



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

**ESTUDIO DEL USO PROBLEMÁTICO
DE REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN LA NIÑEZ MEDIA**

Tesis para optar al grado académico de Licenciado en Psicología

Estudiantes Investigadoras:

Viviana Barriga Pozo

Carola Jorquera Rosas

Docente Guía: Dra. Claudia Sanhueza Guzmán.

Asesor Teórico: Andrés Martínez Monsalves

Viña del Mar, Chile.

Julio, 2024.

INDICE

I. RESUMEN.	3
II. ABSTRACT.	3
III. INTRODUCCIÓN.	5
IV. PROBLEMÁTICA Y ESTADO DEL ARTE.	9
1. Problema de Investigación.	9
2. Revisión De Literatura.	11
2.1. Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).	11
2.2. Uso de las TIC en Chile.	11
2.3. Consecuencias de Redes Sociales y Videojuegos.	13
2.4. Uso de las Tecnologías en Niños y Adolescentes.	15
2.5. Efecto de las TIC en la Infancia.	15
2.6. Sintomatología Asociada al Uso Compulsivo de las TIC.	17
2.7. Neurobiología de las Adicciones.	18
2.8. Funciones Ejecutivas.	20
2.8.1. Relación entre las Funciones Ejecutivas y Adicciones Comportamentales.	23
2.9. Etapa del Desarrollo de la Niñez Media.	25
2.10. Neuroplasticidad Relacionado al Desarrollo Cognitivo y Social en la Niñez Media.	27
V. PREGUNTA, HIPOTESIS, OBJETIVOS.	29
VI. METODOS.	31
1. Alcance de la Investigación.	31
2. Explicitación y Justificación del Diseño de Investigación.	31
3. Definición y Características de la Población o Colectivo.	31
3.1. Selección de Muestra.	31
4. Definición Conceptual y Operacional de las Variables.	32
5. Descripción de los Instrumentos que se Utilizarán/Utilizaron en la Recolección de la Información.	34
6. Criterios que Indiquen tanto la Confiabilidad y Validez	35
7. Técnicas de Análisis de Datos.	35
8. Procedimientos y Resguardos Éticos.	36
VII. RESULTADOS.	37
VIII. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.	41
IX. TABLAS Y FIGURAS.	45
1. Tablas.	45
2. Gráficos.	49
X. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	52
XI. ANEXOS.	58

I. RESUMEN.

La masificación de medios tecnológicos y uso de internet actualmente, ha permitido a niños y adolescentes tener un acceso más libre, lo cual ha definido problemáticas respecto al uso excesivo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) estudiadas desde el periodo de la adolescencia, sin embargo, en niños de entre ocho y diez años existiría escasa información de los efectos que podrían estar desarrollándose respecto a sus comportamientos, calidad de vida, relación con sus pares y entorno, incluyendo sintomatología adictiva; esto sumado a características fisiológicas de un cerebro más neuroplástico y con falta de desarrollo en su autorregulación. Se investigaría respecto a la presencia o no presencia de estados comportamentales alterados mediante un enfoque cuantitativo correlacional con muestra no probabilística en ciento cuarenta padres y/o tutores de niños de entre ocho y diez años respecto al uso de redes sociales y videojuegos, donde sería posible concluir que si bien no existiría un uso problemático generalizado, sí habría presencia de sintomatología relacionada a un funcionamiento neurocognitivo, comportamental y emocional disminuidos.

Palabras clave: Redes Sociales, Videojuegos, Funciones Ejecutivas, Uso Problemático, Niñez Media.

II. ABSTRACT.

The massification of technological media and use of the Internet today has allowed children and adolescents to have freer access, which has defined problems regarding the excessive use of Information and Communications Technologies (ICT) studied since the period of adolescence. However, in children between eight and ten years old there would be little

information on the effects that could be developing regarding their behaviors, quality of life, relationship with their peers and environment, including addictive symptomatology; This added to the physiological characteristics of a more neuroplastic brain with a lack of development in its self-regulation. The presence or non-presence of altered behavioral states would be investigated using a quantitative correlational approach with a non-probabilistic sample in one hundred and forty parents and/or guardians of children between eight and ten years old regarding the use of social networks and video games, where it would be possible. conclude that although there would not be widespread problematic use, there would be the presence of symptoms related to decreased neurocognitive, behavioral and emotional functioning.

Keywords: Social Networks, Video Games, Executive Functions, Problematic Use, Middle Childhood.

III. INTRODUCCIÓN

El actual estado de globalización en el mundo ha involucrado el masivo uso de tecnologías mediante dispositivos tecnológicos que facilitan la difusión de información y comunicación, lo cual habría transformado las formas de relacionarse entre las personas, así como los procesos que ello involucraría. El avance tecnológico generaría entonces cambios importantes en las sociedades, posicionando a los dispositivos tecnológicos como una parte de la cotidianidad de las personas, estando presente en la mayor parte de las actividades que realizan. Lo anterior habría generado beneficios y comodidad en variadas áreas que involucrarían lo laboral, educacional, entretenimiento, etc., mejorando la calidad de vida y en paralelo, un uso inadecuado habría influenciado de manera negativa aspectos de la vida de las personas donde se presentarían conductas excesivas, repetitivas y limitantes que podrían tener consecuencias en estas. (Guaña et ál., 2016; Solans y Lichtmann, 2016; Ramírez, 2012; Viezer, 2010). Por su parte, en Chile el uso de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) sería una realidad presente en la mayoría de los hogares y familias, lo que expondría a los niños en etapa de niñez media a un uso cada vez más prematuro y no adecuado a su rango etario.

Actualmente la literatura científica desarrollada respecto al uso de redes sociales (RS) y videojuegos (VDJ) estaría enfocada principalmente en adolescentes, jóvenes y adultos, generándose un vacío de conocimiento respecto a la presencia o no presencia de sintomatología que pudiese presentarse y detectarse oportunamente para su utilización de manera preventiva ante el desarrollo de posible formación de trastornos o consecuencias inmediatas en la niñez. En revisión sistemática de estudios realizados entre los años 2020 y

2022 documentada por Colonio (2023) sobre la adicción a RS en adolescentes en Latinoamérica, pudo exponer hallazgos y conclusiones obtenidas de las investigaciones aportando información respecto al uso disfuncional de las plataformas virtuales por parte de adolescentes y consideraciones hacia la salud mental. Por su parte Rodríguez (2023) en un estudio de corte transversal para medir el rango de impulsividad en adolescentes que usen las RS y VDJ, la investigación sugeriría que en este grupo de estudiantes el porcentaje afectado fue bajo y no estaría relacionado con un nivel mayor en la impulsividad. Por otra parte, en análisis de Arellanez et ál., (2023) definiría que los alumnos de enseñanza primaria mostrarían mayor ocurrencia de síntomas relacionados con el comportamiento adictivo a los videojuegos, lo cual se potenciaría por los cambios experimentados en su transición desde la niñez a la adolescencia. El instrumento utilizado para su medición habría sido la versión corta de la escala GASA, adaptada a la población mexicana. Lo anteriormente descrito grafificaría a modo general la presencia de literatura existente respecto a la temática explorada, definiendo la necesidad de indagar en lo que podría acontecer en niños de menor edad.

En base a lo anteriormente expuesto y dada la etapa del desarrollo de la población de estudio con sus características, no sería posible definir sintomatologías de abstinencia en niños. Sin embargo, serán indagados los conceptos de adicción presentes en la literatura, refiriendo las diferencias entre adicciones químicas y adicciones conductuales y centrando el desarrollo de la investigación en estas últimas. De este modo se investigará como una adicción conductual, los comportamientos se volverían automáticos y activados por las emociones e impulsos con un bajo control cognitivo y baja autocrítica, donde las personas no repararían en las consecuencias negativas de su conducta. (Brunborg et al., 2014). En American Psychiatric Association - APA. (2014) se caracterizaría a las adicciones y surgirían las adicciones conductuales como categoría denominada trastornos relacionados con sustancias y trastornos

adictivos, allí serían incluidos: trastornos inducidos por sustancias y trastornos no relacionados con sustancias, donde en este último se incluiría el trastorno por juego; no reconociendo otro tipo de adicciones, como pudiera ser la adicción a internet, a los dispositivos electrónicos, o a los video juegos, excepto en el caso del juego patológico. (American Psychiatric Association – APA, 2014).

Los niños entre ocho y diez años se encontrarían en la etapa del desarrollo de niñez media, etapa en la cual se desarrollaría el autoconcepto, autoestima, sociabilización, control de impulsos, autorregulación y regulación emocional que actuaría como impulsor del comportamiento. (Papalia et ál., 2012; Shaefer, 2012). Por su parte, sus características de neuroplasticidad en esta etapa son relevantes para el desarrollo afectivo, cognitivo y social, tanto en aspectos biológicos como psicológicos, sus características serían fuertemente modificadas en base a los estímulos sensoriales donde sus cerebros serían constantemente estimulados en el desarrollo de los procesos cognitivos que ayudarían a su sociabilización y participar en de la cognición social en la interpretación de los signos sociales provenientes del ambiente, de este modo, el estudio de la conducta infantil sería el resultado de las modificaciones cerebrales a partir del cambio evolutivo durante la infancia. (Portellano, 2005).

Es por ello, que el presente estudio indagaría respecto al impacto y consecuencias que las TIC, en específico RS y VDJ, tendrían, evaluando la niñez media en el rango etario entre ocho a diez años, y cómo podría afectar en sus comportamientos, calidad de vida, relación con sus pares y entorno. En base a lo anteriormente expuesto, sería posible inferir que los niños de entre ocho y diez años se verían afectados por el uso de tecnologías, específicamente RS y VDJ. Sin embargo, no sería posible saber con precisión de qué manera e intensidad les afectaría, esto debido a la falta de estudios al respecto. Los niños de este periodo etario por

sus características neurobiológicas, psicoemocional y social en que se encuentran no podrían ser clasificados dentro de adicciones, esto referido a que su etapa de desarrollo no está definida para ello y esto tampoco se encontraría validado en DMS-5.

Puntualizando en la población de estudio y tomando como antecedentes la información recopilada, se vincularían las características de las adicciones conductuales con las características asociadas al uso problemático de RS y VDJ en infantes, y con ello, se indagaría respecto al impacto de su uso, la frecuencia y las consecuencias a corto plazo en la manifestación de sintomatología dentro de las características ambientales y sociales presentes en la cotidianidad de niñas y niños de Chile.

IV. PROBLEMÁTICA Y ESTADO DEL ARTE

1. Problema de Investigación

El avanzado incremento de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el último tiempo ha sido un fenómeno de impacto mundial con alta relevancia para la sociedad, presentando varios beneficios y servicios (Cheng & Yee-lam, 2014; Gámez-Guadix et al., 2015). Sin embargo, también su uso masivo ha conllevado una serie de consecuencias que se relaciona con el uso problemático de internet (Cheng & Yee-lam, 2014). Tales como, bajo control de impulso, depresión, irritabilidad, baja autoestima, aislamiento, bajo rendimiento, ansiedad social, cogniciones y sentimientos agresivos, entre otros (Coker et ál., 2015; Gentile et al., 2014).

En relación al uso de RS y VDJ, la literatura científica actual se encontraría desarrollada principalmente en el estudio en adolescentes, jóvenes y adultos, lo cual define una carencia de investigaciones respecto a la sintomatología que pudiese estar desarrollándose, lo cual no permitiría contar con información que permita evaluar acciones preventivas ante el desarrollo de posible formación de trastornos o consecuencias inmediatas en la niñez.

Debido a la escasez de evidencia científica respecto a estudios enfocados en niños en el rango etario de ocho a diez años y el impacto que podría tener un uso abusivo las TIC en distintas áreas como son el desarrollo físico, cognitivo y social, considerando también las características de neuroplasticidad presentes, a partir de ello, es que surgiría la inquietud por explorar información relevante que pudiese contener datos y conclusiones respecto a la asociación a síntomas relacionados con el uso problemático de RS y VDJ, o bien asociado a sintomatología a corto plazo, identificando aquellas características que pudiesen presentarse de manera temprana y que al ser detectadas, podrían evitar su persistencia en etapas del

desarrollo posteriores y/o que pudiesen ser el inicio de la formación de trastornos. (UNICEF, 2022)

La relevancia que presentaría esta investigación estaría enfocada entonces en el impacto de las TIC en la niñez media y sus consecuencias inmediatas ya que no existiría literatura al respecto y al indagar y conocer qué estaría sucediendo en la población infantil, sería posible realizar en un futuro cercano proyecciones respecto a su prevención en los hogares y colegios, definición de normativas respecto a edades y características de los niños para el uso de TIC, creación de políticas públicas que protejan a los infantes en la posibilidad de daño o formación de trastornos, etc. (UNICEF, 2022)

2. Revisión de Literatura.

2.1. Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)

Las TIC son herramientas disponibles para el procesamiento, administración y distribución de la información mediante dispositivos como: computadores, teléfonos, televisores, etc. Las TIC facilitarían el acceso a información remota debido a la inmediatez y posibilidad de ser compartida entre usuarios. (Riffkin, 2000)

Las TIC estarían presentes en todo el quehacer cotidiano, estas serían quienes articularían la globalización internacional, emergerían como instrumentos transversales a la sociedad y marcarían pautas del tiempo: la manera de trabajar, aprender, comunicarse y de gobernar. Internet sería el medio de comunicación que generaría organización social siendo parte de la vida relacional y comunicacional, procesando virtualidad y transformación en realidad, construyendo una sociedad red. (Silva, 2008).

2.2. Uso de las TIC en Chile.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) mediante el estudio Global Kids Online aplicado en Chile en el año 2023 a niños, niñas y adolescentes de entre nueve y dieciocho años, habría informado que en Chile la edad de acceso a un celular con Internet se habría adelantado a los 8,9 años de edad, con un 87% de los niños, niñas y adolescentes encuestados que indicarían contar con un teléfono celular propio con acceso a Internet. Sus usos serían en tareas escolares y cosas que le gustarían a los encuestados, asimismo, el estudio indicaría que los grupos etarios que más aumentaron su acceso a celulares con Internet fueron los niños y niñas de cero a cinco años (quienes pasaron del 2% al 9%, entre los años 2016 y

2022) y de seis a nueve años (del 30%, en 2016, aumenta al 49% en 2022). (UNICEF, 2023).

Este estudio también se consultaría sobre los usos del internet, señalando lo siguiente:

“Entretenimiento (71%), aprendizaje informal (46%), socialización (37%), estudio (28%), creatividad (23%) y, por último, participación (14%). Estas prácticas se realizarían principalmente en las plataformas de WhatsApp (77%), TikTok (68%), plataformas de música (73%), YouTube (70%), Google (60%) e Instagram (52%). Sobre el aprendizaje informal, el estudio encontraría que el 68% de las niñas, niños y adolescentes buscaría información sobre temas que les interesan y que el 61% indicaría ver videos o tutoriales donde se enseña a hacer cosas que les gustan.”

(UNICEF, 2023)

La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), como organismo especializado de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) sería la fuente oficial de estadísticas mundiales sobre TIC. Mediante su panel de desarrollo digital, Chile aparecería con uso de Internet con un 90% del total de la población (mujeres 81%, hombres 84%), no habría información respecto menores de edad. (Unión Internacional de Telecomunicaciones, 2022).

En el marco de Políticas Públicas, MINEDUC estaría implementando el “Programa de Conectividad 2030, Aulas Conectadas”, que implementaría infraestructura digital para que los docentes puedan usar internet con fines educativos. Junto con eso se entregarían Becas TIC a estudiantes de séptimo básico y se realizarían talleres en las comunidades educativas para avanzar en la alfabetización digital. (UNICEF, 2023)

2.3. Consecuencias de Redes Sociales y Videojuegos.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) publicada en febrero 2022, incluye el Trastorno por Videojuegos por primera vez como un trastorno mental, definiéndolo como: “un comportamiento persistente o recurrente de juego” donde habría ausencia de control en la conducta de juego, prioridad a los juegos ante intereses vitales y persistencia de la conducta. Por su parte Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Psiquiátrica Americana DSM-V (2013) no incluiría las adicciones a nuevas tecnologías e incorporando el juego como una adicción comportamental. (Terán, 2019)

Basado en la literatura y estudios en adolescentes, Arellanez et ál., (2023) indicarían que el uso de RS y VDJ serían las variables de investigación para determinar los porcentajes de adolescentes afectados por sintomatología adictiva, por lo anterior, se tomarían estas dos variables para su estudio en niños en etapa de niñez media.

Habría entonces correlaciones entre los síntomas del uso adictivo de la tecnología y los síntomas de trastorno mental que serían positivos y significativos, la edad parecería estar inversamente relacionada con el uso adictivo de estas tecnologías. La investigación también ha demostrado que tanto hombres como mujeres podrían volverse adictos a la tecnología, sin embargo, los hombres y las mujeres usarían diferentes actividades online. Los hombres serían más propensos a convertirse en adictos a los videojuegos online, ciber-pornografía y juegos de azar online; mientras que las mujeres tenderían a desarrollar un uso adictivo de medios de comunicación social, mensajes de texto y compras online (Schou et al., 2017)

Los videojuegos (VDJ) podrían afectar la salud física y psicosocial, los estudios realizados serían transversales y no determinarían causalidad. Las conductas adictivas tendrían

características como: sesgo atencional, bajo control de impulso e inhibitorio. Habría también otros aspectos psicosociales asociados como: depresión, baja autoestima y aislamiento. El efecto en las conductas, cogniciones y sentimientos agresivos en menores expuestos a VDJ parecería ser mayor en la segunda infancia (varones) y habría una correlación con las horas de juego, a lo que se sumaría el que los contenidos suelen no ser filtrados por los padres (Coker et ál., 2015). Respecto al rendimiento académico, éste parecería afectado en niños y adolescentes con uso patológico de VDJ (ajustado por edad, sexo y horas de uso) en estudios transversales y prospectivos (Brunborg et al., 2014). El niño adolescente (entre diez y dieciocho años) con muchas horas de videojuegos podría presentar dificultades psicosociales buscando satisfacción al jugar VDJ, aumentando su tiempo de juego generando una adicción y empeorando sus dificultades psicosociales. También podría ser posible que pueda disfrutar de jugar varias horas sin riesgo de generar un uso problemático. La relación entre el uso adictivo de VDJ y abuso se asociaría a irritabilidad, agresión, baja autoestima y ansiedad social. (Gentile et al., 2014), menor empatía y mala regulación emocional fueron factores de riesgo para el desarrollo de abuso de VDJ mientras que la depresión, la ansiedad, la fobia social y el bajo rendimiento académico aparecieron como consecuencias del mismo (Gentile et ál., 2014). Con el abuso de VDJ también sería afectada la salud física debido al sedentarismo, malos hábitos alimenticios por consecuencia, ganancia de peso, ambiente social familiar con menor interacción y problemas en el sueño (hipersomnia). (Buiza et ál., 2017).

2.4. Uso de las Tecnologías en Niños y Adolescentes

En el uso de tecnologías en niños y adolescentes el autor Buckingham (2012) indica que la tecnología estaría dirigida a niños y jóvenes donde los dispositivos electrónicos serían diseñados a ese público, existiría entonces una relación directa entre tecnología y personas jóvenes, constituyéndose como una parte fundamental de estos. Se marcaría entonces una importante diferencia respecto a décadas anteriores en que los medios digitales eran empleados en ambientes escolares, pasando en la actualidad, a un uso donde los niños y jóvenes estarían un tiempo mayor en el consumo de tecnologías en relación a otras actividades (exceptuando el tiempo de sueño). Este uso del tiempo dedicado a TIC por parte de niños y jóvenes habría configurado a la vez una “cultura contemporánea del consumo”, donde estos se han configurado como un “nicho de mercado” en crecimiento.

2.5. Efecto de Las TIC en la Infancia.

A partir de la aparición de las TIC, la forma de socializar y relacionarse habría cambiado, formándose nuevas redes de sociabilización y construcción de identidades; las personas habrían integrado a las TIC en su sociabilización con los otros. El consumo de TIC sería entonces un aspecto personal desde donde se reescribiría el propio entorno, modificando las relaciones personales, sociales y comunicativas, con implicancias en la significación de las formas y forma de pensar, actuar y sentir en las relaciones personales y sociales. Las personas habrían incorporado las TIC a su vida diaria modificando el paradigma de la manera de relacionarse. (Gil-Juárez et ál., 2010)

Distintos autores refieren a aspectos específicos de cómo interferirían las TIC en la infancia, donde Subrahmanyam et ál., (2000). Indicaría que los niños estarían simbióticamente conectados a las TIC, las cuales se encontrarían permanentemente disponibles y

promoviendo el anonimato, su uso podría influir también en las interacciones sociales de los niños con sus padres u otras figuras de autoridad, donde el niño muestra mayor destreza y habilidad en su uso. En relación con la interacción con sus pares, sus efectos podrían depender del tipo de actividad que se realiza, así como de la cantidad de tiempo que se dedica. La formación de amistades electrónicas podría deteriorar el desarrollo de sus habilidades interpersonales, interfiriendo en el desarrollo social. Respecto a el modo de comunicarse de los niños en la actualidad Solans y Lichtmann, (2016) indican que las TIC mantendrían una forma significativamente distinta de comunicación, donde la comunicación verbal pierde elementos vitales en la sociabilización como son el tono de voz, volumen de la voz y expresiones faciales, las que serían reemplazadas por emoticones. Por otra parte, investigaciones realizadas por Karapetsas, et ál., (2014), se habría concluido que videojuegos de rol generarían un alto nivel de adicción e implicarían una distorsión entre el mundo real y el mundo virtual, impactando la vida real de los usuarios. Los videojuegos funcionarían entonces como una forma de escape de la vida real. Por otra parte, desde una mirada fisiológica, Hamilton (2006) indicaría que los dispositivos electrónicos podrían generar variaciones en la estructura corporal de los niños, tanto a nivel fisiológico, psicológico y en su comportamiento. Indicaría que el sistema sensorio motor del ser humano evolutivamente no estaría desarrollado para mantener actividades sedentarias características del uso de TIC, y, por otra parte, indicaría que el organismo humano a nivel psicológico no lograría aun adaptarse a la velocidad de desarrollo de las TIC, lo cual habría aumentado el diagnóstico de trastornos físicos, psicológicos y comportamentales en la salud de las personas.

2.6. Sintomatología Asociada al Uso Compulsivo de las TIC

Para comprender de mejor manera la sintomatología asociada al uso compulsivo de las TIC, es necesario revisar qué aspectos abarcaría la sintomatología de abstinencia que está relacionada con las adicciones. Inicialmente lo que se podría entender como adicción, estaría definido por la adquisición y dificultad que las personas tienen para controlar un comportamiento ligado a un efecto de recompensa a corto plazo, a ello se sumarían estudios donde la ejecución reiterada de una conducta y su pérdida de control podrían interferir en la manera de funcionar de una persona, implicando aspectos biológicos, psicológicos y sociales similares a los presentados en los trastornos por consumo de sustancias (Grant et ál., 2010). Históricamente las adicciones habrían sido asociadas al consumo de drogas, en la actualidad se habría descubierto que el elemento presente en los trastornos adictivos sería la falta de control en la conducta de las personas, teniendo inicialmente un efecto placentero, para luego en el tiempo llegar a dominar su vida, perturbando severamente sus relaciones cotidianas en lo familiar, laboral o social. Surgiría entonces el concepto de “Conductas Adictivas”, donde dichas conductas adictivas serían hábitos de conductas en apariencia inofensivos y que podrían llegar a interferir gravemente en la vida de las personas afectadas, quienes, al no poder llevar a cabo esa conducta, experimentarían un síndrome de abstinencia definido por un profundo malestar emocional. En la medida que la adicción conductual avanza, los comportamientos se volverían automáticos y serían activados por las emociones e impulsos con un bajo control cognitivo y presencia de baja autocrítica sobre ellos, pudiendo ser gatillado por un deseo intenso o una obsesión. La persona con conductas adictivas se encontraría expectante hacia la gratificación inmediata sin reparar en las consecuencias negativas de su conducta. Por otra parte, el consumo de ciertas sustancias o drogas producirían un aumento importante de la dopamina en el sistema nervioso central,

provocando una sensación de euforia; este aumento de la dopamina podría también generarse mediante conductas como serían el juego problemático, las relaciones sexuales descontroladas o las compras compulsivas. (Cía, 2013). Los principales síntomas de la adicción conductual son definidos por Cía (2013) de la siguiente manera:

“Intenso deseo, ansia o necesidad imparable de concretar la actividad placentera; Pérdida progresiva del control sobre la misma, hasta llegar al descontrol; Descuido de las actividades habituales previas, tanto las familiares, como las académicas, laborales o de tiempo libre; Estas consecuencias negativas suelen ser advertidas por personas allegadas que se lo comunican al adicto, quien, a pesar de ello, no detiene la actividad y se pone a la defensiva, negando el problema que padece; Progresiva focalización de las relaciones, actividades e intereses en torno a la adicción, con descuido o abandono de los intereses y relaciones previos, ajenos a la conducta adictiva; Irritabilidad y malestar ante la imposibilidad de concretar el patrón o secuencia adictiva (abstinencia) e imposibilidad de dejar de hacerlo, pasado un corto período.” (Cía, 2013).

2.7. Neurobiología de las Adicciones.

Respecto a la neurobiología de las adicciones, Ruiz y Pedrero (2019) indican que los cambios cerebrales observados y atribuidos a la adicción están presentes en múltiples procesos en que puede o no haber la presencia de drogas. Por su parte los autores Peele y Brodsky (1975) indicarían que “Las personas se vuelven adictas a las experiencias”, afirmando que la manera de reconocer una adicción sería por la presencia de un apego disfuncional extremo a una experiencia nociva y a la cual no puede renunciar, encontrando en ella gratificación, mejora

a sus necesidades y a la vez provocaría a largo plazo daño en la capacidad de afrontar dificultades disminuyendo sus fuentes gratificantes desde el medio ambiente.

Respecto a los aspectos neurobiológicos de la adicción, Ruiz y Pedrero (2019) definen un grupo de estructuras cerebrales que estarían implicados en las conductas adictivas, estos serían:

a) El circuito de recompensa, responsable de reforzar la búsqueda y consecución de gratificaciones a la conducta; b) los ganglios basales, encargados de almacenar y recuperar hábitos y rutinas aprendidas; c) la corteza prefrontal, encargada de la autorregulación del comportamiento, la generación de conductas novedosas y la inhibición de los hábitos; d) el sistema límbico, relacionado con la memoria y el procesamiento de las emociones, crucial para la valoración subjetiva de los estados internos y de los estímulos ambientales externos, y e) el circuito cerebral del estrés, cuya desregulación está implicada tanto en la vulnerabilidad inicial para desarrollar la adicción como en la dificultad para mantener la abstinencia una vez que se ha establecido.

En relación a los neurotransmisores implicados en las conductas adictivas, Arias et ál., (2010) menciona a la dopamina como el neurotransmisor clave en el circuito de recompensa, la sensación de euforia depende del núcleo accumbens (NAc), desencadenando efectos conductuales de las sustancias adictivas, siendo la dopamina encargada de establecer y regular las sinapsis de este circuito. El consumo de sustancias incrementaría la liberación de dopamina, intensificando la sensación de placer, llevando en el tiempo a la necesidad de un mayor consumo para lograr un mismo efecto. Otro neurotransmisor vinculado al circuito de recompensa sería la serotonina (relacionado con el control de las emociones y el estado de ánimo) que actuaría en la regulación de este circuito actuando sobre el hipotálamo. Por su

parte, los opiáceos (inhibe el dolor, sensación de calma y felicidad) y el GABA (ayuda en la mantención del equilibrio general de la excitación e inhibición neuronal) actuarían sobre Área Tegmental Ventral (ATV) y el NAc. La noradrenalina (regula el estado de alerta y la respuesta al estrés) se originaría en el locus coeruleus liberándose en el hipocampo.

2.8. Funciones Ejecutivas.

Las Funciones Ejecutivas (FE) se encontrarían definidas entre los procesos más complejos del ser humano, su desarrollo desde la infancia a la adultez conformaría variadas capacidades de control, y organización de la conducta y la cognición. Las FE abarcarían las capacidades para organizar y planificar una tarea, definir objetivos e iniciar y sostener un plan de implementación, junto a la inhibición conductual y habilidad para cambiar estrategias (Klenberg et al., 2001). Las funciones relacionadas con las FE serían: a) Planificación, diseño y selección de estrategias requeridas para conseguir la meta; b) Monitorización para la puesta en marcha del plan diseñado; y c) Finalización del plan, incluyendo adaptaciones según la aparición de nuevas demandas en el contexto. (Sánchez-Carpintero y Narbona 2004).

En relación a las estructuras cerebrales que se relacionarían con las FE, Verdejo-García y Bechara, (2010) indicarían que sus componentes estarían definidos por:

- **Actualización**, donde se actualizarían y monitorearían los contenidos de Memoria de Trabajo (MT); Las bases cerebrales implicadas son corteza prefrontal lateral/dorsolateral izquierda, corteza parietal.
- **Inhibición**, donde se cancelarían las respuestas automáticas, las predominantes o aquellas guiadas por recompensas inmediatas que no son apropiadas a las demandas; Las bases cerebrales implicadas son corteza cingulada anterior, giro frontal inferior derecho, área pre-suplementaria, núcleo subtalámico

- **Flexibilidad**, que involucraría la habilidad de alternar entre distintos esquemas mentales, patrones de ejecución o tareas basado en las demandas cambiantes del entorno; Las bases cerebrales implicadas son corteza prefrontal medial superior, corteza prefrontal medial inferior, corteza orbitofrontal lateral, núcleo estriado.
- **Planificación/ Multitarea**, definido por la habilidad para anticipar, ensayar y ejecutar secuencias complejas de conducta antes de que sucedan; Las bases cerebrales implicadas son polo frontal, corteza prefrontal dorsolateral derecha, corteza cingulada posterior.
- **Toma de decisiones**, que correspondería a la habilidad para seleccionar la opción más ventajosa para el organismo entre un rango de alternativas disponibles; Las bases cerebrales implicadas son corteza prefrontal ventromedial, ínsula, amígdala/ núcleo estriado anterior

Para Verdejo-García y Bechara, (2010), “las funciones ejecutivas constituyen mecanismos de integración intermodal e intertemporal que permiten proyectar cogniciones y emociones desde el pasado hacia el futuro con objeto de encontrar la mejor solución a situaciones novedosas y complejas”. Los lóbulos frontales serían entonces los protagonistas neuroanatómicos de estas funciones, su diversidad funcional y adaptabilidad serían la base para las operaciones de procesos especializados que interactúan en la resolución de tareas complejas. En la actualidad se dispondría de instrumentos neuropsicológicos capaces de evaluar los componentes de las FE, también se dispondría de instrumentos de evaluación multidimensional (tests), sin embargo la medición de las FE implica problemáticas de especificidad y representatividad aun no resueltas. (Verdejo-García y Bechara, 2010)

Los componentes de las FE descritos anteriormente serían elementos primordiales para un adecuado aprendizaje académico desde la infancia temprana, el desarrollo neurológico

permitiría progresivamente la maduración de las FE, formando las bases del desarrollo cognitivo. (Flores et ál., 2014).

Para Flores et ál. (2014), las etapas de desarrollo de las FE serían:

Niñez Temprana.

Detección de selecciones de riesgo: Capacidad de optar por decisiones que impliquen pérdida o castigo.

Niñez.

Control inhibitorio: define el dominio sobre activaciones automáticas, involucra represión voluntaria de respuestas precipitadas o automáticas.

Adolescencia.

Memoria de trabajo (MT): capacidad de trabajar con información mentalmente aun cuando no se encuentre presente, involucra reconfiguración de información e instrucciones, actualización, evaluación y relación de información; Flexibilidad mental: capacidad para cambiar de perspectiva a nivel personal o interpersonal desactivando perspectivas anteriores, requiere de control inhibitorio y MT; Planificación: capacidad de generar mentalmente ensayos de posibles soluciones y consecuencias antes de llevarlas a cabo; Planeación visuoespacial: óptima capacidad para desenvolverse en el espacio; Planeación secuencial: Abarca la selección de esquemas para la acción y la realización de movimientos contraintuitivos secuenciales; Memoria estratégica: capacidad de control de memoria para que procesos como el lenguaje o el pensamiento se lleven a cabo de forma, incluye: a) Esfuerzo mental y recursos cognitivos enfocados a un mejor desempeño de la memorización-aprendizaje. b) Metacognición, conocimiento sobre el procesamiento cognitivo y los procesos de memoria.

Adolescencia-Juventud.

Fluidez verbal: capacidad de recuperación de información de memoria a largo plazo y activación de procesos ejecutivos; Abstracción y actitud abstracta: capacidad de generar categorías semánticas abstractas. (Flores et ál., 2014).

2.8.1. Relación entre las Funciones Ejecutivas y Adicciones Comportamentales.

Como se señalaría anteriormente, las FE emplean las bases cerebrales en la corteza prefrontal, la cual se relaciona con la circulación de dopamina en ella, estudios en adolescentes y jóvenes respecto a sustancias adictivas señalarían que el aumento de este neurotransmisor explicaría fenómenos de tolerancia y dependencia a partir de la infraregulación que produciría en los receptores que han sido estimulados por largos periodos de tiempo (Corr, 2014). Lo anteriormente descrito tendría aplicación también en las adicciones comportamentales, donde por ejemplo, la obtención de “me gusta” en RS estimularían la producción de dopamina y en el tiempo (largo plazo), disminuirían los receptores de esta, viendo afectada la circulación de dopamina en la corteza prefrontal (Cabañas y Korzeniowski, 2015). Es importante señalar que las personas que tienen déficit en las FE con especificidad en el control inhibitorio orbitofrontal podrían llegar a tener una mayor probabilidad de desarrollar adicciones ya sea con o sin sustancias, y por otra parte, la disminución de circulación de dopamina podría afectar el funcionamiento de las redes neuronales prefrontales con un deterioro de las FE. (Vries et al., 2017)

Estudios relacionados con la relación entre sintomatología en el funcionamiento prefrontal y uso problemático de las TIC en adolescentes indicarían que mientras se presentan más problemáticas en el uso de estas, se expresarían más síntomas prefrontales, arrojando valores de media en muchos casos superior y con una desviación típica por encima de la población. (Pedrero et ál., 2019).

Por otra parte en una revisión sistemática en adicciones y funciones ejecutivas en estudiantes universitarios desarrollada por Bernabéu et ál., (2020), habría sido posible encontrar resultados que sugerirían que habría alteración de dos componentes ejecutivos: el control inhibitorio y la toma de decisiones, mostrando también en uno de los trabajos revisados , una relación en la alteración en la fluidez verbal en relación con la adicción a internet (control ejecutivo), en relación a la flexibilidad cognitiva, describiría una alteración en tareas de flexibilidad en relación al uso abusivo de internet. En esta revisión se indicaría también información encontrada respecto a que los hombres presentarían con mayor frecuencia conductas impulsivas, decisiones arriesgadas y consumo de sustancias con respecto a las mujeres.

2.9. Etapa del Desarrollo de la Niñez Media

En base a lo anteriormente descrito, se hace necesario remarcar que los niños entre ocho y diez años se encuentran en el periodo de desarrollo vital de niñez media donde, Papalia et ál. (2012), expone que el desarrollo físico se ve marcado por enlentecimiento del crecimiento, aumento de la fuerza y capacidad deportiva, su salud es mejor que en ciclos vitales anteriores; la mantención de una nutrición y sueño adecuados se harían esenciales para tener un crecimiento normal y una buena salud; A nivel cerebral, sus avances cognoscitivos serían sustentados por cambios en la estructura y el funcionamiento del cerebro; en esta etapa el desarrollo motor les permite a los niñas y niños participar de una amplia variedad de actividades motoras. (Papalia et ál., 2012).

Entre los ocho y doce años Papalia et ál. (2012) explica los niños se encontrarían desde el enfoque piagetiano en la etapa de las operaciones concretas, su desarrollo cognoscitivo se caracterizaría por una disminución del egocentrismo, inicio del razonamiento lógico, pero concreto, comprensión de la causalidad, categorización, razonamiento inductivo y deductivo y conservación, limitando su razonamiento al aquí y ahora. En el periodo escolar mejorarían las habilidades ejecutivas, el tiempo de reacción, la velocidad del procesamiento, la atención selectiva, la metamemoria y el uso de estrategias de mnemotecnia, el aumento de sus capacidades de memoria y lenguaje que le facilitan los aprendizajes en la escuela formal. (Papalia et ál., 2012).

Por su parte Papalia et ál. (2012) indica que el desarrollo psicosocial estaría caracterizado por una forma más compleja del autoconcepto, lo cual influiría en la autoestima con un YO en desarrollo, el autoconcepto adquiriría mayor realismo durante la niñez media según el modelo neopiagetiano, donde los niños formarían sistemas representacionales. Por su parte para Erikson, la autoestima se fundamentaría en la opinión que tienen los niños de su

competencia productiva, para ello se desarrollaría mediante la solución del cuarto conflicto psicosocial: laboriosidad frente a inferioridad. En esta etapa, los niños habrían internalizado la vergüenza y el orgullo, pudiendo entender y regular mejor las emociones negativas, aumentaría la empatía y la conducta prosocial y su regulación emocional implicaría control voluntario. La correulación reflejaría un cambio gradual de padres hacia hijos, el desarrollo de esta podría influir en la forma que una familia lidia con los conflictos y la disciplina. En esta etapa la sociabilización y los compañeros adquirirían alta importancia, el grupo de pares tomaría protagonismo y ayudaría a los niños a desarrollar habilidades sociales, permitiéndoles probar y adoptar valores de manera independiente a los padres, daría un sentido de pertenencia y los ayudaría a desarrollar su autoconcepto e identidad de género, pudiéndose también formar la conformidad y el prejuicio. La intimidad y estabilidad de las amistades aumentan en la niñez media. Los niños suelen tener más amigos y las niñas generalmente tendrían amigas más cercanas. Durante la niñez media disminuiría la agresión instrumental en los niños para dar paso a la agresión hostil, la agresividad sería fomentada por la exposición a la violencia en los medios, pudiendo extenderse hasta la adultez. (Papalia et ál., 2012).

Con lo anterior, se definiría que el niño o niña de entre ocho y diez años tendría en desarrollo el control de impulsos, los comportamientos en esta edad iniciarían su proceso de autorregulación ante responsabilidades y normas sociales donde el control de impulsos tendría una fuerte relación con la regulación emocional que actuaría como impulsor del comportamiento. Un elemento importante en esta etapa vital es la presencia del juego, a través de este se aprenden habilidades sociales y cognitivas, además de descubrir el mundo que los rodea. Mediante el juego aprenderían a manejar sus emociones, aprender normas

sociales, a esperar por algo, comprenden límites, desarrollan competencias y autocontrol. (Shaefer, 2012).

2.10. Neuroplasticidad Relacionada al Desarrollo Cognitivo y Social en la Niñez Media.

Los niños del rango de edad definido para el estudio exploratorio propuesto en el presente documento presentarían características de neuroplasticidad relevantes respecto a su desarrollo afectivo, cognitivo y social, así como en sus implicancias biológicas y psicológicas, es por ello que es importante profundizar en estos aspectos y considerar sus contenidos en la indagación de cómo podrían las TIC afectar e influir en su desarrollo vital. En su escrito Cárdenas y Navarro (2020) indicarían que en la etapa de niñez media, el desarrollo de los procesos cognitivos ayudaría a la sociabilización donde sus interacciones y respuestas a diferentes situaciones vivenciales lo hacen partícipe de la cognición social, de lo cual se inferiría que estos podrían tener su origen en la creación de nuevas redes neuronales al verse expuesto a situaciones que le permitan su desarrollo y evolución, y se vería afectado al no exponerse, dificultando la regulación y el funcionamiento social. La cognición social sería “la flexibilidad en los procesos cognitivos que permiten una reacción oportuna ante la interpretación de los signos sociales que se perciben de los demás” (Urrego et ál., 2014). Este sería un proceso neurobiológico, psicológico y social que estaría encargado de las representaciones ambientales mediante las evaluaciones sociales del individuo tales como: expresiones faciales emocionales, reconocimiento de gestos y posturas, prosodia de la comunicación, inteligencia emocional, generación de empatía y cooperación. (Urquijo et ál., 2017).

En Portellano (2005) se indicaría que el elemento diferencial de la Neuropsicología infantil sería: “el estudio del cerebro en desarrollo y sus repercusiones sobre el comportamiento tanto

en los casos de lesión o disfunción cerebral como en los niños sanos”. En lo anterior consideraría los cambios evolutivos en el sistema nervioso infantil y sus correlatos conductuales, considerando cómo esos cambios interactuarían de un modo más complejo con alteraciones bioquímicas o ambientales. Indicaría también que un segundo factor diferencial sería la perspectiva neurobiológica estudiando la conducta de los niños desde el cerebro y consideraría aspectos psicológicos, educativos o sociales como una representación cerebral en la base de toda conducta. Continúa exponiendo que la perspectiva neurobiológica en el estudio de la conducta infantil tendría gran importancia ya que las modificaciones cerebrales se producirían en el contexto del cambio evolutivo y la maduración durante la infancia y que allí serían más intensas que a lo largo del resto del ciclo vital. (Portellano, 2005).

V. PREGUNTA, HIPOTESIS, OBJETIVOS

Pregunta (de investigación)

¿Existe un uso problemático de las redes sociales y videojuegos en niños/as entre 8-10 años?

¿Existe una relación significativa entre el uso problemático de redes sociales y videojuegos en niños/as entre ocho y diez años y la aparición de síntomas asociados al consumo?

Hipótesis

Las niñas y niños de entre ocho a diez años presentarían un uso problemático de videojuegos y redes sociales, que podría generar la aparición de sintomatologías relacionadas con su uso inadecuado.

Objetivo General

Investigar el impacto del uso de redes sociales y videojuegos en niños de entre ocho y diez años, analizando su relación con la aparición de posibles síntomas a corto plazo.

Objetivos Específicos

1. Identificar el tipo de consumo de los/as niños/as de entre ocho y diez años utilizando redes sociales y/o videojuegos.
2. Analizar el tipo de contenido al que están expuestos los/as niños/as en las redes sociales y videojuegos.
3. Determinar si existen diferencias significativas en la sintomatología manifestada entre los/as niños/as que utilizan redes sociales, videojuegos o ambos.

4. Determinar si existen diferencias significativas en niños y niñas que presentan uso problemático en aquellos que no, respecto al rendimiento neurocognitivo en funciones ejecutivas.

VI. METODOS.

1. Alcance de la Investigación.

El alcance de la investigación a realizar con un enfoque cuantitativo correlacional.

2. Explicitación y Justificación del Diseño de Investigación.

Diseño de investigación a emplear sería no experimental transversal descriptivo correlacional causal. Primero se describiría lo transversal en el uso de niños y niñas en Chile entre ocho a diez años, que hacen de las RS y VDJ, el tiempo que dedicarían, los tipos RS y VDJ. Segundo se describiría lo correlacional causal de los tipos de conductas asociadas al uso de RS y VDJ a corto plazo.

3. Definición y Características de la Población o Colectivo.

Las características de la población son padres y/o tutores de niños y niñas de rango etario entre ocho a diez años que estén estudiando y cursando la enseñanza básica en colegios, diferentes sexos en Chile.

3.1. Selección de Muestra.

Muestras no probabilístico por conveniencia dirigidas a niños y niñas entre ocho a diez años. El número estimado de la muestra serian sobre 100 niños, que estudiarían en colegios y cursarían desde segundo a sexto básico, ubicados en Chile.

Criterios de Exclusión: Padres y/o tutores de niños o niñas con diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista (TEA) y/o Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDHA)

4. Definición Conceptual y Operacional de las Variables.

Variable Independiente (VI): Redes sociales y videojuegos.

Definición Conceptual: Son tecnologías que emergerían como instrumentos transversales a la sociedad y marcarían pautas del tiempo: la manera de trabajar, aprender, comunicarse y de gobernar. Internet sería el medio de comunicación que generaría organización social siendo parte de la vida relacional y comunicacional, procesando virtualidad y transformación en realidad, construyendo una sociedad red. (Silva, 2008). Sitios de RS consisten en publicar mensajes en sitios de chat, blogs, grupos de noticias y otros foros de discusión en línea; El uso de mensajería instantánea, carga de contenido de creación propia (texto, imágenes, fotos, videos, música, etc.) a cualquier sitio web para ser compartido entre otros. Las actividades que realizarían los niños por Internet con las TIC es jugar o descargar videojuegos o juegos de computadora. (International Telecommunication Union, 2010). El uso de videojuegos significa aquí diferentes juegos electrónicos que se usan en un ordenador, teléfono móvil, tableta o en diferentes consolas de juegos como Playstation, PSP, Nintendo, Gameboy, Xbox y similares.

Definición Operacional: La variable será analizada mediante la aplicación de un cuestionario. Se realizarían cuestionarios de elaboración propia con preguntas cerradas autoadministrados (Escala Likert) referente a tipo de uso, tiempo de uso, actividades que se realizan en RS y VDJ, juegos que usan, preferencias y tipos de plataformas en las cuales se relacionarían socialmente. El cuestionario estaría dirigido a padres, y/o tutores de niños y niñas de entre ocho a diez años, que estudiarían en colegios y cursarían desde segundo a sexto básico, se les solicitaría a los niños, a los padres y profesores contestar cuestionario sobre uso problemático en RS y VDJ.

Variable dependiente (VD): Uso problemático o abuso del uso, sintomatología asociada a su uso.

Definición Conceptual: Efectos asociados al uso problemático o abuso del uso de RS y VDJ con conductas problemáticas o inadecuadas que compartirían una misma forma con ciertas características como sesgo atencional, bajo control de impulso e inhibitorio, pudiendo haber otros aspectos psicosociales asociados, como: depresión, baja autoestima y aislamiento. (Shaefer, 2012). El consumo de RS y VDJ sería entonces un aspecto personal desde donde se reescribiría el propio entorno, modificando las relaciones personales, sociales y comunicativas, con implicancias en la significación de las formas de pensar, actuar y sentir en las relaciones personales y sociales. Las personas habrían incorporado las TIC a su vida diaria modificando el paradigma de la manera de relacionarse. (Gil-Juárez et ál., 2010)

Definición Operacional: La variable será analizada mediante cuestionario de Evaluación Conductual de la Función Ejecutiva BRIEF® Abreviado. Permite la evaluación de los aspectos más cotidianos, conductuales y observables de las funciones ejecutivas. (Escala Likert). A lo cual se adicionaría un cuestionario de formulación propia que indagaría en las manifestaciones conductuales del uso de RS y VDJ.

5. Descripción de los Instrumentos que se Utilizarán/Utilizaron en la Recolección de la Información.

Procedimientos para la Recolección de Datos Cuantitativos.

Se realizará un cuestionario elaboración propia con preguntas de alternativas en base a formulario Google online que sería respondido por padres y/o tutores de niños y niñas de entre ocho y diez años, el cuestionario se referiría sobre uso problemático en RS y VDJ. La aplicación del cuestionario se planearía online de manera que, a padres, apoderados y/o

tutores de los niños y niñas se facilite su respuesta, a los cuales se les compartiría un enlace de acceso. La aplicación sería una encuesta transversal en la Web de formularios de Google, las respuestas obtenidas se codificarán y se prepararán para su análisis de datos mediante un paquete estadístico digital con el software SPSS apoyado con análisis específicos en software Microsoft Excel.

Se complementarían el formulario anteriormente descrito con la inclusión del cuestionario de Evaluación Conductual de la Función Ejecutiva BRIEF® Abreviado que incluiría treinta una preguntas enfocadas en la medición de Regulación Conductual, Regulación Emocional y Regulación Cognitiva, este instrumento de medición permite la evaluación de los aspectos más cotidianos, conductuales y observables de las funciones ejecutivas que consideran evaluación de la función ejecutiva mediante nueve escalas clínicas (Inhibición, Supervisión de sí Mismo, Flexibilidad, Control Emocional, Iniciativa, Memoria de Trabajo, Planificación y Organización, Supervisión de la Tarea y Organización de Materiales), se incluye a su vez tres índices generales (Índice de regulación Conductual, Índice de Regulación Emocional e Índice de Regulación Cognitiva) (Moran et ál., 2010). El cuestionario puede ser respondido por los por padres y/o tutores de niños y niñas, quienes indicarían la frecuencia con que determinados comportamientos del niño o niña podrían resultar problemáticos. Las escalas de medición son de escalamiento tipo Likert.

A los encuestados se le pediría hacer clic en el enlace para acceder a la encuesta. La información sobre el estudio se proporcionaría en la primera página. Las respuestas de los participantes se almacenarían en los registros de datos de Formularios Google. Después del inicio del estudio, todos los datos de las personas que respondiesen la encuesta serían enviados al equipo de investigación. Se eliminarían del archivo de datos a los encuestados que solo hicieron clic en el enlace o que proporcionaron un número limitado de respuestas.

Toda la información se recopilaría de forma anónima. Serían eliminadas aquellas respuestas proporcionadas por Padres y/o tutores de niños o niñas con diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista (TEA) y/o Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDHA).

6. Criterios que Indiquen tanto la Confiabilidad y Validez

Se utilizarían evidencias relacionadas con el criterio y se relacionarían en el mismo momento mediante medidas de coherencia o consistencia interna, que serían coeficientes que estimarían la confiabilidad mediante Alfa de Cronbach a través del programa estadístico SPSS (véase Tabla 1).

7. Técnicas de Análisis de Datos.

Las técnicas de Análisis de Datos se realizarían mediante software estadístico SPSS con apoyo de planillas Excel específicas. El análisis se realizaría tomando en cuenta los niveles de medición de las variables mediante las estadísticas descriptivas, distribución de frecuencias, medida de tendencia central (media, mediana y moda) en términos de consistencias internas medias de variabilidad, y desviaciones estándar (DE). Todo lo anteriormente señalado estaría en función de dar respuesta a la pregunta de investigación y los objetivos planteados en la presente investigación. Se calcularían los coeficientes de correlación de Pearson para evaluar las interrelaciones entre cada par de variables del estudio. Posteriormente se realizarían análisis descriptivos y correlación lineal en base a variable independientes y variables dependientes. Los datos para los cálculos y estadísticas descritos serían recopilados desde la base de datos almacenada con los registros de respuestas del cuestionario Google.

8. Procedimientos y Resguardos Éticos.

Definir un consentimiento inicial, voluntario y anónimo en la participación de padres y/o tutores en la distribución de las encuestas con los/as niños y niñas. Las consideraciones éticas, que incluyen el no plagio de documentos, con el uso citas correspondientes a sus autores y medios de publicación, utilizando información fidedigna. En referencia a la población a la cual estaría dirigida esta investigación se le informaría la temática de la investigación, confidencialidad de la información que entreguen, el uso de información recopilada sería de carácter académico. Se intentaría con esta investigación recabar información respecto a áreas donde no hay estudios en la actualidad, y qué implicancia podrían tener elementos importantes a considerar en la etapa de niñez media y cómo podrían servir de antecedentes en futuras investigaciones respecto a consecuencias que podrían surgir. Las desarrolladoras se basarían bajo la Declaración de Singapur, así como al código de ética del Colegio de Psicólogos de Chile, el respeto al particular, respetar la dignidad y el valor de todas las personas y el derecho a la privacidad, confidencialidad, autodeterminación, diversidad y autonomía. La participación de las desarrolladoras es voluntaria y responde a una única motivación de efectuar un aporte significativo al bien social y desarrollo científico.

VII. RESULTADOS.

Los resultados a partir del proceso anteriormente definido se han definido a partir del análisis de los datos obtenidos que fueron correlacionados en base al tiempo de uso de RS y VDJ en los/as niño/as, su Funcionamiento Neurocognitivo (FN) (FE medidas mediante instrumento BRIEF® Abreviado que abarcan Regulación Conductual, Regulación Cognitiva y Regulación Emocional), el Funcionamiento Comportamental (FC) y Funcionamiento Emocional (FEM) (incluidas en el cuestionario aplicado a los encuestados).

En relación a la información sociodemográfica de la muestra, participaron 155 encuestados, de los cuales fueron excluidos 15 por presentar diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista (TEA) y/o Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDHA), obteniendo una muestra final de 140 encuestas válidas. El promedio de edad de niños y niñas es de 8,9 años, de los cuales el 59% corresponde a niños y el 41% corresponde a niñas, pertenecientes a las regiones de: Arica-Parinacota, Coquimbo, Valparaíso, Metropolitana, Maule, Bío Bío y Araucanía; cursando desde segundo a sexto año básico.

En la comprobación de la hipótesis se emplearán estadísticas inferenciales mediante el software estadístico SPSS. Detalles disponibles en 2.

Para evaluar si existe un uso problemático de RS y VDJ en niños/as entre ocho y diez años y si existe una relación significativa entre el uso problemático de RS y VDJ en niños/as entre ocho y diez años y la aparición de síntomas asociados al consumo. Se utilizó la aplicación de datos estadísticos para la variable independiente (VI) (redes sociales y videojuegos) y la variable dependiente (VD) (Uso problemático o abuso del uso, sintomatología asociada a su uso), en el análisis de resultados donde fueron empleadas para cada variable, las preguntas definidas en la metodología de la investigación. De este modo fueron agrupadas las preguntas

de VI relacionadas al tiempo asociado al uso de dispositivos, RS y VDJ; VD relacionadas a FE (donde se considera Regulación Conductual, Regulación Cognitiva y Regulación Emocional), Funcionamiento Comportamental (FC) y Funcionamiento Emocional (FEM). A partir de lo anteriormente descrito, fue posible obtener los siguientes resultados:

En relación al problemático de RS y VDJ y el funcionamiento neurocognitivo y comportamental, el análisis de datos referidos a VD indicaría que en los niños/as entre ocho y diez años se tiene que: 51 niños y niñas equivalentes a aproximadamente 36% tendrían un uso problemático Leve; 80 niños y niñas equivalentes a aproximadamente 57% tendrían un uso problemático Moderado; y 9 niños y niñas equivalentes a aproximadamente 6% tendrían un uso problemático Grave. (véase Tabla 2). Por otra parte, el análisis de datos referidos a VI indicaría que en los niños/as entre ocho y diez años se tiene que: 45 niños y niñas equivalentes a aproximadamente 32% tendrían de uso en RS Y VDJ Leve; 80 niños y niñas equivalentes a aproximadamente 57% tendrían un uso en RS Y VDJ Moderado; y 15 niños y niñas equivalentes a aproximadamente 7% tendrían un uso en RS Y VDJ Grave (véase Tabla 3)

A partir de lo anteriormente señalado, se podría indicar que los valores descriptivos entre VD y VI son los siguientes: La Media entre ambas variables es Moderado, la Mediana como valor central es igual a 2, lo que indicaría un resultado Moderado y en la Moda el valor que más se repetiría es 2, vinculado a un resultado Moderado. Tanto el uso problemático como el tiempo de uso como mediantes centrales están en el uso Moderado (véase Tabla 4)

Por su parte, la correlación positiva es muy baja entre VD y VI, lo cual indica una correlación proporcionalmente ascendente ambas con significancia muy baja (véase Tabla 5)

En relación a la identificación del consumo (tiempo de uso asociado) de RS y VDJ en los niños y niñas de entre ocho y diez años, los resultados obtenidos indicarían que el tipo de

consumo correspondería a un 19% (30 niños y niñas) con un consumo Leve; el 42% (67 niños y niñas) con un consumo Moderado; y un 23% (36 niños y niñas) con un consumo Grave (véase Tabla 6).

En el análisis del tipo de contenido al que están expuestos los niños y niñas RS y VDJ, se obtuvieron los siguientes resultados: Los contenidos más destacados en RS son Youtube con una preferencia del 40% (102 niños y niñas la marcaron como favorita) sobre la muestra, siguiendo en preferencia WhatsApp con 19% (47 niños y niñas la marcaron como favorita) y en tercer lugar Tik Tok con 16% de preferencias (41 niños y niñas la marcaron como favorita), (véase Gráfico 1 y Gráfico 2). En relación al los contenidos destacados en las preferencias de niños y niñas en VDJ, se ubicaría con la mayor preferencia aquellos videojuegos de Construcción (Minecraft, LEGO, Forza Motorsport, etc.) con 24% de preferencias (85 niños y niñas la marcaron como favorita), continúa en las preferencias Entretenimiento Infantil (Super Mario Bros, Scribblenauts, Nintendogs, etc.) con 15% (53 niños y niñas la marcaron como favorita) y en tercer lugar Aventura/acción (Genshin Impact, Among Us, Fortnite, etc.) con 14% de preferencias (50 niños y niñas la marcaron como favorita). Valores graficados en Gráfico 3 y Gráfico 4.

En la determinación si existen diferencias significativas en la sintomatología manifestada entre niños y niñas que utilizan RS, VDJ o ambos, los resultados muestran que existiría una correlación lineal negativa muy baja, siendo inversamente proporcionales mientras FC y FEM aumentan, la cantidad de elementos usados (RS, VDJ o ambos) disminuye o viceversa, lo anterior no entregaría una relación coherente respecto al comportamiento de las variables, para lo cual la respuesta a este objetivo no podría ser obtenida (véase Tabla 7).

Los resultados para la determinación de si existen diferencias significativas en niños y niñas que presentan uso problemático en aquellos que no, respecto al rendimiento neurocognitivo en funciones ejecutivas, al realizar la separación de datos entre niños y niñas con consumo grave de RS y VDJ y niños y niñas con consumo leve en RS y VDJ, y realizar el análisis comparativo en relación a las FE no sería posible determinar una respuesta debido a la presencia de una muestra muy diferenciada en la cantidad de niños y la cantidad de niñas que no sería significativa, generando datos confusos en la presencia constante de respuestas que apuntan al nivel moderado en FE tanto en las graves como en los leves en RS y VDJ (véase Gráfico 5).

VIII. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.

En respuesta a la hipótesis planteada respecto a que si las niñas y niños de entre ocho a diez años presentarían un uso problemático de RS y VDJ, que podría generar la aparición de sintomatologías relacionadas con su uso inadecuado, los resultados de la investigación podrían concluir que: No habría un uso problemático generalizado, pero sí sería posible determinar un uso problemático en una parte pequeña de la muestra que dicen relación con la presencia de sintomatologías relacionadas a un funcionamiento neurocognitivo, comportamental y emocional disminuidos, los cuales señalan una relación directa al tipo de uso de RS y VDJ, con lo anterior se podría indicar que para esta muestra pequeña de niños y niñas, a mayor uso de RS y VDJ, mayor uso problemático y mayor presencia de sintomatología asociada, con un menor rendimiento neurocognitivo.

Por otra parte, sería importante de destacar que en los resultados obtenidos fueron registrados un total de 106 niños y niñas que cuentan con un dispositivo propio, cifra que corresponde al 76% de la muestra total. Sería probable que en la actualidad se mantendrían niveles moderados respecto a que el uso inadecuado de RS y VDJ aun no presentarían sintomatologías relacionadas con registros graves, si bien no existiría un mayor porcentaje de niños y niñas con puntuación grave, sí habría presencia de una mayoría de niños y niñas en riesgo a partir de la presencia de un consumo moderado mayoritario, por otra parte, se podría inferir que aún se mantendría un control relativo (control parental) en este periodo etario, sin embargo sería altamente predictiva la suposición de que este control no pudiese ser mantenido en la adolescencia.

Otro elemento a destacar, sería que en los niños y niñas que tendrían un uso moderado (no es grave) de RS y VDJ, sería posible observar mediante la presente investigación que sí

presentarían actualmente alteración en sus funciones ejecutivas, las cuales están dentro del rango moderado y que al registrarse en esta categoría (no leve), reflejaría una alteración con funciones ejecutivas disminuidas que podría significar una problemática latente que podría desencadenar consecuencias problemáticas en la conducta en los niños y niñas.

Niños y niñas que más consumen RS y VDJ, como se ha expuesto, sería un porcentaje pequeño, sin embargo, se haría necesario destacar la presencia de un gran grupo moderado que podría configurarse cercano a llegar a ser grave, este grupo podría señalarse como un grupo vulnerable que podría pasar al grave. Lo esperable en la muestra para no ser considerado de riesgo o vulnerable sería el registro del mayor porcentaje en los niños y niñas leves. En niños y niñas moderados el comportamiento conductual, emocional y neurocognitivo no estarían relativamente regulados, por tanto, las funciones ejecutivas estarían alteradas, donde podría considerarse: una población de riesgo con aparatos móviles propios y alteraciones en las funciones ejecutivas.

Como investigadoras, podríamos exponer que un significativo aporte de la presente investigación podría llegar a entregar la visibilización de información que estaría RS y VDJ que podría afectar el rendimiento neurocognitivo de niños y niñas en el rango etario definido y su funcionamiento comportamental y emocional, lo cual hasta ahora no habría sido posible relacionar su afectación en ellos.

En relación a los sesgos o limitaciones surgidas en el proceso investigativo, sería importante mencionar la limitación de la investigación en relación con la información recabada, esto debido a que el instrumento aplicado sería de auto reporte, lo cual conllevaría a la facilitación de obtención de respuestas en base a la deseabilidad social de quien respondería el cuestionario. En relación con ello habría sido posible observar incoherencias en respuestas relacionadas al tiempo de consumo de RS y VDJ que no serían consecuentes con la

declaración de variedad de acceso a distintas RS y VDJ y las actividades que allí se desarrollarían, lo cual se complementa con la información asociada a la pertenencia de dispositivos propios en niños y niñas registrados. En la respuesta de los adultos a cargo de los niños, surgiría la interrogante respecto a la Deseabilidad Social, donde podría el encuestado sentir cuestionada su paternidad o tutoría más allá del anonimato, a lo cual también se agregaría como factor, la naturalización del uso de pantallas y la normalización en el acceso a dispositivos y sus aplicaciones para niños y niñas.

Por otra parte, otro sesgo o limitación que se habría hecho presente en la presente investigación dice relación con la diferencia significativa en las respuestas de niños y en las respuestas de niñas, donde los niños estarían definidos por 83 participantes que corresponde a el 59% de la muestra y las niñas estarían definidos por 57 participantes que corresponde a el 41% de la muestra. En este punto, las respuestas para niños y para niñas tendrían diferencias significantes que no permitirían obtener una muestra representativa entre grupos. En relación a la muestra, sería posible señalar que esta fue accedida vía online debido a problemáticas de interés de participación por parte de establecimientos y jefaturas educacionales a nivel comunal contactados, los cuales podrían haber definido una muestra con registros sociodemográficos respaldados por instituciones específicas y con aplicación de cuestionarios directos a niños y niñas. A partir de lo anteriormente descrito, se optaría por la aplicación de un cuestionario online difundido en redes cercanas y confiables de las investigadoras. Andreassen et ál. (2017) habrían desarrollado una investigación titulada “La Relación entre el Uso Adictivo de las Redes Sociales y los Video Juegos y Síntomas de Trastornos Psiquiátricos: Un Estudio Transversal a Gran Escala”, cuyo procedimiento se enfocó en la realización de una encuesta online transversal basada en la web (muestra por conveniencia) donde el cuestionario se enfocaría en conductas adictivas relacionadas en el

uso de RS y VDJ en personas de entre 16 y 88 años de la población noruega, con un registro total de 23.533 personas que completaron la encuesta.

Se señalaría en relación a lo anteriormente expuesto que sería interesante en una extensión de la presente investigación el lograr la participación directa de niños y niñas en estudio mediante la participación significativa y comprometida de las instituciones pertinentes (establecimientos educacionales) y con ello llegar a la configuración de un instrumento de medición entendible y fácil de responder por ellos directamente, sin la intermediación de padres y/o tutores, lo que permitiría obtener resultados específicos respecto a la visión e interacción que tendrían niños y niñas con el uso de RS y VDJ.

Finalmente, dentro de las líneas de investigación, es importante destacar que sería posible que a partir de los resultados obtenidos en la presente investigación, sean formuladas y desarrolladas nuevas investigaciones relacionadas con temáticas que exploren en la manera en que estaría influyendo el uso y la normalización de dispositivos en la infancia y cómo afectaría a su neurodesarrollo y consolidación de funciones ejecutivas en niños y niñas en la niñez media.

IX. TABLAS Y FIGURAS

1. Tablas.

Tabla 1

Confiabilidad de los instrumentos realizados en la investigación.

Investigación	Instrumento	Métodos de Cálculo y Resultados	Comentarios
Escala de Evaluación de Funciones Ejecutivas Abreviada	Escala de 3 indicadores Conductual 6 ítems Emocional 8 ítems Cognitivo 17 ítems	Alfa de Cronbach ,945	Los tres indicadores de mediciones de las funciones ejecutivas indican una estabilidad muy alta.
Cuestionario de Comportamiento Compulsivo	4 ítems	Alfa de Cronbach ,763	Confiabilidad moderada en consistencia interna
Cuestionario de Conductas Emocionales	2 ítems	Alfa de Cronbach ,316	Confiabilidad baja es atribuida a lo corta de la escala (pocos ítems)
Cuestionarios de Tiempo de Usos	3 ítems	Alfa de Cronbach ,742	Confiabilidad moderada en consistencia interna

Tabla 2.

Uso problemático de RS y VDJ, en relación al funcionamiento neurocognitivo y comportamental

	Cantidad de la Muestra	%
Leve	51	36,4%
Moderado	80	57,1%
Grave	9	6,4%

Tabla 3.*VI Redes Sociales y Videojuegos*

	Cantidad de la Muestra	%
Leve	45	32,1%
Moderado	80	57,1%
Grave	15	10,7%

Tabla 4.*Datos Estadísticos Descriptivos*

		Variable Dependiente	Variable Independiente
Cantidad de la Muestra	Válido	140	140
	Perdidos	0	0
Media		1,70	1,79
Mediana		2,00	2,00
Moda		2	2
Desv. Estándar		,584	,621
Percentiles Moderado	25	1,00	1,00
	50	2,00	2,00
	75	2,00	2,00

Tabla 5.*Correlación del tiempo de uso de dispositivos RS y VDJ con FN, FC y FEM.*

		Variable Dependiente	Variable Independiente
Variable Dependiente	Correlación de Pearson	1	,179*
	Sig. (bilateral)		,035
	N	140	140
Variable Independiente	Correlación de Pearson	,179*	1
	Sig. (bilateral)	,035	
	N	140	140

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

Tabla 6.*Tiempo de uso asociado a Redes Sociales y Videojuegos*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Leve	Menos de 1 hora	30	19,0	21,4	21,4
Moderado	Entre 1 y 2 horas	67	42,4	47,9	69,3
Grave	Más de 2 horas	36	22,8	25,7	95,0
	No lo he contabilizado	7	4,4	5,0	100,0
	Total	140	88,6	100,0	
Perdidos	Sistema	18	11,4		
Total		158	100,0		

Tabla 7.*Correlaciones entre FC y FEM y el uso de RS,VDJ o Ambas.*

		FC y FEM	RS, VDJ o Ambas
FC y FEM	Correlación de Pearson	1	-,107
	Sig. (bilateral)		,208
	N	140	140
RS, VDJ o Ambas	Correlación de Pearson	-,107	1
	Sig. (bilateral)	,208	
	N	140	140

2. Gráficos

Gráfico 1

Preferencias en Redes Sociales de Niños y Niñas.

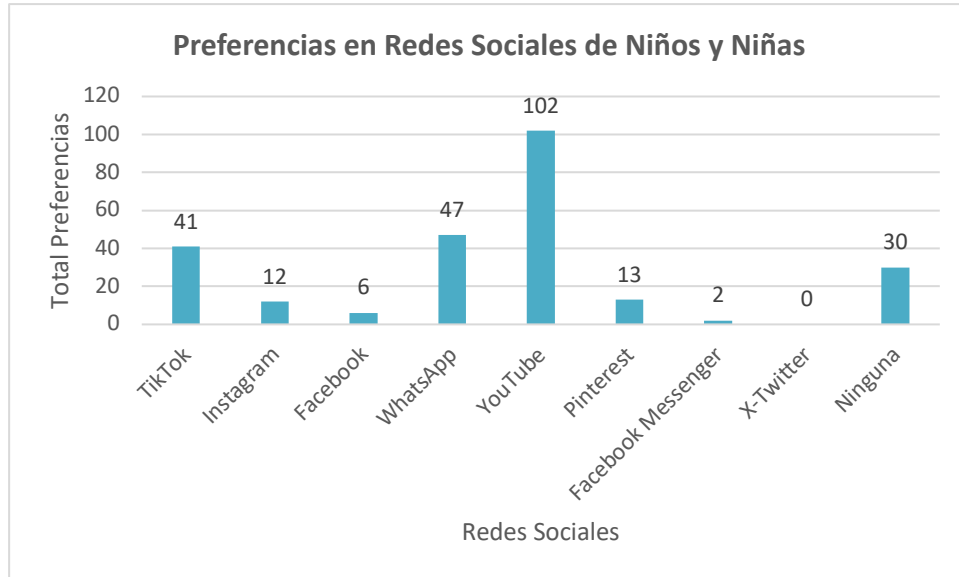


Gráfico 2.

Preferencias en Redes Sociales de Niños y Niñas (Porcentaje)

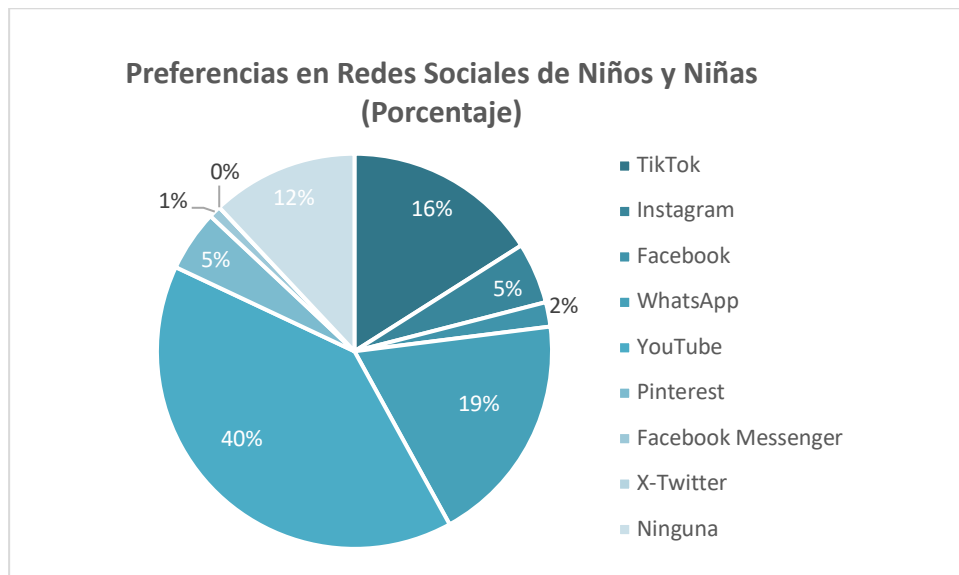


Gráfico 3.

Preferencias en Videojuegos de Niños y Niñas.

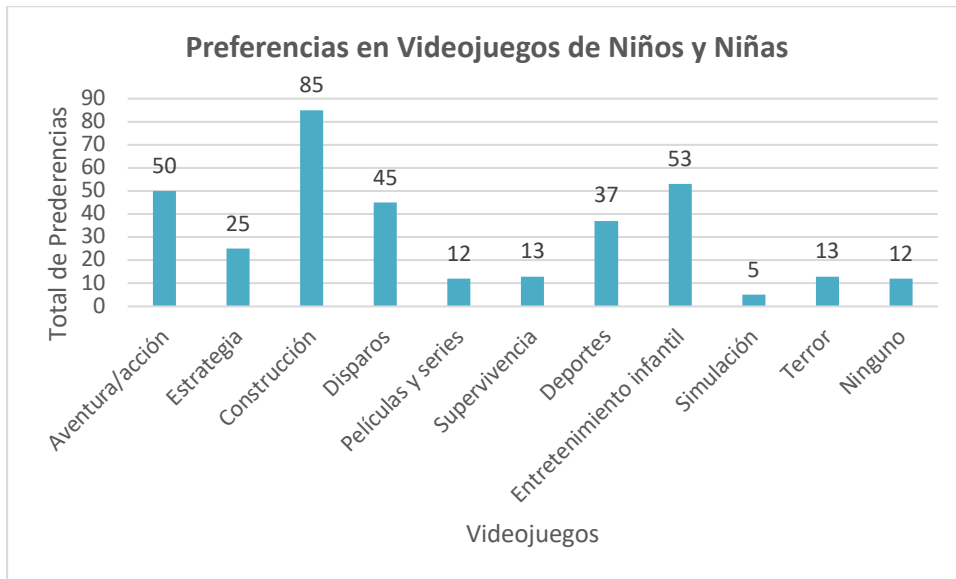


Gráfico 4.

Preferencias en Videojuegos de Niños y Niñas (Porcentaje).

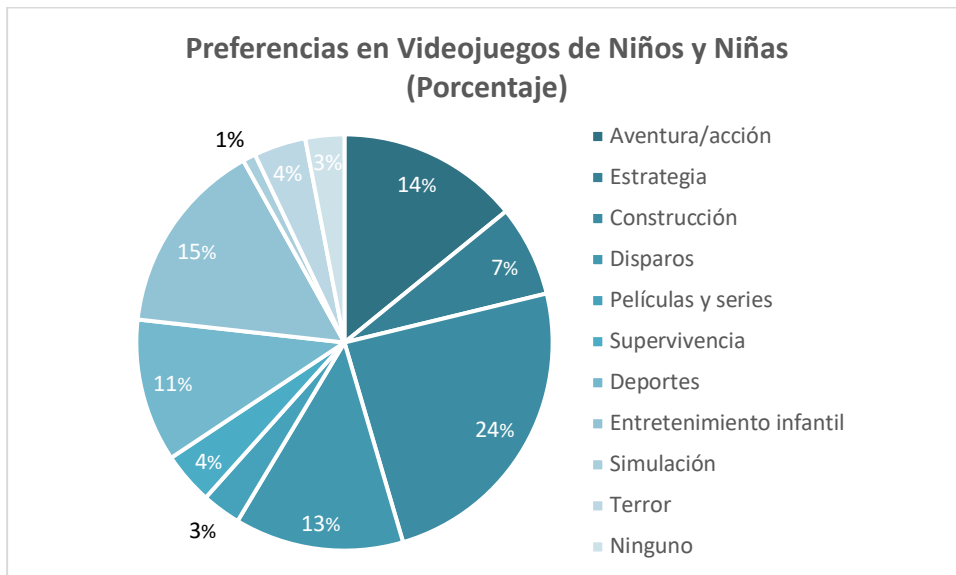
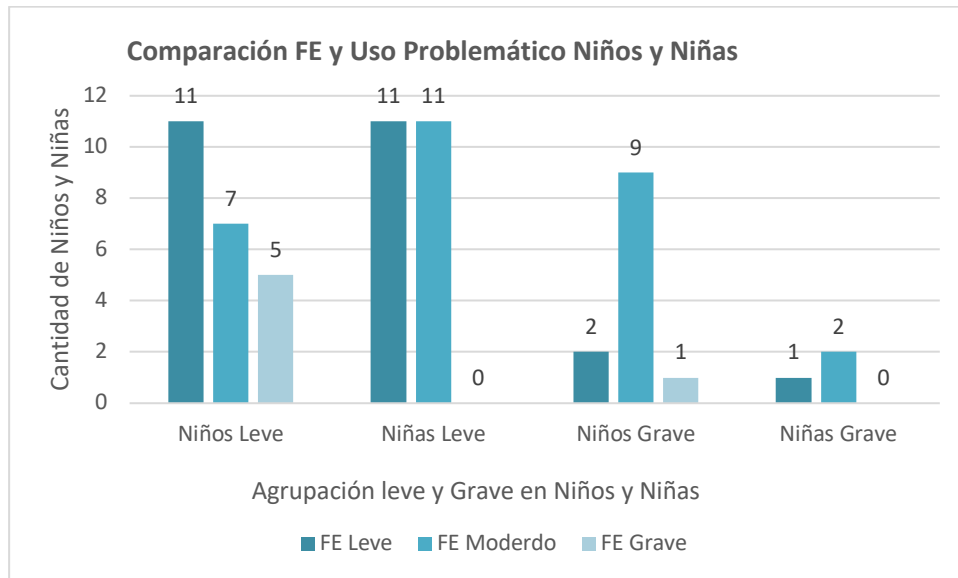


Gráfico 5.

Comparación FE y Uso Problemático Niños y Niñas.



X. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- American Psychiatric Association - APA. (2014). Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos mentales DSM-5 (5a. edición). Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Andreassen, C., Billieux, J., Griffiths, M., Kuss, D., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., Pallesen, S. (2017). La Relación entre el Uso Adictivo de las Redes Sociales y los Video Juegos y Síntomas de Trastornos Psiquiátricos: Un Estudio Transversal a Gran Escala. Disponible en: <https://www.cat-barcelona.com/ret/81/adiccion-internet-redes-sociales-videojuegos/>
- Arellanez, J., Romero, E., Beltrán, L., Lima, F. (2023). Comparación de Características Adictivas a los Videojuegos entre Hombres y Mujeres Estudiantes Mexicanos. Disponible en: <https://psicologiaysalud.uv.mx/index.php/psicysalud/article/view/2851/4702>
- Arias, F., Barreiro, C., Berdullas, J., Iraurgi, I., Llorente, J., López, A., Madoz, A., Martínez, J., Ochoa, E., Palau, C., Palomares, A., Villanueva, V. (2010). Manual de Adicciones para Psicólogos Especialistas en Psicología Clínica en Formación
- Bernabéu, E., Marchena, C., González, A., Lubrini, G. (2020). Adicciones a internet y funciones ejecutivas en estudiantes universitarios: una revisión sistemática. Disponible en: <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/EJREP/article/view/3346>
- Brunborg, G., Mentzoni, R., Frøyland, L. (2014). Is Video Gaming, or Video Game Addiction, Associated With Depression, Academic Achievement, Heavy Episodic Drinking, or Conduct Problems? Disponible en: <https://akjournals.com/view/journals/2006/3/1/article-p27.xml>
- Buckingham, D. (2012). Más Allá de la Tecnología. Aprendizaje Infantil en la Era de la Cultura Digital. Disponible en: <https://cpalazzo.files.wordpress.com/2011/02/buckingham.pdf>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., Hernández, I. (2017). Los Videojuegos: Una Afición con Implicaciones Neuropsiquiátricas. Disponible en: <https://journals.copmadrid.org/psed/art/j.pse.2017.05.001>
- Cabañas, M., Korzeniowski, C. (2015). Uso de Celular e Internet: Su Relación con Planificación y Control de la Interferencia. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/3334/333439929002.pdf>

- Cárdenas, A., Navarro, M. (2020). Cognición Social y Neuroplasticidad en la Infancia: Una Revisión Sistemática. Disponible en:
<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/b4204ddc-e45d-4b72-b333-79e0eb5008d1/content>
- Cheng, C., y Yee-lam, A (2014). Internet Addiction Prevalence and Quality of (Real) Life: A Meta-Analysis of 31 Nations Across Seven World Regions. Disponible en:
<https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cyber.2014.0317>
- Cía, A., (2013). Las Adicciones no Relacionadas a Sustancias (DSM-5, APA, 2013): Un Primer Paso Hacia la Inclusión de las Adicciones Conductuales en las Clasificaciones Catorce Vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 76(4), 210-217.
Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/3720/372036946004.pdf>
- Coker, T., Elliott, M., Schwebel, D. Windle, M., Toomey, S., Tortolero, S., Schuster, M. (2015). Media Violence Exposure and Physical Aggression in Fifth-Grade Children. Disponible en:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1876285914003325>
- Colonio, J. (2023). Revisión Sistemática sobre la Adicción a las Redes Sociales en Adolescentes Latinoamericanos entre el 2020-2022. Disponible en:
<https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/1759/1817>
- Corr, P. (2014). *Psicología Biológica*. Mc Graw Hill. Disponible en: Disponible en:
<https://dokumen.pub/psicologia-biologica-9780631219545-0631219544-9789701066430-970106643x.html>
- Echeburúa, E. (2012). Factores de Riesgo y Factores de Protección en la Adicción a las Nuevas Tecnologías y Redes Sociales en Jóvenes y Adolescentes. Disponible en:
https://www.aesed.com/upload/files/vol-37/n-4/v37n4_5.pdf
- Espinoza, G., Oruro, E., Carrión, D., Aguilar, L., (2010). Aprendizaje, Memoria y Neuroplasticidad. Disponible en:
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/tematicapsicologica/article/view/856>
- Flores, J., Castillo, R., Jiménez, N. (2014). Desarrollo de Funciones Ejecutivas, de la Niñez a la Juventud. Disponible en:
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-97282014000200009
- Gámez-Guadix, M., Calvete, E., Orue, I., Las Hayas, C. (2015). Problematic Internet Use and Problematic Alcohol Use from the Cognitive-Behavioral Model: A Longitudinal Study Among Adolescents. Disponible en:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0306460314003001>

- Gentile, A., Li, D., Khoo, A., Prot, S., Anderson, C. (2014). Mediators and Moderators of Long-Term Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Practice, Thinking, and Action. Disponible en:
<https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/1850198>
- Gil-Juárez, A., Vall-Ilovera, M., Feliu, J. (2010). Consumo de TIC y Subjetividades Emergentes: ¿Problemas nuevos? Disponible en:
<https://scielo.isciii.es/pdf/inter/v19n1/v19n1a04.pdf>
- González Garrido, A., y Matute, E. (2013). Cerebro y drogas. El Manual Moderno. Disponible en:
https://books.google.cl/books/about/Cerebro_y_drogas.html?id=GOL9CAAAQBAJ&redir_esc=y
- Grant, J., Potenza, M., Weinstein, A., & Gorelick, D. (2010). Introduction to behavioral addictions. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 233-241. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491884>
- Guaña, E., Valencia, J., Topón, D., Pérez, M. (2016). El Analfabetismo Digital en Docentes Limita la Utilización de los EVEA. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5833406>
- Hamilton, S. (2006). Screening for Developmental Delay: Reliable, Easy to Use Tools. *Journal of Family Practice*, 55 (5): 415-422. Disponible en:
https://cdn.mdedge.com/files/s3fs-public/Document/September-2017/5505JFP_AppliedEvidence3.pdf
- International Telecommunication Union, (2010). Child Online Protection Statistical Framework and Indicators. Disponible en: https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/ind/d-ind-cop.01-11-2010-pdf-e.pdf
- Karapetsas, A. V., Karapetsas, V. A., Zygouris, N. X., Fotis, A. I. (2014) Internet Gaming Addiction. Reasons, Diagnosis, Prevention and Treatment. *Encephalos* 51, 10-14. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=4c68c06233398d6583883aafd71fe185b0bff46d>
- Klenberg, L., Korkman, M. & Lahti – Nuutila, P. (2001). Differential Development of Attention and Executive Functions In 3- to 12-Year-Old Finnish Children. *Developmental Neuropsychology*, 20(1), 407-428. Disponible en:
http://dx.doi.org/10.1207/S15326942DN2001_6
- Moran, C., Landero, R., González, M. (2010). Un Análisis Psicométrico de la versión en Español del BRIEF COPE. Disponible en:
http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-92672010000200020&script=sci_arttext

- Ojeda, M. (2023). Proyecto de Ley que Prohíbe el Uso de Celulares en las Salas de Clase de los Establecimientos de Educación Parvularia y Básica <https://www.camara.cl/verDoc.aspx?prmID=16283&prmTIPO=INICIATIVA>
- Papalia, D., Feldman, R., Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano*, Duodécima Edición
- Pedrero, E., Mora, C., Rodríguez, R., Benítez, M., Ordoñez, A., González, L., Méndez, S. (2019). Síntomas Prefrontales Asociados al Uso Problemático de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en Adolescentes. Disponible en: https://susanamendezgago.es/wp-content/uploads/2021/10/Behavioral-Psychology_vol27_n2_2019.pdf
- Peele, S., Brodsky, A. (1975). *Love and Addiction*. New York: Taplinger.
- Portellano, J. (2005). *Introducción a la Neuropsicología*. Disponible en: <https://ns1.clea.edu.mx/biblioteca/files/original/43a9d63fc649d7606bd928a7bdf87ca7.pdf>.
- Ramírez, A. (2012). Los Saberes Tecnomediados de Niños, Niñas y Jóvenes de Hoy: Entre lo Online y lo Offline del Mundo de la Vida. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5704896>
- Riffkin, J. (2000). *La Era del Acceso. La Revolución de la Nueva Economía*. Barcelona, Paidós. Disponible en <https://revistas.unav.edu/index.php/empresa-y-humanismo/article/view/34672/29557>
- Rodríguez, Y. (2023). Aumento en el Rango de Impulsividad en Adolescentes que usan las Redes Sociales, Videojuegos e Internet. Disponible en: <https://revistasociedadcunzac.com/index.php/revista/article/view/74/88>
- Ruiz, J., Pedrero, E., (2019). *Neuropsicología de las Conductas Adictivas*.
- Sánchez-Carpintero, R., Narbona, J. (2004). El Sistema Ejecutivo y las Lesiones Frontales en el Niño. *Revista de Neurología*, 39(2), 188-191.
- Schou, C., Billieux, J., Griffiths, M., Kuss, D., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., Pallesen, S. (2017). La Relación entre el uso Adictivo de las Redes Sociales y los Video Juegos y Síntomas de Trastornos Psiquiátricos: Un Estudio Transversal a Gran Escala. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6390833>
- Shaefer, C. (2012). *Fundamento de Terapia de Juego*. 2a Edición.
- Silva, A., (2008). *La Globalización Cultural y Tecnologías de Información Comunicación en la Cibersociedad*. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520727016>
- Solans, N., Lichtmann, T (2016). *Influencias de las Nuevas Tecnologías de Información y*

- Comunicación en Niños y Jóvenes del Siglo XXI. Disponible en: <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/psicologiasocial/article/view/1769/1512>
- Subrahmanyam, K., Kraut, R., Greenfield, P., Gross, E. (2000). The Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development. *The future of children*, 10(2):123-144. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/12076312_The_Impact_of_Home_Computer_Use_on_Children's_Activities_and_Development/link/5df08a9692851c8364739790/download
- Terán, A. (2019). Ciberadicciones. Adicción a las Nuevas Tecnologías (NTIC). En: AEPap (ed.). Congreso de Actualización Pediatría 2019. Madrid: Lúa Ediciones 3.0; 2019. p. 131-141. Disponible en: https://www.aepap.org/sites/default/files/documento/archivos-adjuntos/congreso2020/153-166_ciberadicciones.pdf
- UNICEF, (2020). Niños, Niñas y Adolescentes en Chile 2020. Disponible en: <https://www.unicef.org/chile/informes/ninos-ninas-y-adolescentes-en-chile-2020>
- UNICEF (2022). Estado Mundial de la Infancia 2021 - En mi Mente - Promover, Proteger y Cuidar la Salud Mental de la Infancia. Disponible en: <https://www.unicef.org/es/informes/estado-mundial-de-la-infancia-2021>
- UNICEF (2023). Se Adelanta a los 8, 9 Años el Acceso al Celular con Internet y Crece su Uso para Tareas Escolares y Aprender Cosas que les Gustan. 25 de Abril 2023. Disponible en: <https://www.unicef.org/chile/comunicados-prensa/se-adelanta-los-89-a%C3%B1os-el-acceso-al-celular-con-internet-y-crece-su-uso-para>
- Unión Internacional de Telecomunicaciones, (2022). Digital Development Dashboard. Disponible en: <https://www.itu.int/ITU-D/Statistic/Dashboards/pages/Digital-development.aspx>
- Urquijo, M., Zapata, L., Lewis, S., Pineda, W., Doria, L., Lopera, D. (2017). Influencia del Riesgo Social en la Teoría de la Mente y Funciones Ejecutivas de Adolescentes Colombianos. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/319267447_Influencia_del_riesgo_social_en_la_teor%C3%ADa_de_la_mente_y_funciones_ejecutivas_de_adolescentes_colombianos
- Urrego, Y., Restrepo, J., Pinzon, S., Acosta, J., Diaz, M., Bonilla, C. (2014). Vínculo Afectivo en Pares y Cognición Social En La Infancia Intermedia. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/ijpr/v7n2/v7n2a06.pdf>
- Verdejo-García, A., Bechara, A. (2010). Neuropsicología de las Funciones Ejecutivas. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/727/72712496009.pdf>

Vizer, E. (2010). *Cultura Tecnológica: Una Perspectiva Socioanalítica en la Aplicación de Tecnologías*. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/4778/477847121006.pdf>

Vries, D., Möller, A., Wieringa, M., Eigenraam, A., Hamelink, K. (2017). *Social Comparison as the Thief of Joy: Emotional Consequences of Viewing Strangers' Instagram Posts*. Disponible en: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15213269.2016.1267647>

XI. ANEXOS.

Anexo 1

Estudio del Uso Problemático de Redes Sociales y Videojuegos en Niños/as

El presente estudio se indaga respecto al impacto y consecuencias que podrían tener las redes sociales y videojuegos en niños/as entre 8 y 10 años

Agradecemos su participación en este estudio. Todos los datos que se recojan serán anónimos y de carácter privado, además, los datos recopilados serán absolutamente confidenciales y sólo se usarán para fines académicos, siendo de uso exclusivo para esta investigación.

Para cualquier consulta puede contactarnos a los correos: viviana.barriga@edu.udla.cl o carola.jorquera@edu.udla.cl

He leído atentamente las indicaciones, declaro ser mayor de edad y estoy dispuesto/a a participar voluntariamente en este estudio.

Sí
No

El presente formulario cuenta de DOS PARTES, en la primera se consulta respecto a las conductas observadas en los/as niños/as, y una segunda parte donde se consulta por el uso de videojuegos y redes sociales.

Antes de iniciar, le solicitamos completar sus datos de identificación general y los del niño/a sobre el cual va a responder.

Datos Generales

1. Seleccione la edad actual de el/la niño/a.
8 años.
9 años.
10 años.
2. Seleccione el género de el/la niño/a.
Femenino
Masculino
Otro (especifique)
3. Seleccione el nivel cursado actualmente por el/la niño/a.
2° Básico
3° Básico
4° Básico
5° Básico
6° Básico

4. Seleccione la región donde habita el/la niño/a.

Arica-Parinacota
Tarapacá
Antofagasta
Atacama
Coquimbo
Valparaíso
Metropolitana
O'Higgins
Maule
Ñuble
Bío Bío
Araucanía
Los Ríos
Los Lagos
Aysén
Magallanes y Antártica Chilena

5. Indique cuál es su relación con el/la niño/a

Madre
Padre
Tutor/a legal
Abuelos
Otra (especifique)

6. El niño/a está diagnosticado con TDAH y/o TEA

Sí
No

PRIMERA PARTE: Conductas observadas en los/as niños/as

En las siguientes frases son descritas conductas que podrían observarse en niños/as, le pedimos marque con qué frecuencia el niño/a ha tenido problemas con estos comportamientos en los últimos seis meses. Al leer cada frase, piense en el niño/a y responda:

Nunca: Si NUNCA ha sido un problema

A Veces: Si A VECES ha sido un problema

Frecuentemente: Si FRECUENTEMENTE ha sido un problema.

1. Es inquieto o inquieta.
2. Se resiste o le cuesta aceptar alternativas para resolver un problema o los deberes, con sus amigos o compañeros....
3. Cuando se le pide hacer tres cosas, solo se acuerda de la primera o la última.
4. Le cuesta darse cuenta de cómo su conducta afecta o molesta a los demás.
5. Tiene explosiones de ira.
6. No encuentra sus cosas en su habitación o en su mesa.
7. Le cuesta iniciar actividades por sí mismo o por sí misma.
8. Actúa sin haber pensado antes (es impulsivo o impulsiva).
9. Le cuesta acostumbrarse a situaciones nuevas (clases, grupos, amigos...)
10. Su capacidad para prestar atención tiene una duración breve.
11. Explota y se enfada o enoja por pequeñas cosas.
12. Se le olvida su nombre.
13. Tiene problemas con tareas que requieren más de un paso.
14. Le cuesta darse cuenta de que ciertas acciones molestan a los demás.
15. Sus trabajos escritos están escasamente organizados.
16. Habla cuando no le corresponde.
17. Le cuesta terminar las tareas o deberes.
18. Reacciona más intensamente que sus compañeros ante las situaciones.
19. Le cuesta recordar las cosas, incluso durante unos pocos minutos.
20. Comete errores por descuidos.
21. Las situaciones nuevas incomodan y molestan.
22. Tiene cambios de humor frecuentes.
23. Le cuesta contar hasta cuatro.
24. Deja todo hecho un desastre que los demás tienen que arreglar.
25. Le cuesta ponerse a hacer sus tareas o a estudiar.
26. Se le olvida traer a casa los deberes, la libreta, los materiales que necesitaba...
27. Le cuesta tomar la iniciativa.
28. Se molesta con mucha facilidad.
29. Hace sus tareas o deberes a última hora.
30. Le cuesta ir haciendo las acciones necesarias para alcanzar una meta (por ejemplo, ahorrar para comprar algo, estudiar cada día para sacar una buena nota...).
31. Le cuesta organizar actividades con sus amigos/as.

SEGUNDA PARTE: Uso de videojuegos y redes sociales.

En las siguientes frases se consulta respecto al uso de videojuegos y redes sociales, junto a elementos relacionados a ellos, le pedimos marque la opción que mejor responda en relación al/la niño/a en los últimos seis meses. Al leer cada frase, piense en el/la niño/a y responda:

1. Está de acuerdo con que el/la niño/a utilice dispositivos electrónicos como Celular, Tablet o computadora:
Si
No
otro (especifique)
2. Indique qué tipo de dispositivos utiliza el/la niño/a:
Celular
Tablet
Computadora
Ninguno
Otro (especifique)
3. Indique cuales de estos dispositivos tiene el/la niño/a para uso propio:
Celular
Tablet
Computadora
Ninguno
Otro (especifique)
4. Seleccione cuántas horas del día el/la niño/a usa dispositivos.
Menos de 1 hora
Entre 1 y 2 horas
Más de 2 horas
No lo he contabilizado
5. Seleccione cuál o cuáles de estos controles utiliza en el uso de dispositivos en el/la niño/a?
Filtrado de contenidos.
Control de tiempo de uso.
Control de horarios en que se conecta.
Supervisión de actividad (historial de navegación, búsquedas o reproducción multimedia).
Control de los tipos de juego.
Geolocalización (posición actual y el recorrido anterior del dispositivo).
Protección de la configuración (evita modificaciones de los ajustes de control parental).
Ninguno.
6. Del 1 al 5, siendo 5 lo más frecuente y 1 lo menos, para qué utiliza los dispositivos el/la niño/a:
Jugar (videojuegos y aplicaciones de videojuegos)
Ver redes sociales (como Facebook, Instagram y/o Tik tok)
Ver videos y/o contenido (como YouTube, Pinterest)
Comunicarse con otras personas (como WhatsApp y/o Telegram)
Acceder a plataformas (escolaridad protegida)
Visitar a sitios web (información escolar)
7. Cuáles de estas opciones utiliza con más frecuencia el/la niño/a
Redes Sociales
Videojuegos
Ambas
Ninguna

8. Señale si el/la niño/a a menudo pierde horas de sueño debido a largas sesiones de estar en redes sociales y/o videojuegos
Nunca
Alguna vez
Más o menos
Bastante
Mucho
9. Señale si el/la niño/a ha aumentado significativamente la cantidad de horas de uso de redes sociales y/o videojuegos en este último tiempo.
Nunca
Alguna vez
Más o menos
Bastante
Mucho
10. Señale si el/la niño/a ha perdido interés en otras actividades a causa de permanecer conectado/a en redes sociales y/o video juegos?
Nunca
Alguna vez
Más o menos
Bastante
Mucho
11. Señale si el/la niño/a le ha mentado respecto a la cantidad de tiempo que dedicó a permanecer conectado/a en redes sociales y/o video juegos:
Nunca
Alguna vez
Más o menos
Bastante
Mucho
12. Señale cómo reacciona el/la niño/a cuando no puede estar conectado a redes sociales y/o video juegos por algún motivo:
Lo acepta
Se pone ansioso (nervioso)
Se torna irritable
Se pone triste
Llora
Se frustra
Se agita
Hace rabietas
Ninguna
13. Señale qué tipo de emociones expresa el/la niño/a al estar conectado en videojuegos y/o redes sociales:
Rabia
Frustración
Ira
Ansiedad
Alegría
Gozo
No expresa emociones

14. Seleccione cuántas horas del día el/la niño/a está habitualmente conectado/a a redes sociales:
- Menos de 1 hora
 - Entre 1 y 2 horas
 - Más de 2 horas
 - No lo he contabilizado
 - No se conecta
15. Seleccione a cuál(es) de las siguientes redes sociales, tiene acceso el/la niño/a:
- TikTok
 - Instagram
 - Facebook
 - WhatsApp
 - YouTube
 - Pinterest
 - Facebook Messenger
 - X (Twitter)
 - Ninguna
16. Seleccione en cuál(es) de las siguientes redes sociales el/la niño/a tiene cuenta de usuario propia:
- TikTok
 - Instagram
 - Facebook
 - WhatsApp
 - YouTube
 - Pinterest
 - Facebook Messenger
 - X (Twitter)
 - Ninguna
17. De qué o quienes es seguidor/a en Instagram el/la niño/a:
- Influencers Nacionales
 - Influencers Internacionales
 - Personal
 - Amigos
 - Familiares
 - Ninguno
 - Otro (especifique)
18. De qué o quienes es seguidor/a en TikTok el/la niño/a:
- Influencers Nacionales
 - Influencers Internacionales
 - Personal
 - Amigos
 - Familiares
 - Ninguno
 - Otro (especifique)
19. Qué tipo de actividad(es) realiza el/la niño/a por YouTube:
- Ver videos de música
 - Ver videos de tutoriales
 - Ver actividad de YouTubers en general
 - Ver actividad de Youtube Kids
 - Ver actividad de Gameplays
 - Ver videos de contenido diverso
 - Ver videos de deportes
 - Administra videos personales
 - Ninguno
 - Otro (especifique)

20. Al estar conectado/a a redes sociales, el/la niño/a revisa los perfiles de sus amigos/as:
Nunca
Alguna vez
Más o menos
Bastante
Mucho
21. Al estar conectado/a a redes sociales, el/la niño/a utiliza el chat:
Nunca
Alguna vez
Más o menos
Bastante
Mucho
22. El/la niño/a sube fotografías y/o videos:
Nunca
Alguna vez
Más o menos
Bastante
Mucho
23. El/la niño/a comenta las fotografías entre amigos/as:
Nunca
Alguna vez
Más o menos
Bastante
Mucho
24. El/la niño/a mira lo que sus contactos están haciendo en las últimas horas:
Nunca
Alguna vez
Más o menos
Bastante
Mucho
25. Cuál es el rango de fotografías que ha publicado el/la niño/a en las redes sociales:
Menos de 100
101 a 1000
1001 a 3000
Más que 3000
No ha publicado
26. El/la niño/a hace nuevos amigos/as a través de redes sociales:
Nunca
Alguna vez
Más o menos
Bastante
Mucho
27. Seleccione cuántas horas del día el/la niño/a habitualmente juega videojuegos:
Menos de 1 hora
Entre 1 y 2 horas
Más de 2 horas
No lo he contabilizado
No juega

28. Indique con quienes juega videojuegos en línea el/la niño/a:
Solo/a
Con familiares
Con amigos
Con desconocido
No juega
29. Del 1 al 5, siendo 5 lo más frecuente y 1 lo menos, indique qué plataformas de juego utiliza el/la niño/a:
PLAYSTATION
PS4
PS5
Xbox
Nintendo
PC
Android o OS
30. Seleccione a cuál(es) de los siguientes géneros de videojuegos juega el/la niño/a:
Aventura/acción (Genshin Impact, Among Us, Fortnite, etc.)
Estrategia (Juegos Ajedrez, Manor Lords, Homeworld, etc.)
Construcción (Minecraft, LEGO, Forza Motorsport, etc.)
Disparos (shooter) (Call Duty, Pubg G, Roblox, etc.)
Películas y series (Star Wars, Harry Potter, Indiana Jones, etc.)
Supervivencia (Survival Horror, Zombie, The Dark Knight Mod, etc.)
Deportes (Just Dance, Fifa, WII Sports, etc)
Entretenimiento infantil (Super Mario Bross, Scribblenauts, Nintendogs, etc.)
Simulación (Early Years Foundation Stage, Sim City, etc.)
Terror (Five Nights at Freddy's, Exhibit of Sorrow Shaunret, Resident Evil, The Walking Dead, etc.)
Ninguno

Agradecemos su participación, la información proporcionada es muy valiosa para este estudio.

Anexo 2.

Tabla de variables de investigación y formulación de ítems (variables compuestas) con puntuaciones generales.

FE (Funciones Ejecutivas)	Códigos	FE Indicadores Regulatorios Conductual	Códigos	FE Indicadores Regulatorios Emocional	Códigos	FE Indicadores Regulatorios Cognitivo	Códigos	Comportamiento problemático	Códigos	Tiempo	Códigos	Conductas Emocionales	Códigos
Es inquieto o inquieta. Nunca A veces Frecuentemente	1 2 3	Es inquieto o inquieta. Nunca A veces Frecuentemente	1 2 3	Se resiste o le cuesta aceptar maneras alternativas de resolver un problema con los deberes, con sus amigos compañeros... Nunca A veces Frecuentemente	1 2 3	Cuando se le pide hacer tres cosas, solo se acuerda de la primera o la última. Nunca A veces Frecuentemente	1 2 3	Señale si el/la niño/a a menudo pierde horas de sueño debido a largas sesiones de estar en redes sociales y/o videojuegos Nunca Alguna vez Mas o menos Bastante Mucho	1 2 3 4 5	Selección e cuantas horas del día el niño/a usa dispositivos Menos de 1 hora Entre 1 y 2 horas Mas de 2 horas No lo he contabilizado	1 2 3 4 5	Señale cómo reacciona el/la niño/a cuando no puede estar conectado a redes sociales y/o videojuegos por algún motivo: Lo acepta Se pone nervioso Torna irritable Se pone triste Llora Se frustra Se agita Hace Rabieta Ninguna	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Se resiste o le cuesta aceptar maneras alternativas de resolver un problema con los deberes, con sus amigos compañeros Nunca A veces Frecuentemente	1 2 3	Le cuesta darse cuenta de cómo su conducta afecta o molesta a los demás. Nunca A veces Frecuentemente	1 2 3	Le cuesta acostumbrarse a situaciones nuevas (clases, grupos, amigos...) Nunca A veces Frecuentemente	1 2 3	No encuentra sus cosas en su habitación o en su mesa. Nunca A veces Frecuentemente	1 2 3	Señale si el/la niño/a ha aumentado significativamente la cantidad de horas de uso de redes sociales y/o videojuegos en este último tiempo. Nunca Alguna vez Mas o menos Bastante Mucho	1 2 3 4 5	Selección e cuantas horas del día el/la niño/a está habitualmente conectado/a a redes sociales (YouTube, Tik Tok, Instagram, Facebook, WhatsApp): Menos de 1 hora Entre 1 y 2 horas	1 2 3 4 0	Señale qué tipo de emociones expresa el/la niño/a al estar conectado en videojuegos y/o redes sociales: Rabia Frustración Ira Ansiedad Felicidad Gozo No expresa emociones	

A veces Frecuentem ente	2 3										
Hace sus tareas o deberes a última hora. Nunca A veces Frecuentem ente	1 2 3										
Le cuesta ir haciendo las acciones necesarias para alcanzar una meta (por ejemplo, ahorrar para comprar algo, estudiar cada día para sacar una buena nota...), Nunca A veces Frecuentem ente	1 2 3										
Le cuesta organizar actividades con sus amigos/as. Nunca A veces Frecuentem ente	1 2 3										
Totales de Puntuacion es			L e v e 6 a 1 0 M o d e r a d o 1 1 a 1 5 G r a v e 1 6 - 1 8	L e v e 8 a 1 5 M o d e r a d o 1 6 a 2 0 G r a v e 2 1 - 2 4	L e v e 1 7 a 2 9 M o d e r a d o 3 0 a 4 1 G r a v e 4 2 - 5 1	L e v e 4 a 1 0 M o d e r a d o 1 1 a 1 4 G r a v e 1 5 - 2 0	L e v e 3 A 6 M o d e r a d o 7 a 1 1 G r a v e 1 2 - 1 6	L e v e 0 0 a 1 5 M o d e r a d o 1 6 a 3 6 G r a v e 3 7 - 5 7			

Variables compuestas generales

FE segmentadas (Incluyen)	Comportamiento General 2
Regulación Conductual	Funcionamiento Comportamental
Regulación Emocional	Funcionamiento Emocional
Regulación Cognitiva	Tiempo de Uso RS y VDJ