad constan de 60 preguntas, así como la posible falta de comprensión completa de las preguntas formuladas. Este desafío no solo pone en cuestión la capacidad del niño para mantener la atención a lo largo del extenso cuestionario, sino que también plantea dudas sobre la precisión y validez de sus respuestas. La complejidad y longitud del cuestionario pueden resultar abrumadoras para los participantes más jóvenes, lo que puede afectar negativamente la calidad de los datos recopilados y, en consecuencia, la fiabilidad de los resultados obtenidos.

#### **7.4. Líneas de Investigación:**

Las siguientes recomendaciones pueden ayudar a abordar las limitaciones del estudio actual y proporcionar una base más sólida para futuras investigaciones sobre el impacto del uso de RRSS y VDJ en el desarrollo infantil.

- **Ampliar la muestra demográfica:** Realizar estudios con muestras más diversas en términos de ubicación geográfica, contexto socioeconómico y grupos de edad para asegurar la generalización de los hallazgos.
- **Incluir la perspectiva de los niños:** Implementar métodos que permitan obtener directamente la perspectiva de los niños sobre el uso de RRSS y VDJ, como entrevistas adaptadas a su edad o técnicas de observación directa, para complementar la información proporcionada por los padres.
- **Controlar la deseabilidad social:** Desarrollar estrategias para mitigar el impacto de la deseabilidad social en las respuestas de los cuidadores, como el uso de métodos de reporte anónimos o la inclusión de preguntas indirectas que evalúen la consistencia de las respuestas.
- **Investigaciones longitudinales:** Realizar estudios longitudinales para observar cambios y tendencias a lo largo del tiempo, lo que permitirá comprender mejor la evolución del uso de tecnologías y sus efectos a largo plazo en los niños.
- **Explorar la relación con funciones ejecutivas:** Investigar más a fondo cómo el uso de RRSS y VDJ afecta diferentes funciones ejecutivas en niños, y desarrollar intervenciones específicas para mitigar los impactos negativos en estas áreas.

- Evaluar el impacto de la pandemia: Examinar de manera específica cómo la pandemia ha influido en los patrones de uso de tecnología en niños y sus consecuencias, dado el incremento de la dependencia tecnológica durante este periodo.
- Estudiar factores protectores: Profundizar en los factores protectores identificados en el estudio, como las dinámicas familiares positivas y las restricciones escolares sobre el uso de tecnologías, para desarrollar programas que potencien estos elementos en diferentes contextos.
- Desarrollar intervenciones educativas: Crear y evaluar programas educativos dirigidos a padres, cuidadores y educadores sobre el uso saludable de la tecnología y estrategias para balancear las actividades digitales con las interacciones sociales presenciales.
- Analizar efectos específicos de distintos tipos de VDJ: Investigar cómo diferentes tipos de VDJ, como los de desarrollo versus los de acción, afectan el desarrollo social y cognitivo de los niños.
- Incluir métodos cualitativos: Complementar los estudios cuantitativos con enfoques cualitativos, como entrevistas en profundidad y grupos focales, para obtener una comprensión más completa y matizada de las experiencias y percepciones de los niños y sus familias respecto al uso de tecnologías.

TABLAS Y FIGURAS

<b>(Tabla "1") Su hijo lo definiría como:</b>				
<b>Valor</b>	<b>Etiqueta</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Me</b>
1	introvertido	11	22%	3
2	extrovertido	12	24%	Mo
3	sociable	26	52%	3
4	cuidadoso	13	26%	±
5	inquieto	14	28%	1,62
6	ansioso	14	28%	
7	otro	1	2%	

Tabla 1.

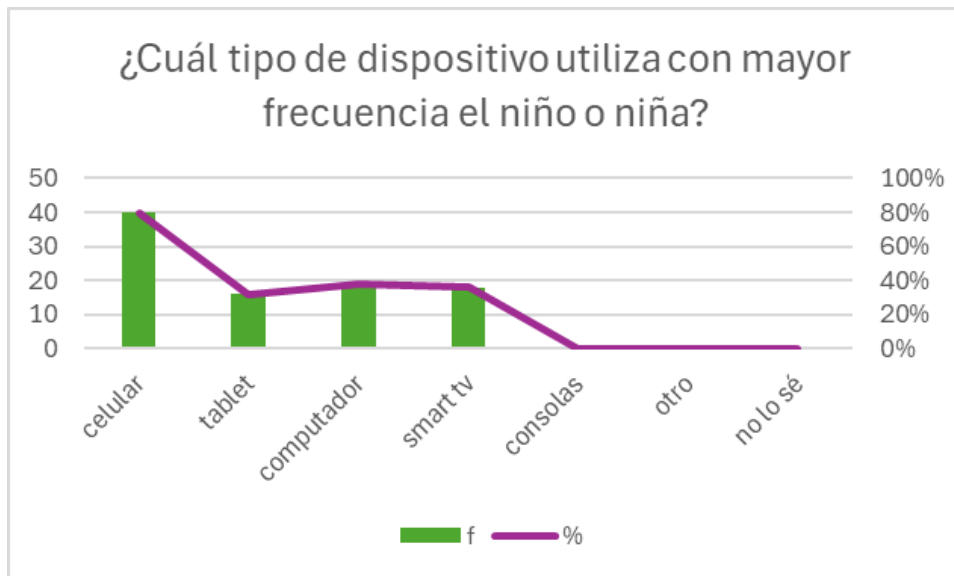


Figura 2.

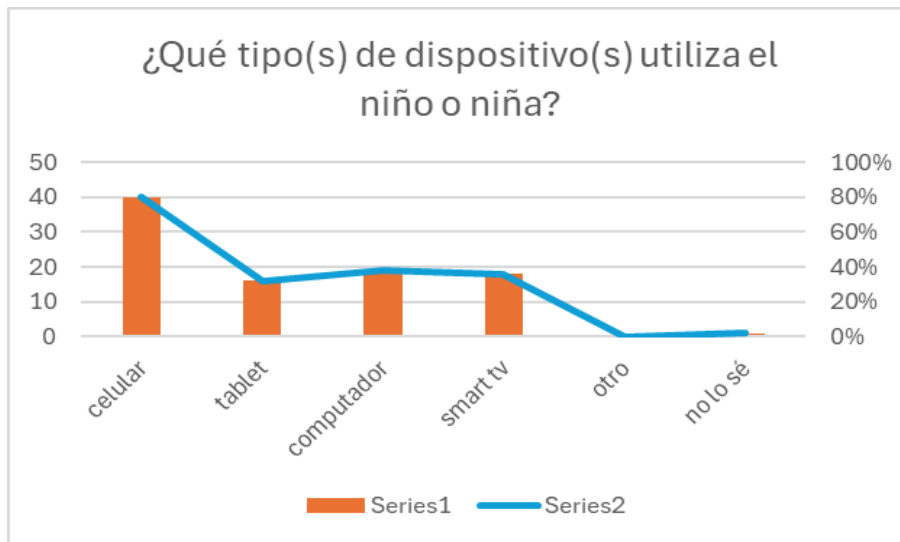


Figura 3.

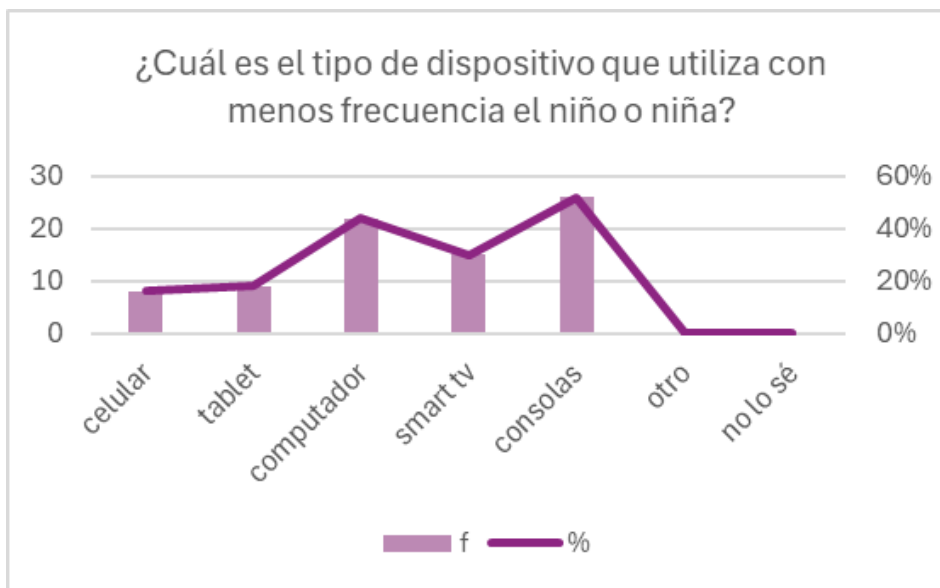


Figura 4.

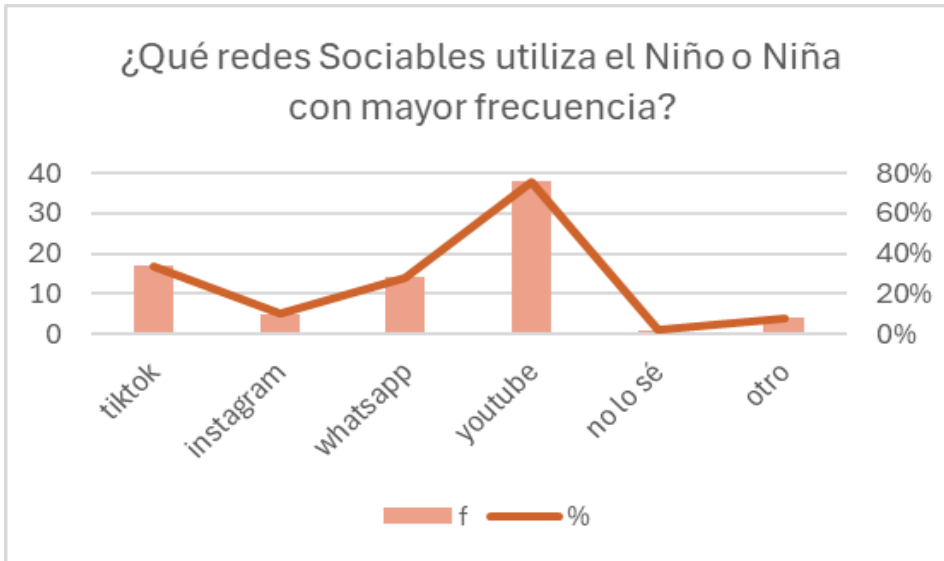


Figura 5.



Figura 6.



Figura 7.

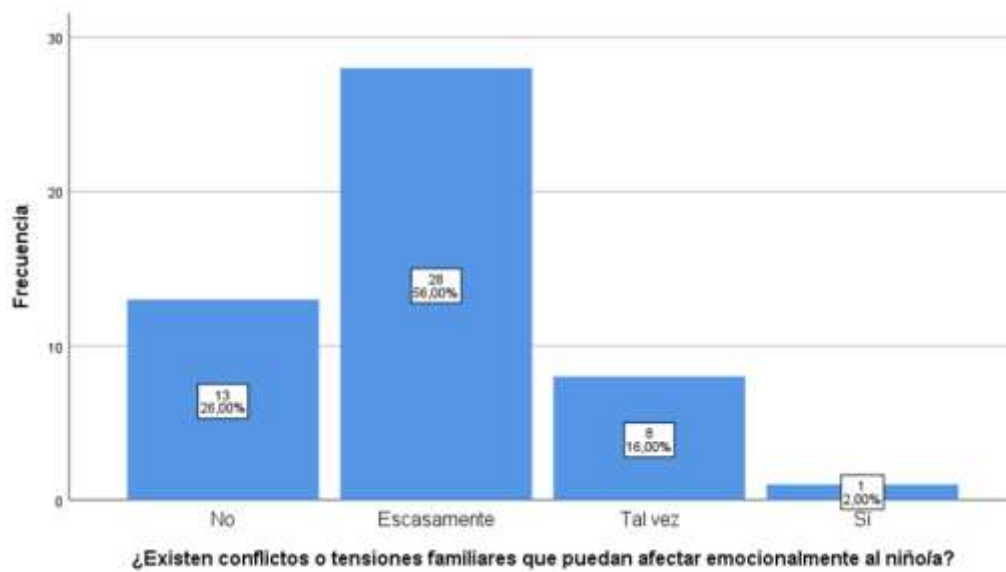


Figura 8.

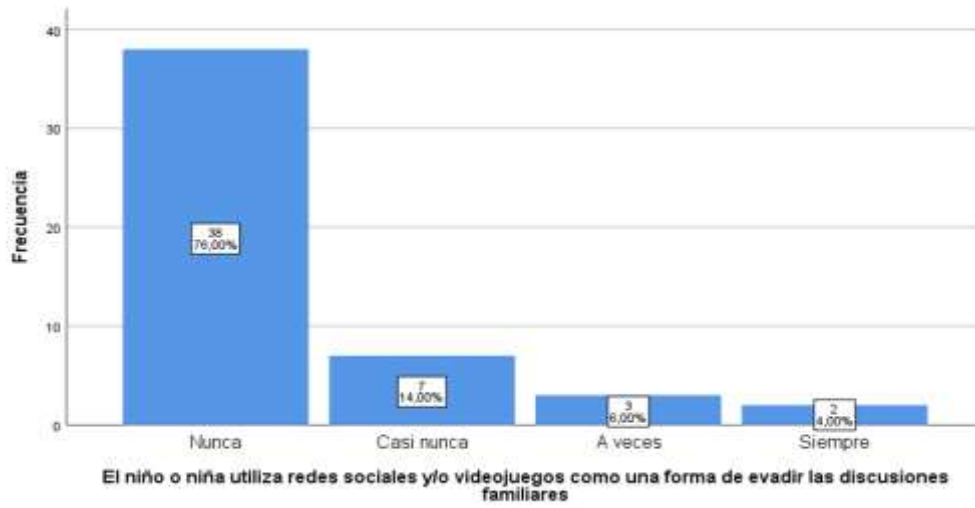


Figura 9.

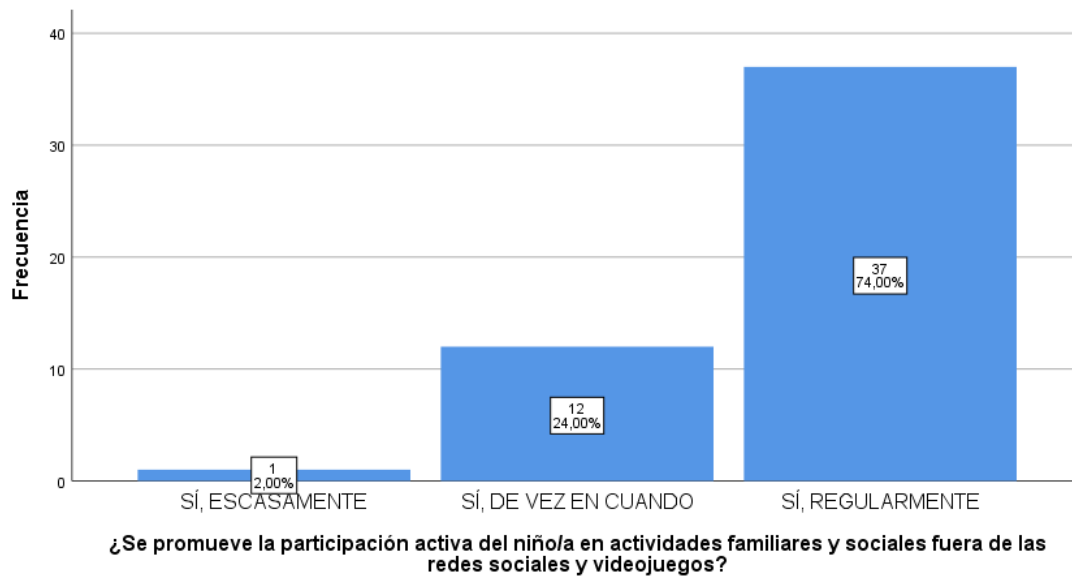


Figura 10.

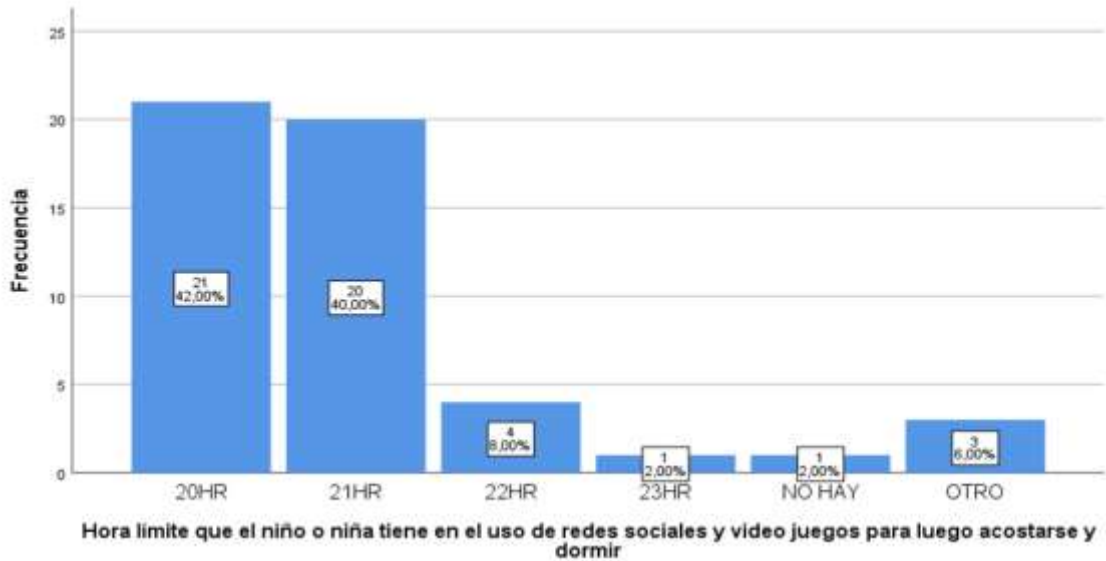


Figura 11.

**Tipos de control Parental:**

Tipos de control de los cuidadores con el niño o niña hacia el uso de redes sociales y videojuegos			
Alternativas	f	%	Mo
(1) Supervisión del tiempo en pantallas	25	50%	3
(2) Establecimientos de reglas claras en el uso	28	56%	
(3) Supervisión del contenido y el historial	33	66%	
(4) ninguna	4	36%	±
(5) otros	2	17%	0.98

Tabla 12.

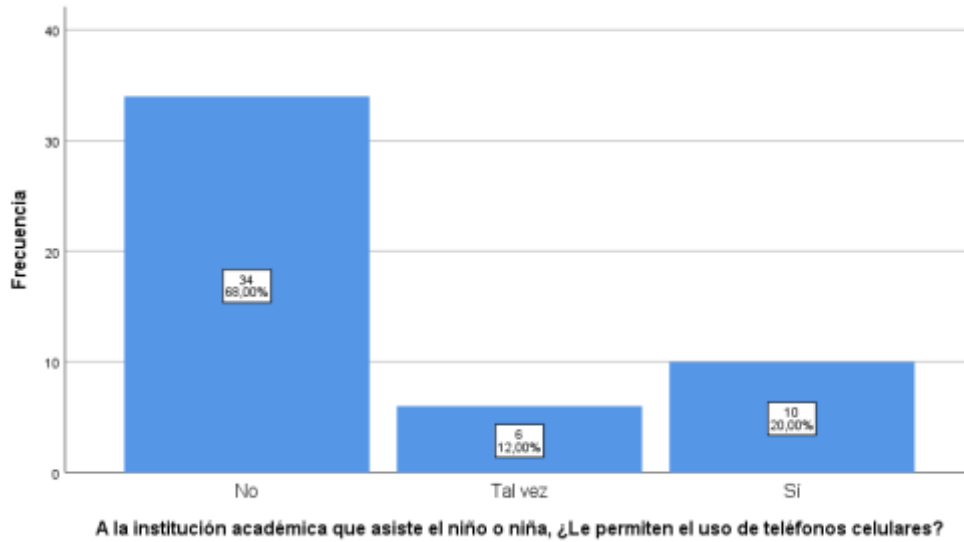


Figura 13.

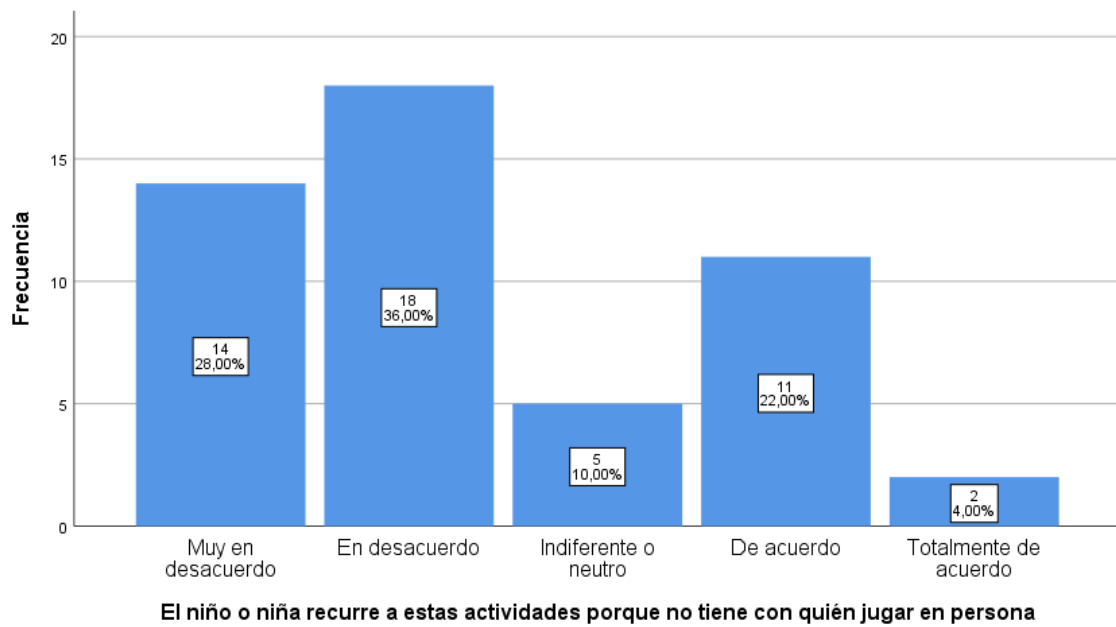


Figura 15.

**CORRELACIONES**

Tabla 16.

<b>Variable Familiar</b>	<b>Brief</b>		
¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	El niño o niña hace las cosas a último momento. (ej: asignaciones o tareas...)	<b>0,304</b> r =	<b>0,032</b> p =

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Tabla 17.

<b>Variable Familiar</b>	<b>Brief</b>		
¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	Los trabajos escritos del niño o niña están escasamente organizados	<b>-0,308</b> r =	<b>0,030</b> p =

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Tabla 18.

<b>Variable Familiar</b>	<b>Brief</b>		
El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares	El niño o niña se altera con mucha facilidad	<b>0,387</b> r =	<b>0,005</b> p =

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Tabla 19:

<b>Variable Familiar</b>	<b>Brief</b>		
El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares	El niño o niña habla en el momento equivocado	<b>0,410</b> r =	<b>0,003</b> p =

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Tabla 20.

Variable Familiar	Brief		
El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares	El niño o niña hace las cosas a último momento. (ej: asignaciones o tareas...)	<b>0,388</b> r =	<b>0,005</b> p =

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Tabla 21:

Variable Familiar	Brief		
El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares	El niño o niña tiene problemas para organizar actividades	<b>0,490</b> r =	<b>0,000</b> p =

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Tabla 22:

Variable Escolar	Brief		
El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando	El niño o niña se olvida de las instrucciones fácilmente	<b>= 0,302</b> r	<b>= 0,033</b> p

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Tabla 23:

Variable Escolar	Brief		
El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando	El niño o niña hace las cosas a último momento. (ej: asignaciones o tareas...)	<b>= 0,374</b> r	<b>= 0,007</b> p

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Tabla 24:

Variable Escolar	Brief		
El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando	El niño o niña tiene problemas para organizar actividades	$r = 0,322$	$p = 0,022$

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Tabla 25:

Variable Social	Brief		
El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona	El niño o niña habla en el momento equivocado	$r = 0,335$	$p = 0,017$

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albertos, A., & Erostarbe, I. I. (2021). Problematic technology use, leisure time activities and executive functions in adolescents. \*Revista de Educación\*. <https://doi.org/10.4438/1988-592x-re-2021-394-502>
- Andrés, A. Q. (2020). Adicción al uso de dispositivos tecnológicos y su influencia en el comportamiento de un niño de 6 años. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/7934>
- Bautista-Alcaine, P., Piazuelo-Rodríguez, I., & Cebollero-Salinas, A. (2023). Uso problemático de Internet en Educación Primaria: tiempo de uso, supervisión familiar y uso problemático de videojuegos como predictores diferenciando según el género. \*Psychology, Society & Education, 15\*(3), 31–38. <https://doi.org/10.21071/pse.v15i3.16105>

- Bordignon, N. A. (2006). El Desarrollo Psicosocial de Eric Erikson. El Diagrama Epigenético del Adulto. Recuperado de Revista La Salle OK.p65 (unilasallista.edu.co)
- Bálsamo Estévez, M. G. (2022). Teoría psicogenética de Jean Piaget: aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana. \*Serie Cuadernos de Psicología y Psicopedagogía\*. Disponible en: <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/13496>
- Basuela-Herreras, E. (2016). BRIEF-A (forma abreviada): Análisis propiedades psicométricas en una muestra española. \*Archivos de Neurociencias - Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía, 21\*(4), 0. <https://doi.org/10.31157/archneurosciencesmex.v21i4.130>
- Calle Sandoval, D. A. (2017). Phylogeny and executive functions development. \*Psicogente, 20\*(38), Volumen (20). <https://doi.org/10.17081/psico.20.38.2557>
- Chalco Huaytalla, K. P., Rodríguez Vega, S., & Jaimes Soncco, J. (2016). Riesgo de adicción a redes sociales, autoestima y autocontrol en estudiantes de secundaria. \*Revista Científica De Ciencias De La Salud, 9\*(1), 9-15. <https://doi.org/10.17162/rccs.v9i1.542>
- Dere, Z. (2022). Analyzing technology addiction and challenging behaviors of young children: Technology addiction of young children. \*International Journal of Curriculum and Instruction, 14\*(1), 243-250.
- Díaz-Vicario, A., Juan, C. M., & Gairín, J. (2019). Uso problemático de las TIC en adolescentes. \*Revista Electrónica de Investigación Educativa, 21\*, 1-11. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e07.1882>
- Giraldo Giraldo, Y., Moreno Montoya, J. F., Madrigal Zuluaga, N., Alzate Echavarría, M., Torres Zapata, C., Hincapié Aguirre, N., Pérez Palacio, A. A., Salgado Pérez, A. G., & Morales Betancur, J. D. (2021). Relación entre el uso de redes sociales y las funciones ejecutivas. \*Poiésis, (40)\*, 57–72. <https://doi.org/10.21501/16920945.4054>
- Haddon, L., & Vincent, J. (Eds.). (2014). European children and their carers' understanding of use, risks and safety issues relating to convergent mobile media. Report D4.1. Milano: Unicatt.
- Herrero García, A. (2022). Piaget, Peter Wason y el sujeto lógico formal. Universidad de Oviedo. Recuperado de <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/61913>

- Huamani-Calloapaza, K. E., & Bocangel-Marquez, R. (2022). Uso de redes sociales virtuales y la salud mental en tiempos de pandemia. \*Puriq, 4\*, e398. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.398>
- Jesus, C. C. E. (2020). Aumento de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. <https://hdl.handle.net/20.500.12394/11565>
- Jin, C., Zhang, T., Cai, C., Bi, Y., Li, Y., Yu, D., ... & Wang, Y. (2020). Inhibitory neuromodulation of the putamen to the prefrontal cortex in Internet gaming disorder: How addiction impairs executive functions. \*Journal of Behavioral Addictions, 9\*(2), 312-324. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00029>
- Justo, S. D. (s. f.). Los factores de riesgo. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s0864-21251999000400018&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s0864-21251999000400018&script=sci_arttext)
- Marta Luis Casares. (2016). Aspectos neurobiológicos de la adicción a internet y las redes sociales. Jaén: Universidad de Jaén. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/10953.1/3999>
- Malo-Cerrato, S., Martín-Perpiñá, M., & Viñas-Poch, F. (2018). Uso excesivo de redes sociales: Perfil psicossocial de adolescentes españoles. <https://www.redalyc.org/journal/158/15855661012/html/>
- Mendoza-Nápoles CA, Maldonado SEB. (2019). Revisión de las teorías y modelos incidentes en el desarrollo. \*Rev Elec Psic Izt, 22\*(1), 1-24. Recuperado de: <http://www.medigraphic.com/pdfs/psic/eip-2019/eip191c.pdf>
- Obando Peralta, E. C., Salguero Pancca, E. G., & Visaga Zambrano, M. G. (16 de agosto de 2021). Adicción al internet y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Cusco, 2021. Recuperado de: <http://repositorio.autonmadeica.edu.pe/handle/autonmadeica/1169>
- Pallo Carrasco, D. A., Núñez Ojeda, B. X., & Cando Pilatuña, R. I. (2021). Dependencia al celular y funciones ejecutivas en estudiantes de Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7896>
- Rodríguez, J. A. P., Marzo, J. C., & Marzo, J. C. (2020). Uso problemático de internet en adolescentes: relación con sexo, edad, nivel socioeconómico y frecuencia de uso de internet [Problematic Internet use among Adolescents: relationship with gender, age,

socioeconomic status, and frequency of internet use]. \*Acción Psicológica, 16\*(2), 129-146. <https://doi.org/10.5944/ap.16.2.22382>

- Rojas, C., Henríquez, F., Sanhueza, F., Núñez, P., Inostroza, E., Solís, A., & Contreras, D. (2017). Adicción a Internet y uso de redes sociales en adolescentes: una revisión [Internet addiction and use of social networks in adolescents: a review]. Universidad Católica del Maule, Chile.
- Rojas-Jara, C., Henríquez, F., Sanhueza, F., Núñez, P., Inostroza, E., Solís, A., & Contreras, D. (2017). Adicción a Internet y uso de redes sociales en adolescentes: una revisión. \*Rev. esp. drogodepend, 43\*(4), 39-54. Recuperado de: <https://www.ibe.san.gva.es/documentos/revistas-electronicas/esp-drogodepend/433/39-54.pdf>
- Ruiz, N., & Pilar, C. (1997). Desarrollo Moral y Valores Ambientales. Universitat de València. Recuperado de <https://rodrigo.uv.es/handle/10550/15379>
- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. del R., & Loo-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. \*Domino De Las Ciencias, 2\*(3 Especial), 127-137. <https://doi.org/10.23857/dc.v2i3%20Especial.298>
- Sanchez Casado, J. I., & Benítez Sánchez, E. I. (2022). "Revisión sobre la "Salud mental y nuevas tecnologías": análisis de las redes sociales y los videojuegos en las primeras etapas de desarrollo como factores modulares de una salud mental positiva". \*Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology., 2\*(1), 79-88. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2022.n1.v2.2324>
- Sierra, V. P., Martínez, J. I. V., González, B. Z., Cárdenas, F. P., Narvaez, Y. V., Ramos, L. R., & Aranda, Ó. M. (2016). Adicción y factores determinantes en el uso problemático del Internet, en una muestra de jóvenes universitarios. \*Edutec, 56\*. <https://doi.org/10.21556/edutec.2016.56.741>
- UNICEF. (2017). ESTADO MUNDIAL INFANCIA 2017. Niños en un mundo digital. División de Comunicaciones de UNICEF (Vol. 0, pp. 24-27).
- Yayman, E., & Bilgin, O. (2020). Relationship between social media addiction, game addiction and family functions. \*International Journal of Evaluation and Research in Education, 9\*(4), 979. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20680>

- Young, K. S. (2005). Clasificación de los subtipos, consecuencias y causas de la adicción a internet. \*Dialnet\*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1404331>
- Wegmann, E., Müller, SM, Turel, O. *et al.* Las interacciones de la impulsividad, las funciones ejecutivas generales y el control inhibitorio específico explican los síntomas del trastorno por uso de redes sociales: un estudio experimental. *Sci Rep* 10 , 3866 (2020). <https://doi.org/10.1038/s41598-020-60819-4>
- Wang M, Dong H, Zheng H, Du X, Dong GH. Inhibitory neuromodulation of the putamen to the prefrontal cortex in Internet gaming disorder: How addiction impairs executive control. *J Behav Addict.* 2020 Jun;9(2):312-324. doi: 10.1556/2006.2020.00029. PMID: 32663381; PMCID: PMC8939425.

## ANEXOS

### Correlación de Pearson:

#### ¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales? (F.E.S)

#### Correlaciones

		¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	El niño o niña se altera con mucha facilidad
¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	Correlación de Pearson	1	,099
	Sig. (bilateral)		,496
	N	50	50
El niño o niña se altera con mucha facilidad	Correlación de Pearson	,099	1
	Sig. (bilateral)	,496	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es de 0.099, indicando una correlación positiva débil entre las variables, pero no significativa ( $p = 0.496$ ), lo que sugiere que no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre ellas.

		¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	El niño o niña se apresura a hacer las cosas*
¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	Correlación de Pearson	1	,087
	Sig. (bilateral)		,550
	N	50	50
El niño o niña se apresura a hacer las cosas*	Correlación de Pearson	,087	1
	Sig. (bilateral)	,550	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es de 0.087, indicando una correlación muy baja entre las variables y no significativa ( $p = 0.550$ ), por lo que no se puede afirmar con confianza que exista una relación entre ellas.

		¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	El niño o niña se olvida de las instrucciones fácilmente
¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	Correlación de Pearson	1	,235
	Sig. (bilateral)		,100
	N	50	50
El niño o niña se olvida de las instrucciones fácilmente	Correlación de Pearson	,235	1
	Sig. (bilateral)	,100	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es de 0.235, indicando una correlación positiva débil entre las variables y no significativa ( $p = 0.100$ ), por lo que no se puede afirmar con confianza que exista una relación entre ellas.

### Correlaciones

		¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	El niño o niña habla en el momento equivocado
¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	Correlación de Pearson	1	,154
	Sig. (bilateral)		,287
	N	50	50
El niño o niña habla en el momento equivocado	Correlación de Pearson	,154	1
	Sig. (bilateral)	,287	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es de 0.154, indicando una correlación positiva débil entre las variables y no significativa ( $p = 0.287$ ), lo que sugiere que no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre ellas.

		¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	El niño o niña no recoge las cosas por sí mismo/a
¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	Correlación de Pearson	1	,204
	Sig. (bilateral)		,156
	N	50	50
El niño o niña no recoge las cosas por sí mismo/a	Correlación de Pearson	,204	1
	Sig. (bilateral)	,156	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es de 0.204, indicando una correlación positiva débil entre las variables y no significativa ( $p = 0.156$ ), lo que sugiere que no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre ellas.

**Correlaciones**

		¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	Los trabajos escritos del niño o niña están escasamente organizados
¿Cuánto tiempo de uso semanal tiene el niño o niña con videojuegos y redes sociales?	Correlación de Pearson	1	-,013
	Sig. (bilateral)		,930
	N	50	50
Los trabajos escritos del niño o niña están escasamente organizados	Correlación de Pearson	-,013	1
	Sig. (bilateral)	,930	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es de -0.013, indicando una correlación negativa muy débil entre las variables y no significativa ( $p = 0.930$ ), lo que sugiere que no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre ellas.

**Correlaciones**

		¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	El niño o niña se altera con mucha facilidad
¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	Correlación de Pearson	1	,052
	Sig. (bilateral)		,720
	N	50	50
El niño o niña se altera con mucha facilidad	Correlación de Pearson	,052	1
	Sig. (bilateral)	,720	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es de 0.052, indicando una correlación positiva muy débil entre las variables y no significativa ( $p = 0.720$ ), lo que sugiere que no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre ellas.

## Correlaciones

		¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	El niño o niña se apresura a hacer las cosas*
¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	Correlación de Pearson	1	-,163
	Sig. (bilateral)		,258
	N	50	50
El niño o niña se apresura a hacer las cosas*	Correlación de Pearson	-,163	1
	Sig. (bilateral)	,258	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es de -0.163, indicando una correlación negativa débil entre las variables y no significativa ( $p = 0.258$ ), lo que sugiere que no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre ellas.

## Correlaciones

		¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	El niño o niña se olvida de las instrucciones fácilmente
¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	Correlación de Pearson	1	-,152
	Sig. (bilateral)		,291
	N	50	50

## TEMA DE INVESTIGACIÓN

72

El niño o niña se olvida de las instrucciones fácilmente	Correlación de Pearson	-,152	1
	Sig. (bilateral)	,291	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es -0.152, indicando una correlación negativa débil entre las variables. Con un valor de  $p = 0.291$ , esta correlación no es significativa. Por lo tanto, no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre las variables.

### Correlaciones

		¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	El niño o niña habla en el momento equivocado
¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	Correlación de Pearson	1	,061
	Sig. (bilateral)		,673
	N	50	50
El niño o niña habla en el momento equivocado	Correlación de Pearson	,061	1
	Sig. (bilateral)	,673	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es 0.061, lo que indica una correlación positiva muy débil entre las variables. Con un valor de  $p = 0.673$ , esta correlación no es significativa. Por lo tanto, no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre las variables.

## Correlaciones

		¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	El niño o niña no recoge las cosas por sí mismo/a
¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	Correlación de Pearson	1	-,024
	Sig. (bilateral)		,868
	N	50	50
El niño o niña no recoge las cosas por sí mismo/a	Correlación de Pearson	-,024	1
	Sig. (bilateral)	,868	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es -0.024, lo que indica una correlación negativa muy débil entre las variables. Con un valor de  $p = 0.868$ , esta correlación no es significativa. Por lo tanto, no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre las variables.

## Correlaciones

		¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	El niño o niña hace las cosas a último momento. (ej: asignaciones o tareas...)
¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	Correlación de Pearson	1	-,194
	Sig. (bilateral)		,177
	N	50	50
El niño o niña hace las cosas a último momento. (ej: asignaciones o tareas...)	Correlación de Pearson	-,194	1
	Sig. (bilateral)	,177	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es -0.194, lo que indica una correlación negativa débil entre las variables. Con un valor de  $p = 0.177$ , esta correlación no es significativa. Por lo tanto, no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre las variables.

## Correlaciones

		¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	El niño o niña tiene problemas para organizar actividades
¿Con qué frecuencia supervisa el tiempo en el que el niño pasa en redes sociales y videojuegos?	Correlación de Pearson	1	,130
	Sig. (bilateral)		,367
	N	50	50
El niño o niña tiene problemas para organizar actividades	Correlación de Pearson	,130	1
	Sig. (bilateral)	,367	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es 0.130, lo que indica una correlación positiva débil entre las variables. Con un valor de  $p = 0.367$ , esta correlación no es significativa. Por lo tanto, no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre las variables.

**El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares (F.E.S)**

## Correlaciones

		El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares	El niño o niña se apresura a hacer las cosas*
El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares	Correlación de Pearson	1	,022
	Sig. (bilateral)		,877
	N	50	50
El niño o niña se apresura a hacer las cosas*	Correlación de Pearson	,022	1
	Sig. (bilateral)	,877	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es 0.022, lo que indica una correlación muy débil entre las variables. Con un valor de  $p = 0.877$ , esta correlación no es significativa. Por lo tanto, no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre las variables.

### Correlaciones

		El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares	El niño o niña se olvida de las instrucciones fácilmente
El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares	Correlación de Pearson	1	,050
	Sig. (bilateral)		,731
	N	50	50
El niño o niña se olvida de las instrucciones fácilmente	Correlación de Pearson	,050	1
	Sig. (bilateral)	,731	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es 0.050, indicando una correlación muy débil entre las variables. Con un valor de  $p = 0.731$ , esta correlación no es significativa. Por lo tanto, no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre las variables.

### Correlaciones

		El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares	El niño o niña no recoge las cosas por sí mismo/a
El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares	Correlación de Pearson	1	-,010
	Sig. (bilateral)		,945
	N	50	50
El niño o niña no recoge las cosas por sí mismo/a	Correlación de Pearson	-,010	1
	Sig. (bilateral)	,945	

N	50	50
---	----	----

El valor estadístico "r" de Pearson es -0.010, indicando una correlación muy cercana a cero entre las variables. Con un valor de  $p = 0.945$ , esta correlación no es significativa. Por lo tanto, no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre las variables.

### Correlaciones

		El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares	Los trabajos escritos del niño o niña están escasamente organizados
El niño o niña utiliza redes sociales y/o videojuegos como una forma de evadir las discusiones familiares	Correlación de Pearson	1	-,055
	Sig. (bilateral)		,703
	N	50	50
Los trabajos escritos del niño o niña están escasamente organizados	Correlación de Pearson	-,055	1
	Sig. (bilateral)	,703	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es -0.055, indicando una correlación muy débil entre las variables. Con un valor de  $p = 0.703$ , esta correlación no es significativa. Por lo tanto, no hay evidencia suficiente para afirmar una relación entre las variables.

**El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando (F.E.S)**

## Correlaciones

		El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando	El niño o niña se altera con mucha facilidad
El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando	Correlación de Pearson	1	,187
	Sig. (bilateral)		,195
	N	50	50
El niño o niña se altera con mucha facilidad	Correlación de Pearson	,187	1
	Sig. (bilateral)	,195	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es 0.187, indicando una correlación positiva débil entre las variables. Con un valor de  $p = 0.195$ , esta correlación no es significativa. Por lo tanto, no hay suficiente evidencia para afirmar una relación entre las variables.

## Correlaciones

		El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando	El niño o niña se apresura a hacer las cosas*
El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando	Correlación de Pearson	1	,262
	Sig. (bilateral)		,066
	N	50	50
El niño o niña se apresura a hacer las cosas*	Correlación de Pearson	,262	1
	Sig. (bilateral)	,066	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es 0.262, indicando una correlación positiva moderada entre las variables. Sin embargo, con un valor de  $p = 0.066$ , esta correlación no alcanza un nivel de significancia estadística convencional ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, no hay suficiente evidencia para afirmar una relación entre las variables.

**Correlaciones**

		<b>El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando</b>	<b>El niño o niña habla en el momento equivocado</b>
<b>El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	<b>1</b>	<b>,271</b>
	<b>Sig. (bilateral)</b>		<b>,057</b>
	<b>N</b>	<b>50</b>	<b>50</b>
<b>El niño o niña habla en el momento equivocado</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	<b>,271</b>	<b>1</b>
	<b>Sig. (bilateral)</b>	<b>,057</b>	
	<b>N</b>	<b>50</b>	<b>50</b>

El valor estadístico "r" de Pearson es 0.271, indicando una correlación positiva moderada entre las variables. Sin embargo, con un valor de  $p = 0.057$ , esta correlación no alcanza un nivel de significancia estadística convencional (0.05). El valor de p obtenido (0.057) está por encima del umbral convencionalmente utilizado para determinar si una correlación es estadísticamente significativa (0.05).

## Correlaciones

		El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando	El niño o niña no recoge las cosas por sí mismo/a
El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando	Correlación de Pearson	1	,127
	Sig. (bilateral)		,378
	N	50	50
El niño o niña no recoge las cosas por sí mismo/a	Correlación de Pearson	,127	1
	Sig. (bilateral)	,378	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es 0.127, indicando una correlación positiva débil entre las variables. Con un valor de  $p = 0.378$ , esta correlación no alcanza un nivel de significancia estadística convencional (0.05). Por lo tanto, no hay suficiente evidencia para afirmar una relación entre las variables.

## Correlaciones

		El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando	Los trabajos escritos del niño o niña están escasamente organizados
El niño o niña se siente incómodo(a) o ansioso(a) al intentar reducir su tiempo en redes sociales y/o videojuegos, sintiendo una fuerte necesidad de volver a ellos cuando debería estar estudiando	Correlación de Pearson	1	,076
	Sig. (bilateral)		,600
	N	50	50
Los trabajos escritos del niño o niña están escasamente organizados	Correlación de Pearson	,076	1
	Sig. (bilateral)	,600	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es 0.076, indicando una correlación positiva muy débil entre las variables. Con un valor de  $p = 0.600$ , esta correlación no alcanza un nivel de significancia estadística convencional (0.05). Por lo tanto, no hay suficiente evidencia para afirmar una relación entre las variables.

## Correlaciones

		El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona	El niño o niña se altera con mucha facilidad
El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona	Correlación de Pearson	1	,176
	Sig. (bilateral)		,220
	N	50	50
El niño o niña se altera con mucha facilidad	Correlación de Pearson	,176	1
	Sig. (bilateral)	,220	
	N	50	50

**Interpretación:** Se ha encontrado un valor estadístico "r" de Pearson de 0.176, indicando una correlación positiva moderada entre las variables. Sin embargo, esta correlación no es significativa ( $p=0.220$ ), lo que sugiere que no hay suficiente evidencia para afirmar una relación significativa entre las variables.

## Correlaciones

		El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona	El niño o niña no recoge las cosas por sí mismo/a
El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona	Correlación de Pearson	1	,056
	Sig. (bilateral)		,701
	N	50	50
El niño o niña no recoge las cosas por sí mismo/a	Correlación de Pearson	,056	1
	Sig. (bilateral)	,701	
	N	50	50

**Interpretación: Aquí está la información organizada de manera coherente:**

El valor estadístico "r" de Pearson es de 0.056, indicando una correlación muy débil entre las variables. Esta correlación no es significativa ( $p=0.701$ ), lo que sugiere que no se encuentra suficiente evidencia para afirmar una relación significativa entre estas variables.

**Correlaciones**

		El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona	Los trabajos escritos del niño o niña están escasamente organizados
El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona	Correlación de Pearson	1	-,078
	Sig. (bilateral)		,591
	N	50	50
Los trabajos escritos del niño o niña están escasamente organizados	Correlación de Pearson	-,078	1
	Sig. (bilateral)	,591	
	N	50	50

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es de -0.078, lo cual indica una correlación muy débil entre las variables. Además, esta correlación no es significativa ( $p=0.591$ ), por lo que no se encuentra suficiente evidencia para afirmar una correlación significativa entre ellas.

**Correlaciones**

		El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona	El niño o niña hace las cosas a último momento. (ej: asignaciones o tareas...)
El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona	Correlación de Pearson	1	,243
	Sig. (bilateral)		,089
	N	50	50
El niño o niña hace las cosas a último momento. (ej: asignaciones o tareas...)	Correlación de Pearson	,243	1
	Sig. (bilateral)	,089	

N	50	50
---	----	----

**Interpretación:** El valor estadístico "r" de Pearson es de 0.243, indicando una correlación positiva moderada entre las variables. Sin embargo, esta correlación no es significativa ( $p=0.089$ ), lo que sugiere que no se encuentra suficiente evidencia para afirmar una correlación significativa entre ellas.

### Correlaciones

		El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona	El niño o niña tiene problemas para organizar actividades
El niño o niña recurre a estas actividades porque no tiene con quién jugar en persona	Correlación de Pearson	1	,270
	Sig. (bilateral)		,058
	N	50	50
El niño o niña tiene problemas para organizar actividades	Correlación de Pearson	,270	1
	Sig. (bilateral)	,058	
	N	50	50

**Interpretación:** Se ha encontrado un valor estadístico "r" de Pearson de 0.270, indicando una correlación positiva moderada entre las variables. A pesar de esta correlación moderada, no es significativa ( $p=0.058$ ), lo que sugiere que no se encuentra suficiente evidencia para afirmar una correlación significativa entre ellas.