



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

**CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y  
VIDEOJUEGOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD**

Tesis para optar al grado académico de Licenciado en Psicología

Estudiantes Investigadores:

Makarena Pérez Baez

Zenaida Leiva Vegara

Docente Guía:

Claudia Sanhueza Guzmán

Asesor Teórico:

Andres Martínez Monsalves

25 de Julio de 2024

**I. RESUMEN:**

El presente artículo investiga las Consecuencias del uso problemático que pueden producir las Redes Sociales y Videojuegos en niños de 7 a 10 años de edad. Como revisión bibliográfica se ha hecho lectura de contenido principalmente realizado en la población adolescente, esto debido a que específicamente en el grupo etario de niños/as de 7 a 10 años de edad existe escasa investigación, concluyendo que la temática ha sido poco estudiada.

La adicción a los videojuegos ha sido reconocida como enfermedad por la Organización Mundial de la Salud –OMS- e incluida con el nombre de internet gaming disorder en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) y en el DSM-5. Así lo recoge también la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024.

Bailey et al., (2013) afirman que cuando el videojuego se convierte en una adicción, y no únicamente como una actividad de entretenimiento, varias funciones cognitivas comienzan a alterarse lo cual está repercutiendo en la disminución de la capacidad de atención, en la concentración y en la dificultad de movilizar un pensamiento profundo (Carr, 2011, 2014; Watson, 2011).

Es por lo tanto que a lo largo de esta investigación nos centraremos en las consecuencias Psicológicas, Sociales y de Funciones Ejecutivas del uso compulsivo de rrss y videojuegos en este grupo etario.

***Palabras clave:*** Redes sociales, videojuegos, niñez, uso problemático

## II. ABSTRACT:

This article investigates the consequences of the problematic use that Social Networks and Video Games can produce in children between 7 and 10 years of age. As a bibliographic review, content has been read mainly carried out in the adolescent population, this is because specifically in the age group of children from 7 to 10 years of age there is little research, concluding that the topic has been little studied.

Video game addiction has been recognized as a disease by the World Health Organization -WHO- and included under the name of internet gaming disorder in the International Classification of Diseases (ICD-11) and in the DSM-5. This is also reflected in the National Strategy on Addictions 2017-2024.

Bailey et al., (2013) state that when the video game becomes an addiction, and not only as an entertainment activity, several cognitive functions begin to alter, which is having an impact on the decrease in attention span and concentration. and in the difficulty of mobilizing deep thought (Carr, 2011, 2014; Watson, 2011).

Therefore, throughout this research we will focus on the Psychological, Social and Executive Function consequences of the compulsive use of social media and video games in this age group.

**Keywords:** Social networks, video games, childhood, problematic use

### III. INTRODUCCIÓN

Las innovaciones tecnológicas han cambiado el mundo y han hecho que aceleremos el ritmo de nuestras vidas, dentro de esta investigación nos centraremos principalmente en el internet y los videojuegos los cuales como herramientas facilitan diversas actividades como el ocio, el entretenimiento, la comunicación interpersonal, la creación de nuevos círculos sociales y el desarrollo laboral (Gámez et al., 2015).

El uso masivo de internet como servicio simplifica la vida de las personas, no obstante, trae consigo diversos problemas dentro de los cuales se puede referir el Uso Problemático de Internet (UPI) (Li et al., 2014).

Cuando hablamos de Redes Sociales (RRSS) y Videojuegos es relevante no desconocer e ignorar los variados beneficios que nos entregan estas herramientas. Estalló (2000) sostiene que los videojuegos constituyen un fenómeno lúdico relativamente reciente que forma parte importante de la cultura infantil y juvenil a nivel mundial. Esto se debe a que los videojuegos permiten alcanzar objetivos y desarrollar una habilidad, siendo la mayor motivación la diversión.

Sin embargo, pese a la entrega de ciertos beneficios también se generan consecuencias negativas, es por lo tanto que, a través de esta investigación y una revisión bibliográfica de distintas fuentes, buscamos identificar las consecuencias Psicológicas, Sociales y de Funcione Ejecutivas que genera el uso compulsivo de las redes sociales y videojuegos en este grupo etario.

Considerando que estamos en un mundo en el cual la tecnología va cada vez más en avance y cada vez establecemos más tipos de relaciones por medio de este medio, es que resulta importante indagar e investigar las consecuencias que genera en todos los ámbitos

## CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

5

posibles el mal uso de estos medios de conectividad, aún más en niños que se encuentran en una etapa de desarrollo de habilidades físicas, psicosociales y emocionales, por lo que resulta relevante conocer los efectos en su salud.

Respecto a la revisión bibliográfica en investigaciones, se puede apreciar mayor abundancia en muestra de adolescentes, donde algunos autores han encontrado consecuencias tales como: pérdida de tiempo para otras actividades, alteraciones de conducta, alteraciones en el estado de ánimo, cambios en los ritmos del sueño, pérdida de control, aislamiento, empobrecimiento de las relaciones sociales, descenso del rendimiento académico, conflictos familiares, entre otras. (Carbonell et al., 2012)

Según datos del último año del Instituto Nacional de Estadística (INE, 2019) muestran que la proporción de menores que usan las nuevas tecnologías es muy elevada. En dicho informe se observa que el uso de ordenadores e internet es algo prácticamente universal para el colectivo de los adolescentes. Atendiendo más concretamente al uso que éstos hacen entre los 12 y 16 años, se observa un discreto aumento del uso del internet conforme va aumentando la edad, comenzando a los 12 años con un uso de internet del 92.4% y un 98% a los 15 años.

Se cree necesario profundizar e indagar respecto a las consecuencias a nivel Psicológico y Social que genera el uso compulsivo de RRSS y Videojuegos, además de cómo esto afecta además en las funciones ejecutivas de los niños y niñas. Habiéndose planteado este objetivo se llevó a cabo una revisión sistemática de distintos estudios empíricos realizados.

#### IV. PROBLEMÁTICA Y ESTADO DEL ARTE

##### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En la actualidad existe un creciente impacto de las nuevas tecnologías como un uso prácticamente generalizado, por ser una herramienta facilitadora de acceso, potente en la comunicación, indispensable para la vida profesional, académica y habitual. Sin embargo, existe una preocupación por el acelerado uso problemático de Internet, Medios digitales y Redes Sociales.

Para Echeburúa y Corral (2010) Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) pueden convertirse en un fin y no en un medio, transformándose en un instrumento prioritario de placer.

Según datos de la Subsecretaría de Telecomunicaciones (SUBTEL), En Chile las estadísticas revelan que el 67,48% de los hogares del país cuentan con una conexión de internet, por otra parte al analizar la situación de las redes sociales en Chile en 2023, los datos de Statista revelan que nuestra nación es el segundo país con mayor uso de plataformas sociales *per cápita*, con un 84,4% de la población total. Cifras las cuales resultan considerablemente elevadas.

Según un estudio publicado, la web y las redes sociales han presentado una gran evolución a lo largo del tiempo, modificando también nuestra forma de comportamiento y de comunicación. Todo ello ha supuesto numerosos beneficios para la sociedad. Sin embargo, no podemos obviar que esta evolución, y el fácil acceso que tiene la población a las nuevas tecnologías, puede dar paso a repercusiones negativas sobre los individuos. (Aranda, 2023, p14).

## CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

7

Según un estudio realizado se obtuvo como resultado que cada 8 de 10 niños hacen uso de los videojuegos. Juegan más los varones que las mujeres, los fines de semana juegan un 42.7% del tiempo, y entre semana un 22.3%. 4 de cada 10 adolescentes juegan en su casa, 2 de cada 10 presenta dependencia (Maldonado et al., 2014).

Además de los Videojuegos, el uso de Internet se ha extendido de forma notable ampliando su presencia desde el entorno educativo hasta el hogar, convirtiéndose en una herramienta de comunicación interpersonal y de búsqueda de información cuyo uso no es ya exclusivo de adolescentes y jóvenes, si bien son estos sus principales usuarios. (Ortiz Y Muñoz, 2005).

Amador (2016), nos dice que el uso adictivo a las redes causa una dependencia psicológica ocasionando consecuencias adversas, como son descuido de la salud, dificultad para relaciones personales y afectación en la productividad académica. En el mismo sentido, Lacunza et al. (2019), explica que el rendimiento académico se puede ver afectado a tal punto de representar un riesgo en la continuidad escolar. Por otro lado, Chalco et al. (2016), hace mención que una conducta que también presentan es el aislamiento social, esto en razón de que la dependencia de mantenerse conectados hace que se olviden de sus actividades cotidianas, pierden la noción del tiempo y desarrollan una sensación de temor y desconfianza al afrontar interacciones personales físicas, lo que provoca aislamiento social.

El uso excesivo de los videojuegos se encuentra asociado con menores niveles de actividad física, tendiendo de esta manera a desarrollar o padecer una obesidad tanto en la niñez como en la adultez (Maldonado et al., 2014).

Tras una revisión de diversa literatura se concluye que existe escasa evidencia científica respecto al estudio del uso problemático de RRSS y Videojuegos dirigido

principalmente a este grupo etario de 7 a 9 años de edad ya que la literatura e investigaciones realizadas están centradas mayoritariamente en adolescentes.

Estos problemas sin observar su escala e impacto, carecen de una comprensión amplia y completa que permita darle la debida importancia. Por lo que al realizar esta investigación se busca mostrar la importancia y visibilizar esta temática con la finalidad de que los padres o adultos responsables tengan conocimiento de las consecuencias perjudiciales para la salud de estos niños a fin de poder prevenir estas situaciones de mal uso de estas redes. Por lo tanto, este problema de investigación tiene una relevancia social debido al crecimiento exponencial que va presentando esta problemática y también teórica debido a la poca investigación existente principalmente en este grupo etario estudiado.

## **REVISIÓN DE LITERATURA**

### **Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)**

Las tecnologías de la Información y Comunicación son el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizada de la información (Díaz et al., 2011).

Las TIC están presentes en todos los ámbitos de la realidad científica, cultural y social, y constituyen un elemento esencial del funcionamiento de nuestra vida cotidiana. La adolescencia es una etapa que merece una atención especial con respecto a sus relaciones con las TIC, sobre todo porque es un colectivo muy sensible al momento y al entorno social en el que vive y también porque estas tecnologías están especialmente presentes en su vida.

Los adolescentes, fascinados por Internet, el móvil y los videojuegos, han encontrado en estas tecnologías un medio extraordinario de relación, comunicación, aprendizaje, satisfacción de la curiosidad, ocio y diversión. Poco a poco, esto conlleva que las TIC se conviertan en un elemento importante e imprescindible en sus vidas (Machargo et al., 2003). El uso de las TIC requiere de una mayor atención, sobre todo si causa problemas o interfiere en la vida diaria, especialmente durante la infancia y la adolescencia (Rosell et al., 2007).

De acuerdo a un informe de Telefónica (Reig, 2013) estos se conectan habitualmente a Internet en casi 30 puntos más que la población total, lo que ha llevado a considerarlos como un segmento experto en el uso de tecnologías de información y comunicación (en lo sucesivo TIC), con habilidades innatas que los diferencian de las generaciones anteriores (denominados inmigrantes digitales).

### **Redes sociales y Videojuegos**

Los VJ constituyen un fenómeno lúdico relativamente reciente que forma parte importante de la cultura infantil y juvenil a nivel mundial (Estalló, 2000).

En este momento los videojuegos son la puerta de entrada de niños y jóvenes en las TIC. Un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan. Su interfaz es por medio de una pantalla, de ahí su nombre, “videojuego”, el cual ha ido evolucionando gracias al avance de las tecnologías, alcanzando mayor complejidad y robustez. Puede implementarse en una o más plataformas, como una computadora, una consola, un dispositivo portátil (un teléfono móvil, tableta), arcade (máquinas de videojuegos adaptadas para locales públicos), etc. (Rivera y Torres, 2018).

Por otra parte, y al igual que cualquier otro tipo de juego los VJ permiten a niños, niñas y jóvenes apropiarse de significados culturales. En este sentido, no sólo son entornos informáticos que reproducen sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas (Levis, 1997; Marqués, 2000). También son un objeto de consumo masivo y representan un claro ejemplo de instrumento cultural regulado por la cultura dominante, globalizada y tecnológica tanto en su formato como en sus narrativas (Esnaola, 2004).

Mediante el videojuego los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes de las cuáles son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio. Por este motivo el videojuego es en estos momentos un elemento determinante para socializar en el mundo de las nuevas tecnologías. (Gil & Vida, 2007, p. 38)

El estudio de Díez et al., (2004) muestra que las principales motivaciones de los jugadores se relacionan con la diversión (67%) y con la percepción de éste como una actividad que permite «pasar el tiempo» (41%).

Las investigaciones sobre las características de los jugadores también han permitido describir su preferencia por algún tipo de VJ. De acuerdo con Rodríguez et al., (2002) el juego más utilizado es el de práctica deportiva (47%) seguido por el de aventuras gráficas (39%), disparó (36%) y lucha (35%); mientras que los menos usados serían los de plataforma (27%) y rol (26%). Posteriormente, Díez et al. (2004) encuentran que en primer lugar se prefieren los juegos de estrategia (32%), seguidos muy de cerca por los juegos de arcade (31%) y simulación (29%).

Además de los Videojuegos otras de las vías de ingreso más comunes al uso de la TIC resultan ser las RRSS, los cuales son lugares en Internet donde las personas publican y

comparten todo tipo de información, personal y profesional, con terceras personas, conocidos y absolutos desconocidos, afirma Celaya (2008).

Más allá de las definiciones puntuales, de lo que semánticamente representa una red social, lo cierto del caso es que ha sido un espacio creado virtualmente para facilitar la interacción entre personas. Desde luego, esta interacción está marcada por algunos aspectos particulares como el anonimato total o parcial, si así el usuario lo deseara, la facilidad de contacto sincrónico o anacrónico, así como también la seguridad e inseguridad que dan las relaciones que se suscitan por esta vía. (Hutt, 2012, p4).

Tal y como afirma Castells (2006), las personas se organizan no sólo en redes sociales sino también en redes conectadas por ordenador. Las redes sociales de Internet, son un agente muy atractivo para adolescentes y jóvenes ya que les ofrece un sistema de comunicación a distancia y les permite satisfacer sus necesidades de comunicación de forma inmediata, divertida y sin esfuerzo.

En definitiva, estas redes están adquiriendo una gran relevancia en los distintos ámbitos de la vida y han dado lugar a una nueva cultura (Grupo de Investigación PSICOSOC, 2011).

Para entender de forma clara que son las RRSS, es importante tener en consideración que existen distintos tipos, según Gonzales (2011), existen tres clasificaciones principales:

1. Redes profesionales (por ejemplo, LinkedIn, Xing, Viadeo)
2. Redes generalistas (por ejemplo, MySpace, Facebook, Tuenti, Hi5)
3. Redes especializadas (por ejemplo, Ediciona, eBugá, CinemaVIP, 11870)

### **Los Efectos de los Videojuegos y las Redes Sociales**

En un estudio desarrollado por Collins y Freeman (2013) se afirma que cuando el videojuego se convierte en una adicción, y no únicamente como una actividad de entretenimiento, varias funciones cognitivas comienzan a alterarse. Una de las principales funciones cognitivas que se ven alteradas es la toma de decisiones, lo que se traduce en un rendimiento social deficiente. Las personas adictas a los videojuegos toman decisiones más impulsivamente (Bailey et al., 2013). Adicionalmente, se ha observado que estas personas prefieren el refuerzo inmediato a ventajas futuras. Esta preferencia por el refuerzo inmediato parece ser consecuencia de personas adictas a videojuegos en primera persona (Metcalf y Pammer, 2013). Sin embargo, se requiere de mayor evidencia para clarificar estas problemáticas. Otros estudios concluyeron que el control inhibitorio de estas personas se ve también afectado, lo cual explicaría en parte esta impulsividad. En consonancia, un estudio de seguimiento ha demostrado que jóvenes adictos a los videojuegos tenían un riesgo significativamente mayor de desarrollar trastornos mentales como la depresión y la fobia social, además de serios problemas escolares (Gentile et al., 2011).

Por añadidura, la baja autoestima también es una consecuencia psicológica, según Klimenko et al. (2021), estudios realizados sostienen que la baja autoestima se ve relacionado al aislamiento y poca interacción física que presenta el estudiante adicto a redes sociales, además mantiene la postura de que la adicción a las redes genera que el estudiante tenga ansiedad por permanecer conectado y estar pendiente a las redes sociales, perdiendo la noción del tiempo y abandonando sus actividades cotidianas.

Por otra parte se plantea que otros de los efectos del uso de Videojuegos potencia el desarrollo de una serie de habilidades entre las que se destacan las de tipo espacial, destrezas manipulativas, agilidad de respuesta y estrategias de resolución de problemas (Okagaki y Frensch, 1994). Además, este tipo de juego estimula el desarrollo de la atención, razonamiento inductivo, habilidades psicomotrices, búsqueda de información, habilidades organizativas para resolver tareas simultáneas, en los usuarios más avanzados, habilidades metacognitivas. Asimismo, los propios usuarios perciben que esta práctica fomenta el desarrollo de reflejos (64%), agilidad mental (52%), y atención e imaginación (40%) (Díez et al., 2004).

Por último, otro ámbito de interés investigativo ha sido la relación entre VJ y educación. Respecto del efecto de los VJ sobre el rendimiento escolar de los jugadores, si bien algunos estudios muestran una relación negativa entre ambas variables, la mayoría no ha detectado ninguna diferencia significativa en el rendimiento escolar, a excepción de casos específicos de adicción a los VJ (Biegen, 1985; Roe & Muijs, 1998) Al mismo tiempo, se plantea que los VJ poseen un potencial educativo importante, no sólo por ser altamente motivantes, sino que además porque permiten el desarrollo de habilidades variadas que inciden en el proceso enseñanza-aprendizaje (Carvalho & Licon, 2001; Alfagame & Sánchez, 2002)

El uso abusivo de internet y las redes sociales genera diferentes tipos de conductas y trastornos negativos para los adolescentes: aislamiento social (Echeberúa, 2012; García & Tirado, 2018; Yut et al., 2016)), distorsión entre el mundo real y digital (Llamas y Pagador, 2014), alteración del sueño (Chen et al., 2015; Gordo et al., 2018; Xanadis & Brignell, 2018; Jain et al., 2020), desinterés por la realización de otras actividades (Li et al., 2016),

## CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

14

depresión (Boonvisudhi & Kuladee, 2017; Lozano-Blasco & Cortés-Pascual, 2020), problemas de relación con los familiares, relaciones negativas entre padres y adolescentes (Fernández-Villa et al., 2015), baja autoestima (Lee y Cheung, 2014), fracaso escolar como consecuencia de la disminución del rendimiento académico (Chen et al., 2015; Afroz, 2016; Blachnio et al., 2016; Cañón et al., 2016; Malo et al., 2018), estilo sedentario, dificultades emocionales (Mei, Yau, Chaio, Guo, & Potenza, 2016) o problemas de salud (Li et al., 2016).

Estudios reportan que la adicción al internet puede provocar aislamiento, irascibilidad, abandono de actividades y descuido de la higiene personal, bajo estado de ánimo, alteración del sueño, pérdida de peso, falta de motivación en la escuela, renuncia de diferentes actividades sociales, (Chen et al., 2004; Tsitsika et al., 2013).

También la constante conducta abusiva en las redes sociales (RSO), tiene consecuencias negativas neurológicas, tales como: produce cambios en la conectividad neuronal, en la estructura y en el funcionamiento del cerebro (Se-Hoon et al., 2016; He et al., 2017)

El uso problemático de internet conlleva alteraciones cognitivas, tendencia a la multitarea y, por tanto, a pasar de forma rápida de una tarea a otra; necesidad de inmediatez en las acciones y resultados; preferencia por lo audiovisual frente a lo impreso. Tales características están repercutiendo en la disminución de la capacidad de atención, en la concentración y en la dificultad de movilizar un pensamiento profundo (Carr, 2011; Watson, 2011).

Respecto al rendimiento escolar, una de las consecuencias es la correlación y significativa es la correlación negativa y significativa entre el aumento de horas invertidas

en las redes sociales y el incremento del fracaso académico (Afroz, 2016; Blachnio et al., 2016; Cañón et al., 2016; Malo et al., 2018; Marín et al., 2019). Los estudiantes que invierten más horas en las redes sociales presentan menos interés en las actividades académicas y extraescolares y tienden a abandonarlas para disponer más tiempo en la red (Wang et al., 2013).

### **Definición de Compulsiones**

Las compulsiones se definen por comportamientos o actos mentales repetitivos que el sujeto realiza como respuesta a una obsesión o de acuerdo con reglas que ha de aplicar de manera rígida” (DSM-5 p. 145). El uso compulsivo es aquel que genera una dependencia o necesidad hacia alguna actividad, relación o sustancia en mayor cantidad o período de tiempo de lo que el mismo consumidor pretende, en este caso son las redes sociales y videojuegos. Por lo tanto, se ha definido la adicción o uso problemático de internet como un trastorno mental, comportamental y social relacionado con el uso repetido y excesivo de internet (Tao et al., 2008), caracterizado por una excesiva preocupación, conducta impulsiva o falta de control con respecto al acceso a la red (Shaw y Black, 2015) y que acarrea consecuencias negativas en el desempeño de la vida diaria (Spada, 2014).

La adicción a los videojuegos ha sido reconocida como enfermedad por la Organización Mundial de la Salud –OMS- e incluida con el nombre de internet gaming disorder en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) y en el DSM-5. Así lo recoge también la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024. (Canovas, 2021, p.4).

Ya habiendo entendido el concepto de convulsiones, al vincularlo al uso de RRSS y Videojuegos, es importante entender que el tiempo dedicado al uso de redes sociales puede ser problemático para un niño y no para otro. Lo preocupante es que el hábito deteriore su calidad de vida, perjudique su bienestar e incluso afecte a sus rutinas. Cuando esto sucede, estamos ante un exceso o un abuso que debemos gestionar. Para hablar de adicción, algo crónico y enfermizo, convendría contar con el diagnóstico de un profesional médico (Magaña, 2021).

### **Funciones Ejecutivas (FE)**

Desde la perspectiva del desarrollo podemos observar cómo los niños van siendo cada más capaces de controlar por sí mismos sus propias acciones, respuestas y regular su propia conducta (autorregulación de la conducta) o como pasan de una moral heterónoma a una moral autónoma. Esta capacidad de autorregulación de la conducta va ligada al desarrollo de procesos cognitivos de orden superior (memoria de trabajo, planificación, inhibición de respuestas automáticas...), relacionados todos ellos con un mismo constructo, Funciones ejecutivas (Herrera, 2014, p1).

Cuando hablamos de funciones ejecutivas nos estamos refiriendo, de manera general, a una serie de mecanismos cerebrales encargados de regular nuestra conducta. (Tirapu-Ustárriz & Luna-Lario, 2008) hablan de ellas como “los procesos cognitivos implicados en el control consciente de las conductas y los pensamientos”. Otros autores hablan de funcionamiento ejecutivo para referirse a las capacidades que hacen que el pensamiento se transforme en las diferentes acciones necesarias para funcionar de forma

organizada, flexible y eficaz, encargando de adaptar al individuo a las diferentes situaciones nuevas que le acontecen (Barroso y Carrión, 2002, p. 28).

Las FE incluyen un grupo de habilidades cognoscitivas cuyo objetivo principal es facilitar la adaptación del individuo a situaciones nuevas y complejas yendo más allá de conductas habituales y automáticas (Collette et al., 2006).

Las funciones ejecutivas parecen ser indispensables para el logro de metas escolares (Melzter y Krishnan, 2007) y laborales (Crépeau et al., 1997) ya que coordinan y organizan procesos cognoscitivos básicos, como son la memoria y la percepción requeridos para un comportamiento propositivo. Es por eso que la alteración de estas funciones puede limitar la capacidad del individuo para mantener una vida independiente y productiva, aún si otras habilidades cognoscitivas se encuentren intactas (Lezak, 1983)

Diversos teóricos e investigadores han coincidido en que las funciones ejecutivas (FE) se encuentran entre los componentes más importantes para que el desarrollo infantil y adolescente sea exitoso (Diamond y Lee, 2011).

Las funciones ejecutivas han sido conceptualizadas por algunos autores como de naturaleza unitaria, es decir que tienen un tronco común y están estrechamente relacionadas entre sí (Rodríguez-Aranda & Sudnet, 2006). Siguiendo esta misma línea, Salthouse (2005) sostiene que las habilidades de razonamiento y rapidez perceptual actúan como funciones básicas para cualquier otro tipo de tarea ejecutiva. Sin embargo, esta posición unitaria ha sido debatida por otros autores dada la numerosa lista de habilidades parcialmente interrelacionadas que se incluyen dentro de las funciones ejecutivas. Así, por ejemplo, Godefroy et al., (1999) proponen que las funciones ejecutivas son claramente

fragmentables. Es poco probable que la capacidad para realizar tareas ejecutivas requiera de una sola habilidad cognoscitiva de base.

Entre las FE más importantes se encuentran el autocontrol, la memoria de trabajo, la organización, la planeación, la solución de problemas, y la flexibilidad de pensamiento; capacidades primordiales para un adecuado aprendizaje académico desde la infancia temprana (Best et al., 2001).

Todas estas funciones ayudan a las personas a adaptarse a situaciones nuevas y resolver tareas complejas, especialmente aquellas de carácter novedoso, y son esenciales de cara a alcanzar metas. A su vez, un buen funcionamiento de estos procesos ejecutivos se relaciona con un mejor rendimiento escolar (García et al., 2000).

Ya que en la vida diaria la mayoría de las situaciones que afrontamos son diferentes entre sí y, además, tienden a evolucionar y complejizarse conforme nos desarrollamos como adultos con nuevos intereses y responsabilidades, los mecanismos ejecutivos se ponen en marcha en una amplísima variedad de situaciones y estadios vitales y su competencia es crucial para un funcionamiento óptimo y socialmente adaptado (Lezak, et al., 2004).

Cuando nos referimos al desarrollo del sustrato neurológico de las funciones ejecutivas se puede mencionar que algunas funciones ejecutivas son de orden complejo, como las acciones orientadas a metas futuras, la cognición social y el autoconocimiento (Martínez, 2017). Con respecto al sustrato neuroanatómico de las funciones ejecutivas, estas se localizan en la corteza prefrontal, que a su vez tiene tres subdivisiones: área orbitofrontal, dorsolateral y ventromedial, áreas que funcionalmente son diferentes. El área dorsolateral se ocupa de aspectos cognitivos, la ventromedial tiene mayor injerencia en procesos emocionales y el área orbitofrontal se encarga del control inhibitorio para evitar

conductas impulsivas (Fuster, 2002). Las tres áreas en conjunto se encargan de analizar e integrar información de diferentes modalidades que viene de otras regiones corticales y subcorticales (Lopera, 2008; Ardila, 2013). Cabe destacar que el control inhibitorio, la flexibilidad cognitiva y la memoria de trabajo se consideran la base para el desarrollo de otras funciones ejecutivas (Diamond, 2006), y adicionalmente son las que se han estudiado en relación con el uso de redes sociales (Baumgartner et al., 2014).

### **Funciones Ejecutivas en Niños/as**

El desarrollo de las funciones ejecutivas inicia temprano, durante la lactancia y se prolonga durante muchos años, incluso hasta la adultez. De hecho, se considera que son las funciones que tardan más tiempo en desarrollarse. Durante los primeros años de vida, el niño parece vivir en un tiempo presente con reacciones solamente a estímulos que se encuentran en su alrededor inmediato, y es posteriormente cuando, es capaz de representar estímulos del pasado, planear el futuro, y representar un problema desde distintas perspectivas que le permite escoger soluciones apropiadas (Zelazo et al., 2004).

Esta capacidad para planear y solucionar problemas constituye probablemente el inicio de las funciones ejecutivas. La emergencia de las funciones ejecutivas es evidente entonces, cuando el niño da muestras de tener la capacidad para controlar la conducta usando información previa y progresivamente se van optimizando con la interlocución de por una parte la maduración cerebral y por la otra, la estimulación ambiental. (Baillargeon et al., 1985).

Algunas de las funciones ejecutivas que han sido más estudiadas en psicología son el control atencional, la habilidad para planear, la flexibilidad cognoscitiva y la fluidez verbal.

El control atencional incluye una mejor atención selectiva y mantenida, y un dominio en la capacidad para inhibir comportamientos automáticos e irrelevantes. Para que el niño haga una selección apropiada de la información pertinente y mantenga su atención durante periodos prolongados es esencial que aprenda a inhibir respuestas que surgen de manera automática (Wodka et al., 2007).

La habilidad para planear se refiere a la capacidad para identificar y organizar una secuencia de eventos con el fin de lograr una meta específica (Lezak et al., 2004). Desde la edad de tres años, el niño comprende la naturaleza preparatoria de un plan y es capaz de formular propósitos verbales simples relacionados con eventos familiares. De igual manera, puede solucionar problemas y puede desarrollar estrategias para prevenir problemas futuros, este tipo de planeación es, sin embargo, simple y menos eficiente a la habilidad para programar que se encuentra en niños de 7 y 11 años, quienes mantienen un plan de acción mucho más organizado y eficaz (Levin et al., 1991).

La flexibilidad cognoscitiva se refiere a la habilidad para cambiar rápidamente de una respuesta a otra empleando estrategias alternativas. Implica normalmente un análisis de las consecuencias de la propia conducta y un aprendizaje de sus errores. Se estima que la flexibilidad cognoscitiva aparece entre los 3 y los 5 años cuando al niño se le facilita cambiar de una regla a otra, por ejemplo, en tareas de clasificación de objetos (Espy, 1997).

La generación verbal se considera una función ejecutiva que usualmente se evalúa mediante pruebas de fluidez que piden la producción de palabras pertenecientes a un grupo específico dentro de un límite de tiempo. Se conocen dos tipos de pruebas de fluidez verbal: fonológica (o alfabética) y semántica. La primera exige la producción de palabras que se inician con un fonema o letra, por ejemplo, /m/ y la segunda requiere que las palabras generadas pertenezcan a una categoría semántica, como animales. En ambos casos, la tarea demanda la inhibición de palabras que no pertenecen a la categoría especificada (Anderson et al., 2002)

### **Niñez Intermedia**

La niñez intermedia comprende las edades entre los 6 a 11 años, es una etapa en la cual existe un creciente desarrollo físico. Durante la niñez media, la velocidad del crecimiento se reduce de manera considerable. Sin embargo, si bien los cambios que ocurren día tras día no son tan evidentes, su suma establece una diferencia sorprendente entre los niños de seis años, que todavía son pequeños, y los de 11, muchos de los cuales empiezan a parecerse a los adultos (Papalia, 2012, p308).

Respecto del Enfoque del procesamiento de información A medida que los niños avanzan por los años escolares, progresan de manera constante en las habilidades para regular y mantener la atención, procesar y retener información, y planear y supervisar su conducta. Todos esos desarrollos interrelacionados contribuyen a dar forma a la función ejecutiva, el control consciente de los pensamientos, emociones y acciones para alcanzar metas o resolver problemas. A medida que aumenta su conocimiento, los niños toman mayor conciencia sobre a qué tipos de información es importante prestar atención y

recordar. Los escolares también entienden más acerca de cómo funciona la memoria, conocimiento que les permite planear y usar estrategias, o técnicas deliberadas, para ayudar a recordar. (Papalia, 2012, p321).

El desarrollo gradual de la función ejecutiva de la infancia a la adolescencia acompaña al desarrollo del cerebro, en particular la corteza prefrontal, la región que permite la planificación, el juicio y la toma de decisiones. A medida que se podan las sinapsis innecesarias y que las vías se mielinizan, se produce una mejora espectacular en la velocidad del procesamiento (medida por lo regular mediante el tiempo de reacción), en especial de las niñas (Luna et al., 2004; Camarata & Woodcock, 2006). El procesamiento más rápido y más eficiente incrementa la cantidad de información que los niños pueden conservar en la memoria de trabajo, lo que permite el pensamiento complejo y la planificación dirigida a metas (Flavell et al., 2002; Luna et al., 2004). También el ambiente familiar contribuye al desarrollo de las habilidades ejecutivas. En un estudio longitudinal de 700 niños a partir de la infancia, el rendimiento en atención y memoria en primer grado podía predecirse a partir de la calidad del ambiente familiar, en especial entre las edades de cuatro y medio y seis años (en él se incluían factores como los recursos disponibles, la estimulación cognoscitiva y la sensibilidad de la madre) (NICHD Early Child Care Research Network, 2005c). Los niños de edad escolar desarrollan habilidades de planificación cuando toman decisiones acerca de sus actividades diarias. Las prácticas de crianza influyen en el ritmo en que se les permite hacerlo. En un estudio longitudinal realizado durante tres años con 79 niños de origen europeo y 61 niños latinos en una ciudad del suroeste de Estados Unidos, la responsabilidad de planear las actividades informales de los niños pasó de manera gradual del padre al niño entre segundo y cuarto grados, y este

cambio se reflejó en la mayor habilidad para planear el trabajo en el aula (Gauvain y Pérez, 2005).

## **PREGUNTA, HIPÓTESIS, OBJETIVOS**

### **Pregunta (de investigación)**

1. ¿Cuáles son las consecuencias a nivel psicológico y social del uso problemático de redes sociales y videojuegos en niños de 7 y 10 años de edad?
2. ¿Cuál es el impacto que genera el uso compulsivo de las RRSS y Videojuegos en las funciones ejecutivas en niños de 7 y 10 años de edad?

### **Objetivo General**

Identificar y explicar las consecuencias a nivel psicológico, social y funciones ejecutivas del uso problemático de redes sociales y videojuegos en niños de 7 a 10 años de edad.

### **Objetivos Específicos**

- Conocer y analizar las consecuencias que genera el uso problemático de las redes sociales y videojuegos.
- Evaluar el impacto de las redes sociales y videojuegos en las funciones ejecutivas de niños y niñas.

## **Hipótesis**

**H1:** Los niños que presentan uso problemático a los videojuegos y redes sociales pueden presentar consecuencias desfavorables a nivel psicológico, social y funciones ejecutivas.

## **V. MÉTODOS**

### **Alcance de la Investigación**

El presente estudio tuvo un tipo y diseño de estudio cuantitativo, dado que se realizó la aplicación de instrumentos Psicométricos con el fin de conocer el fenómeno de las Consecuencias del uso compulsivo de Redes Sociales y Videojuegos, por lo tanto se obtuvieron conclusiones estadísticas. Según (Hernández et al., 2010) “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 4). Es de tipo descriptivo, a través del cual los investigadores nos familiaricemos con este fenómeno que se investiga. Siendo el punto de partida para la formulación de otras investigaciones con mayor profundidad.

### **Justificación del diseño de Investigación.**

Diseño de Investigación no experimental transversal.

Hernández et al., (2010) plantean que, en dichos diseños de investigaciones cuantitativas de tipo no experimental, “Las inferencias sobre las relaciones entre variables se realizan sin intervención o influencia directa, y dichas relaciones se observan tal como se han dado en

su contexto natural” (p. 150). A su vez es transversal dado que se aplica en un momento y una muestra determinada, en el cual cuya particularidad esencial es que “todas las mediciones se hacen en una sola ocasión, por lo que no existen periodos de seguimiento. Con este diseño se efectúa el estudio en un momento determinado de la evolución de la enfermedad o evento de interés” Manterola et al., 2019, p. 40).

### **Población y muestra**

El muestreo será de tipo no probabilístico ya que la muestra será seleccionada según los criterios de la investigación. Se determina una muestra constituida por 63 participantes, de los cuales 31 (49.20%) corresponden al género masculino y 32 (50.8%%) corresponden al género femenino. La media de la edad de la muestra fue de 8,68%.

Dentro de los criterios de inclusión encontramos a individuos los cuales cumplen con su mayoría de edad (+18) y que tengan algún tipo de relación directa con el Niño o Niña (NN).

Respecto a las características de la muestra se encuentran niños/as con rango de edad entre 7 a 10 años de edad los cuales mantienen uso activo en rrss y videojuegos.

### **Variables:**

#### **Variables independientes**

##### ***Redes sociales (RRSS)***

De acuerdo con Boyd y Ellison (2007), una red social se define como un servicio que permite a los individuos construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema

delimitado, articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, y ver y recorrer su lista de las conexiones y de las realizadas por otros dentro del sistema. La naturaleza y la nomenclatura de estas conexiones pueden variar de un sitio a otro.

Las redes sociales son una estructura social que se puede representar en forma de uno o varios grafos, en los cuales, los nodos representan a individuos (a veces denominados actores)

y las aristas, relaciones entre ellos. Las relaciones pueden ser de distinto tipo, como intercambios financieros, amistad, relaciones sexuales o rutas aéreas. También es el medio de interacción de distintas personas, como por ejemplo, juegos en línea, chats, foros, spaces, etc. Estos sitios permiten, a los usuarios, realizar un seguimiento de sus relaciones interpersonales y crear

otras nuevas (Deitel y Deitel, 2008).

Según Bartolomé (2008), las redes sociales reflejan lo que en otros tiempos se mostraba mediante sociogramas: una serie de puntos representando individuos, notablemente personas, unidos mediante líneas que representan relaciones. El carácter de una red social puede ser muy variado, así como el motivo aglutinador: desde el sexo a la afición por los viajes, las redes sociales mueven el mundo, aunque evidentemente, algunas los mueven más que otras.

(Burgueño, 2009) realiza una clasificación de las rrss según el público objetivo y temática de las cuales se desprenden:

- Redes sociales horizontales: Son aquellas dirigidas a todo tipo de usuario y sin una temática definida (Facebook, Instagram, Twitter, Pinterest, Whatsapp, Snapchat, entre otras).
- Redes sociales verticales: Están concebidas sobre la base de un eje temático agregador. Su objetivo es el de congregar en torno a una temática definida a un colectivo concreto, en función de su especialización (Spotify, LinkedIn, Tinder, Badoo, entre otras).

### ***Videojuegos:***

Un videojuego se suele definir como un programa informático que sirve para entretener a sus usuarios. Aunque sea correcta, esta definición es algo pobre, ya que, si bien contiene una parte de lo que es un videojuego, deja varios aspectos en el tintero. Por ejemplo, no todos los videojuegos sirven para entretener; también los hay que pueden crear toda una variedad de emociones, como, por ejemplo, miedo. Por lo tanto videojuego es aquel programa informático, normalmente asociado a un hardware específico, que recrea un ejercicio sometido a reglas, se debe lograr uno o varios objetivos, donde los jugadores pueden interactuar y tomar decisiones. (Duch y Tejedor, 2011, p11).

Otros autores definen a los Videojuegos como un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, de un ordenador o de otro dispositivo electrónico, en este contexto las órdenes se reflejan en la pantalla mediante movimientos y acciones de sus personajes, los cuales han sido ampliamente difundido y forman parte de la experiencia de niños de todo el mundo.

Debido a los diferentes tipos de videojuegos y a los distintos temas tratados Reyes et al. (2014) los clasifica en las siguientes categorías:

- Offline o tradicionales: son aquéllos en los que se juega con un ordenador o una videoconsola –que puede estar conectada a la televisión–, pero sin acceso a internet. Normalmente se juegan de forma individual o en grupos muy reducidos de personas.
- Online o en red: son aquéllos con conexión a la red de internet que se juegan mediante una PC o una videoconsola que facilitan su acceso; aunque en algunos de éstos puede una persona jugar sola. Su atractivo principal es compartir el escenario con una o varias personas conectadas al internet.

### **Variables dependientes**

#### ***Consecuencias y sintomatología asociada al uso problemático de RRSS y Videojuegos***

##### *Consecuencias Psicológicas*

La depresión, es una consecuencia del uso excesivo de las redes sociales, para Lacunza et al. (2019), asocia la depresión ciberbullying, esto en razón que determinado grupo de estudiantes adolescentes tiende a sufrir ciberbullying por lo que presentan comportamientos con tendencias depresivas que pueden llegar hasta el suicidio.

Por añadidura, la baja autoestima también es una consecuencia psicológica, según Klimenko et al. (2021), estudios realizados sostienen que la baja autoestima se ve relacionado al aislamiento y poca interacción física que presenta el estudiante adicto a redes sociales. En el mismo sentido, la baja autoestima se ve relacionada al ciberbullying, esto

según lo afirma Moreira de Freitas et al. (2021), quien sostiene que el ciberbullying favorece a un estudiante con baja autoestima y tendencia a hostilidad exteriorizada.

Por otra parte, la ansiedad también forma parte del impacto psicológico, Amador (2021), mantiene la postura de que la adicción a las redes genera que el estudiante tenga ansiedad por permanecer conectado y estar pendiente a las redes sociales, perdiendo la noción del tiempo y abandonando sus actividades cotidianas. Finalmente, Rodado et al. (2021), nos dice que los estudiantes se encuentran expuestos a la vulnerabilidad ya que se encuentran en una etapa sensible, de constantes cambios psicológicos, físicos y sociales, donde cualquier agresión puede presentar un riesgo para su afectación psicológica.

#### *Consecuencias a nivel social.*

El uso abusivo de internet y las redes sociales online (RSO) genera diferentes tipos de conductas y trastornos negativos para las personas: aislamiento social, distorsión entre el mundo real y digital, desinterés por la realización de otras actividades, problemas de relación con los familiares, fracaso escolar como consecuencia de la disminución del rendimiento académico (Vista de Problemática de Estudio E Investigación de la Adicción A las Redes Sociales Online En Jóvenes y Adolescentes, s. f.)

Por otra parte, Valencia et al. (2021), sostiene que presentan limitaciones para poder entablar relaciones sociales en la vida real, siendo una característica el aislamiento y preferencia por el uso de redes sociales. De igual forma lo sostiene, Ochoa & Barragán (2022), quien por estudios realizados expone que la cifra de estudiantes que prefieren entablar relaciones personales por redes sociales aumentó considerablemente.

*Consecuencias a nivel funciones cognitivas.*

A través de un estudio el cual analiza las Adicciones a internet y funciones ejecutivas en estudiantes universitarios, se obtienen resultados los cuales sugieren de forma general la alteración de dos componentes ejecutivos de gran importancia en el desarrollo de adicciones a internet, estos son, el control inhibitorio y la toma de decisiones. Sin embargo, las conclusiones de los distintos estudios no han resultado siempre convergentes. Muchos trabajos han relacionado un déficit en el control inhibitorio con un uso abusivo de la web, aunque gran parte de estos estudios se refieren de forma exclusiva a la adicción al juego online o gaming. (Bernabéu et al., 2020).

Diversos estudios han reportado que las personas con altos niveles de uso de redes sociales presentan puntuaciones más bajas en pruebas de memoria de trabajo y un mayor grado de impulsividad (Abramson et al., 2009; Uncapher et al., 2015; Sanbonmatsu et al., 2013), también se han encontrado consecuencias en el rendimiento académico: se dice que es menor y se acompaña de altos niveles de distracción en asignaciones académicas (Feng et al., 2019). Autores como Lee et al. (2015) sugieren que el constante uso de smartphones se asocia con menor capacidad para procesos de atención sostenida, lo que refuerza los hallazgos a nivel de rendimiento académico, explicados por dificultades en procesos de aprendizaje.

En cuanto a la memoria de trabajo, Uncapher et al. (2015) reportaron que los individuos con un índice mayor de multitarea online obtuvieron un menor desempeño en pruebas visuales de memoria de trabajo, a lo que se sumó bajo resultado en la memoria a largo plazo; los bajos resultados en memoria de trabajo también se habían reportado en el estudio de Ophir et al. (2009).

### **Descripción de los Instrumentos**

El presente estudio contempló la aplicación de varios instrumentos:

1. Variables sociodemográficas: En este apartado se realizaron preguntas para poder caracterizar a la muestra. Las preguntas que se hicieron fueron ¿Cuál es la edad del Niño/a? y ¿Cuál es el género del Niño/a? ¿Cuál es su parentesco con el Niño/a?
1. BRIEF (Abreviado). “El BRIEF-A es un cuestionario que permite evaluar las funciones ejecutivas en población adulta desde la perspectiva autoinforme y heteroinforme. Es un test ampliamente utilizado en neuropsicología” (Basuela, 2016) El cual proporciona puntuaciones en varias escalas relacionadas con funciones ejecutivas: inhibición, supervisión de sí mismo, flexibilidad, control emocional, iniciativa, memoria de trabajo, planificación y organización, supervisión de su tarea y organización de materiales. Las respuestas de estas preguntas deben ser contestadas en tipo likert desde 1 lo que corresponde a “nunca” hasta 3 lo cual corresponde a “frecuentemente”. Preguntas de elaboración propia las cuales evalúan Consecuencias a Nivel Psicológico y Social. Para la dimensión Psicológica se evaluaron aspectos tales como: Sintomatología depresiva (Tristeza, inquietud, falta de energía, irritabilidad, pérdida de interés en las actividades, entre otros); Ansiedad y Dificultad en la concentración. Por otra parte para la dimensión de Consecuencias Sociales se evaluaron aspectos como reducción de las relaciones interpersonales; aislamiento; disminución del rendimiento académico personal; relaciones afectivas débiles y reforzamiento de los estereotipos Sociales de tipo racial o sexual.

Los rangos de las respuestas van de 1 lo cual corresponde a “nunca” hasta 5 lo cual corresponde a “siempre”.

### **Confiabilidad/ Validez**

Para evaluar la fiabilidad del instrumento a utilizar, se hará uso del coeficiente Alfa de Cronbach con la finalidad de medir la consistencia interna del instrumento.

Para las preguntas de elaboración propia que evalúan Consecuencias a nivel Psicológico y Social el alfa de Cronbach fue de 0.88 y para las preguntas del Brief versión abreviada el alfa de Cronbach fue de 0.86.

Para evaluar su validez, específicamente validez de constructo se utilizará el análisis factorial exploratorio y el confirmatorio.

Habiendo realizado dichos procedimientos para adaptar el instrumento, resulta beneficioso para futuros investigadores de esta temática, los cuales podrán hacer uso del mismo instrumento adaptado en este estudio.

### **Técnicas de Análisis de datos**

Para el procesamiento de la información se recolectaron y tabularon los resultados de tipo cuantitativos, para ello, se implementaron herramientas de Microsoft Office, tales como Excel y además se hizo uso del programa SPSS versión 15 para tabulación de encuestas.

Como medida estadística utilizada para evaluar la confiabilidad interna de nuestro instrumento, se hizo uso del coeficiente alfa de Cronbach.

Por otra parte se realizó un análisis de datos de tipo descriptivos y de correlaciones para para esto utilizamos el Coeficiente de Correlación de Pearson el cual tiene el objetivo de indicar cuán asociadas se encuentran dos variables entre sí.

### **Procedimiento**

El presente estudio se llevó a cabo a partir de diversas fases las cuales pasamos a describir. En un primer momento se revisaron las referencias actualizadas del uso problemático de RRSS y Videojuegos, a partir de esto es que se elaboraron las hipótesis de nuestra investigación. Posteriormente se seleccionaron los instrumentos a aplicar tales como BRIEF versión abreviada para evaluar funciones ejecutivas y para evaluar las consecuencias a Nivel Psicológico y Social se formularon preguntas de creación propia destinadas a evaluar estas dimensiones.

Dichos instrumentos fueron cargados en un formulario de Google forms, en el cual inicialmente se encuentran los ítems sociodemográficos, tales como edad, género, entre otras; y luego se cargaron los instrumentos Brief abreviado y el resto de preguntas para evaluar consecuencias psicológicas y sociales.

Una vez finalizado se procedió a la toma de la muestra y a la difusión del Cuestionario a través RRSS, tales como Instagram, WhatsApp y Facebook, para esto se cargó un link en dichos medios para que la muestra interesada pudiese contestar el instrumento. Es por lo tanto que la metodología de recolección de datos fue a través de bola de nieve la cual es una técnica de muestreo no probabilística en la que los individuos seleccionados para ser estudiados reclutan a nuevos participantes entre sus conocidos. Este tipo de muestreo consiste en que los primeros participantes se eligen de manera

probabilística o no probabilística, y a su vez, estos mismos van dando pistas de otros participantes que podrían ser incluidos en el estudio (Hernández, 2021)

Luego de la recolección de la muestra , se realizó el análisis de datos, para iniciar este proceso lo primero que se realizó fue ordenar y corregir la base de datos. Finalmente se presentaron los resultados principales.

### **Resguardos éticos**

El presente estudio será realizado bajo la declaración del código de ética del colegio de psicólogos de Singapur, considerando tanto sus principios como responsabilidades, los cuales resultan ser elementos éticos necesarios dentro de una investigación. Los participantes de la investigación serán informados acerca del tipo de investigación, el tema central, los objetivos y en qué consistirá su participación, etc. Serán contextualizados en todo lo relacionado a la investigación previamente a su participación, para que así puedan decidir su participación voluntaria. Las variables no serán manipuladas, por lo cual, existe la menor intervención posible en la muestra a estudiar. Los datos a investigar se manejan con la mejor confiabilidad y validez posible para poder entregar a través del estudio resultados que aporten en futuras investigaciones. Para contestar la encuesta se detalló un apartado a modo de consentimiento informado en el cual los adultos responsables aceptan que tanto ellos como los estudiantes por ser menores de edad participen de la investigación. Esto es principalmente una norma ética a seguir, en la cual pretendemos respetar la autonomía de los participantes. En dicho consentimiento informado se redactará la información necesaria para comprender la investigación y se hará uso de un lenguaje

comprensible considerando las características de la población infantil. Se asegura una confidencialidad en la información recogida. Considerando que los niños en este caso de 7 y 10 años son sujetos de derechos se protegerán los datos recolectados. Punto el cual también estará planteado dentro del consentimiento informado para que los participantes puedan tener conocimiento de que la información que entreguen será privada y para fines únicos de la investigación.

## **VI. RESULTADOS**

El cuestionario fue respondido por un total de 83 personas, de las cuales 20 de ellas tiene algún diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista (TEA) y/o TDAH, por lo cual fueron respuestas eliminadas debido a que contaminan la muestra.

Respecto a los resultados descriptivos como es de apreciar en la Tabla 1, en el género de la muestra, 32 de estos corresponden al género femenino lo cual es equivalente a un 50,58%; por otra parte 31 son de género Masculino, es decir, el 49,20% del total de los encuestados. La moda entre el rango etario corresponde a 10 años, con una media de 8,68. Respecto a si los niños/as utilizan en mayor medida las RRSS o los Videojuegos, resultan ser los Videojuegos las plataformas más utilizadas obteniendo un porcentaje de uso 69,8% por otra parte las Redes Sociales obtuvieron un porcentaje de uso de 30,2%.

Para la obtención de categorías respecto de los niveles de uso compulsivo de RRSS y Videojuegos según el tiempo de consumo diario, tal como se observa en la Tabla 2 se obtienen categorías tales como: Leve lo cual corresponde a tiempo de uso de menos de menos de 1 hora diaria indicando que no existen tantas consecuencias; Moderado

## CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

36

correspondiente de 1 a 2 horas diarias indicando moderadamente consecuencias a Severo equivalente de 3 a 4 horas diarias señalando consecuencias severas y finalmente el grado de Extremadamente severo para un tiempo de uso de más de 5 horas por día, lo cual señala consecuencias extremadamente severas.

En categoría leve se encuentra un total de 6 individuos (9.5%); En moderado una cantidad de 26 personas (41.3%) encontrándose la moda en esta categoría; Para Severo existe un total de 25 Niños/as (39.7%) y finalmente en la última y más elevada categoría según tiempo de uso se ubican 6 infantes lo cual corresponden a un 9,5% en categoría de Extremadamente severo.

Según lo que se aprecia en la Tabla 3, respecto a la comparación de medias de frecuencia de uso semanal y tiempo de uso diario, se obtiene una media de 3,54 para frecuencia por 2,49 para tiempo de uso.

Por otra parte en los resultados para correlaciones y observando la tabla 5 la cual muestra una correlación entre variables de Tiempo de uso, Consecuencias Sociales y Psicológicas.

Habiendo correlacionado las variables de Niveles de uso y Consecuencias Psicológicas y Sociales, y a través de la valoración de Pearson, el coeficiente registra un grado de correlación negativa.

Se obtiene que para los niveles de uso leve existe una correlación negativa respecto a las Consecuencias Sociales ( $r = -.05$ ) para Consecuencias Psicológicas ( $r = -.04$ ) Para el nivel moderado igualmente existe una correlación negativa tanto para consecuencias sociales como Consecuencias Psicológicas, obteniéndose niveles de correlación de ( $r = -.25$   $p < 0,05$ ) y ( $r = -.37$   $p < 0,01$ ) respectivamente; En el nivel severo la correlación con respecto a

Consecuencias Sociales es de ( $r = .09$ ) existiendo una correlación positiva y para la correlación con Consecuencias Psicológicas igualmente existe una correlación positiva obteniéndose valores de ( $r = .20$ ). Para el nivel de extremadamente severo existe una correlación positiva con respecto a las dimensiones de Consecuencias Psicológicas ( $r = .32$   $p < 0,05$  y en Consecuencias Sociales, ( $r = .32$   $p < 0,01$ )

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

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

Para la interpretación resultados del Instrumento Brief es necesario tener en consideración que a mayor puntaje, mayor grado de disfunción ejecutiva, es por tanto que habiendo correlacionado las variables de niveles de uso tal como se evidencia en la Tabla 4, se obtiene que para las categorías Leve y Moderado la correlación es negativa con las dimensiones Regulación Conductual, Regulación Emocional y Regulación Cognitiva.

Para el nivel Leve la correlación con las dimensiones Regulación Conductual ( $r = -.17$ ) Regulación Emocional ( $r = -.07$ ) y Regulación Cognitiva ( $r = -.11$ ). Por otra parte para el nivel Moderado la correlación con Regulación Conductual ( $r = -.30$   $p < 0,05$ ) Regulación Emocional ( $r = -.07$ ) y Regulación Cognitiva ( $r = -.13$ ).

Sin embargo para las categorías de Severo y Extremadamente severo la correlación es positiva con regulación conductual, regulación emocional y regulación cognitiva.

Para el nivel Severo la relación con Regulación Conductual obtiene ( $r = .22$ ) Regulación Emocional ( $r = .06$ ) y Regulación Cognitiva ( $r = .10$ ).

Respecto al nivel Extremadamente Severo y la dimensión Regulación Conductual ( $r = .31$   $p < 0,05$ ), Regulación Emocional ( $r = .1$ ) y Regulación Cognitiva ( $r = .16$ ):

Por lo tanto, habiendo realizado el análisis se obtiene que a un consumo extremadamente severo existe un mayor grado de disfunción ejecutiva.

## VII. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El presente estudio se centró en investigar los efectos derivados del uso excesivo de redes sociales y videojuegos mediante la aplicación de encuestas como metodología principal. Los datos analizados revelan una asociación significativa entre el aumento del tiempo dedicado a estas plataformas y diversas Consecuencias de índole Psicológica y Social en niños/as. Estas Consecuencias Psicológicas se refieren a Sintomatología depresiva (Tristeza, inquietud, fatiga, falta de energía, irritabilidad, pérdida de interés en actividades, entre otros), además de Ansiedad y problemas de Concentración. Según Arab y Díaz (2015) “El abuso de redes sociales ha mostrado una asociación con depresión, síndrome de déficit atencional con hiperactividad, insomnio, disminución de horas totales de sueño, disminución del rendimiento académico, repitencia y abandono escolar. También ha sido asociado a un amplio rango de problemas psicosociales, entre otros.

Por otra parte dentro de las Consecuencias Sociales a las cuales hacemos referencia se encuentran: Cambio en relaciones familiares y/o amistades (Reducción de relaciones interpersonales); Aislamiento; Disminución del rendimiento académico personal; Relaciones afectivas débiles y un Reforzamiento de los estereotipos sociales de tipo racial o sexual.

Estos resultados subrayan la importancia de abordar críticamente el impacto del uso prolongado de redes sociales y videojuegos en el desarrollo psicosocial de los niños. Según Rodríguez, M (2020) “jugadores de videojuegos pudieron tener beneficios a corto plazo, pero, a largo plazo, presentaban síntomas de ansiedad y depresión, que condujeron a un aumento del uso de videojuegos y a utilizarlos como vía de escape, produciéndose, en numerosas ocasiones, el juego patológico, problemático o incluso la adicción”

En cuanto a las hipótesis planteadas al inicio de nuestro estudio, en particular la *h1*: *los niños que presentan uso problemático a los videojuegos y redes sociales pueden presentar consecuencias desfavorables a nivel psicológico, social y funciones ejecutivas*, según las correlaciones que se encuentran en la **Tabla N° 5** podemos evidenciar que se cumple la hipótesis, ya que a mayor tiempo de uso se genera un aumento de las Consecuencias Psicológicas y Sociales.

Respecto a las Funciones Ejecutivas la única dimensión la cual presenta resultados significativos respecto al tiempo de uso es la dimensión de Regulación Conductual, pudiéndose concluir que a mayor tiempo de uso de rrss y videojuegos se presenta un mayor nivel de disfunción ejecutiva en las subdimensiones de Inhibición y Supervisión de sí mismo pertenecientes a la dimensión de Regulación Conductual, lo cual se evidencia en la **Tabla N° 4**.

En conclusión a mayor tiempo de uso de RRSS y Videojuegos existen mayores consecuencias tanto a nivel psicológico, como social y funciones ejecutivas en este grupo etario, sin embargo, se requieren de mayores estudios en profundidad con resultados más concluyentes principalmente a lo que respecta a las FE.

En definitiva, este estudio proporciona evidencia relevante sobre consecuencias del uso problemático de las redes sociales y videojuegos en niños y niñas. Nuestros hallazgos tienen implicaciones significativas para padres, educadores y profesionales de la salud mental, destacando la importancia de estrategias educativas y de intervención para promover un uso saludable y equilibrado de estas herramientas en la vida de los niños.

Como investigadores, reconocemos que este estudio es solo un paso más en la comprensión de un fenómeno complejo y en constante evolución. Se sugiere que futuras investigaciones estudien más a fondo las interacciones entre el uso de tecnologías digitales y diferentes aspectos del desarrollo cognitivo y emocional en poblaciones más diversas y con metodologías más robustas.

Respecto a las limitaciones presentes durante el curso de esta investigación, se han identificado varias limitaciones significativas. En primer lugar, se destacan las restricciones inherentes al diseño del estudio, las cuales podrían potencialmente influir en los resultados obtenidos. Además otra de las limitaciones notables incluyen el tamaño insuficiente de la muestra, lo cual ha limitado la capacidad para realizar inferencias válidas, así como la falta de representatividad de la muestra en relación con la población objetivo. Además, se han observado dificultades en la interpretación de los datos debido a la complejidad inherente de las variables o métodos empleados. Se destaca también la ausencia de una aplicación piloto previa, lo cual habría proporcionado una oportunidad crucial para ajustar y validar los métodos de recolección de datos. Finalmente, se han detectado respuestas sesgadas entre los participantes, atribuibles a la sensibilidad del tema abordado o a factores culturales pertinentes.

## CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

41

Otros de los obstáculos presentes a lo largo de esta investigación, se encuentra la vía de difusión de los instrumentos la cual fue a través de Redes Sociales, lo cual limita a tener certeza si la persona que responde es quien realmente debería.

Finalmente la falta de investigación previa sobre el tema resulta ser otra de las limitaciones existentes.

Como futuras líneas de investigación, se sugiere incorporar una muestra más extensa de niños/as con la finalidad de obtener datos y conclusiones más concretas, además se recomienda aplicar los instrumentos de manera presencial en establecimientos educacionales.

**VIII. TABLAS Y FIGURAS**

**Tabla 1:** Variables Sociodemográficas

Variables		N	%
Género	Femenino	32	50.8%
	Masculino	31	49,20%
Edad	7	15	23.8%
	8	15	23.8%
	9	8	12.7%
	10	25	39.7%
Nivel de parentesco	Progenitor/a	46	73%
	Cuidador/a	17	27%
Uso más frecuente	Redes sociales	19	30.2%
	Videojuegos	44	69.8%
Control sobre tiempo de uso de rrss y videojuegos	Si	44	69.8%
	No	19	30.2%
Rede Social Personal	Redes de Mensajería	22	34.9%
	Redes de Contenido	41	65.1%
Frecuencia de uso	1 días a la semana	1	1.6%
	Entre 2 y 3 días a la semana	17	27%
	Entre 4 y 5 días a la semana	16	25,40%
	6 días a la semana	5	7.9%
	Los 7 días de la semana	24	38.1%

CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

**Tabla 2:** Niveles de consumo según consumo diario

Tiempo de Consumo		n	%
MENOS DE 1 HORA AL DÍA	Leve	6	9,5%
ENTRE 1 Y 2 HORAS AL DIA	Moderado	26	41,3%
3 A 4 HORAS AL DIA	Severo	25	39,7%
MÁS DE 5 HORAS AL DIA	Extremadamente Severo	6	9,5%
		63	100%

**Tabla 3:** Comparación de grupos según media y desviación

	¿Cuántas horas al día pasa el niño/a en redes sociales y/o videojuegos?	¿Con qué frecuencia el niño/a utiliza las redes sociales y videojuegos?
Media	2,49	3,54
N	63	63
Desv. Desviación	0,801	1,293

CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

44

**Tabla 4:** Correlación de Variables en función de Niveles y Dimensiones de las Funciones Ejecutivas.

		Regulación Conductual	Regulación Emocional	Regulación Cognitiva
Leve	Correlación de Pearson	-0,176	-0,075	-0,119
	Sig. (bilateral)	0,167	0,559	0,352
	N	63	63	63
Moderado	Correlación de Pearson	-,303*	-0,075	-0,132
	Sig. (bilateral)	0,016	0,561	0,304
	N	63	63	63
Severo	Correlación de Pearson	0,22	0,06	0,104
	Sig. (bilateral)	0,083	0,64	0,418
	N	63	63	63
Extremadamen te Severo	Correlación de Pearson	,317*	0,1	0,167
	Sig. (bilateral)	0,011	0,435	0,191
	N	63	63	63

CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

45

**Tabla 5:** Correlación de variables en función del tiempo de uso, Consecuencias Psicológicas y Consecuencias Sociales.

		Consecuencias Sociales	Consecuencias Psicológicas
Leve	Correlación de Pearson	-0,052	-0,048
	Sig. (bilateral)	0,684	0,711
	N	63	63
Moderado	Correlación de Pearson	-,251*	-,374**
	Sig. (bilateral)	0,047	0,003
	N	63	63
Severo	Correlación de Pearson	0,092	0,209
	Sig. (bilateral)	0,473	0,1
	N	63	63
Extremadamente Severo	Correlación de Pearson	,320*	,326**
	Sig. (bilateral)	0,01	0,009
	N	63	63

**Tabla 6:** Aspectos evaluados para dimensión Psicológica y Social

<b>Aspectos evaluados según dimensión</b>	
<b>Psicológicas</b>	<b>Social</b>
Sintomatología depresiva (Tristeza, Inquietud, Falta de energía, Irritabilidad, Pérdida de interés en actividades).	Cambio en relaciones familiares y/o amistades (Reducción de relaciones interpersonales).
Ansiedad.	Aislamiento.
Dificultad en la concentración.	Disminución del rendimiento académico personal.
	Relaciones Afectivas débiles.
	Reforzamiento de los estereotipos sociales de tipo racial o sexual

**Tabla 7:** Estadísticas de Fiabilidad Instrumento Consecuencias Psicológicas y Sociales.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,885	11

**Tabla 8:** Estadísticas de Fiabilidad Instrumento Brief abreviado.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,864	17

## IX. REFERENCIAS

- Acier, D., & Kern, L. (2011). Problematic Internet use: Perceptions of addiction counsellors. *Computers And Education/Computers & Education*, 56(4), 983-989.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.11.016>
- Amador Ortiz, Carlos (2016). Influencia de la adicción a las redes sociales en la reprobación escolar de estudiantes de nivel licenciatura. *Ciencia UAT*, 16(1), 65-72.  
<http://www.scielo.org.mx/pdf/cuat/v16n1/2007-7858-cuat-16-01-62.pdf>
- Aranda, B. (2023). *ADICCIÓN a LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA ADOLESCENCIA* [Trabajo de fin de grado, Universidad Autónoma de Madrid].  
[https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/707964/aranda\\_penalver\\_belentfg.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/707964/aranda_penalver_belentfg.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arteaga, E. R., & Cosío, V. T. (2018). Videogames y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. *RIDE Revista Iberoamericana Para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288.  
<https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Anderson, P. (2002). Assessment and development of executive function (EF) during childhood. *Child Neuropsychology*, 8, 71-82.
- Andrómaco, L. (2022, 5 febrero). *El impacto de las redes sociales en los jóvenes*. Laboratorios Andrómaco.  
<https://www.andromaco.com/publicaciones/revista-conexion/articulo/12-el-impacto-de-las-redes-sociales-en-los-jovenes>

- Brotons, E. B., Giráldez, C. M., Pizzio, A. G., & Lubrini, G. (2020). Adicciones a Internet y funciones ejecutivas en estudiantes universitarios: una revisión sistemática. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7678015>
- Bailey, K., West, R. & Kuffel, J. (2013). What would my avatar do? Gaming, pathology, and risk decision making. *Frontiers in Psychology*, 4, 609. doi: 10.3389/fpsyg.2013.00609
- Barroso Martín, J. M., & León Carrión, J. (2002). Funciones ejecutivas: Control, planificación y organización del conocimiento. <https://idus.us.es/handle/11441/51151>
- Best, J. R., Miller, P. H. & Naglien, J. A. (2001). Relations between executive function and academic achievement from ages 5 to 17 in a large, representative national sample. *Learning and Individual Differences*, 21 , 327-336.
- Baillargeon, R., Spelke, E. S., & Wasserman, S. (1985). Object permanence in five-month-old infants. *Cognition*, 20, 191- 208.
- Baumgartner, S., Weeda., W. D., Heijden, L. y Huizinga, M. (2014). Relación entre la multitarea on-line y [lafunción ejecutiva en adolescentes. *Journal of Early Adolescence*, 34(8), 1120-1144. DOI: 10.1177/0272431614523133
- BARTOLOMÉ, A. (2008). «E-Learning 2.0-Posibilidades de la Web 2.0 en la Educación Superior». <http://www.lmi.ub.es/cursos/web20/2008upv/Wang>
- BOYD, D. M., & ELLISON, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 11. <http://gabinetedeinformatica.net/wp15/2008/06/15/sitiosde-redes-sociales-definicion-historia-y-erudicion-ii/>

Basuela, E.(2016) BRIEF-A (forma abreviada): Análisis propiedades psicométricas en una muestra española(pdf) Medigraphic

<https://www.medigraphic.com/pdfs/arcneu/ane-2016/ane164a.pdf>

Carbonell, X., Fúster, H., Lusar, A. C., & Oberst, Ú. (2012). Adicción a internet y móvil : una revisión de estudios empíricos españoles. Papeles del psicólogo, 33(2), 82-89.

<http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2013/06/2096-english.pdf>

Challco Huaytalla, K. P., Rodríguez Vega, S., & Jaimes Soncco, J. (2016). Riesgo de adicción a redes sociales, autoestima y autocontrol en estudiantes de secundaria. Revista Científica De Ciencias De La Salud, 9(1), 9-15.

doi:<https://doi.org/10.17162/rccs.v9i1.542>

Castellana Rosell, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner Jordana, C., & Beranuy Fargues, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. Papeles del Psicólogo, 28(3), 196-204.

Canovas, G. (2021). *ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS, PREVENIR, IDENTIFICAR, ACTUAR.*

<https://www.stlouisfrancais.com/wp-content/uploads/2021/03/GUIA-VIDEOJUEGOS-San-Luis-de-los-Franceses1.pdf>

Castell, M (2006). Sociedad red: una visión global. Alianza Editorial. Madrid.

Collins, E. & Freeman, J. (2013a). Do problematic and non-problematic video game players differ in extraversion, trait empathy, social capital and prosocial tendencies? Computers in Human Behavior, 29(5), 1933-1940. doi: 10.1016/j.chb.2013.03.002

Collette, F., Hogge, M., Salmon, E., & van der Linden, M. (2006). Exploration of the neural substrates of executive functioning by functional neuroimaging. *Neuroscience*, 139, 209-221.

Crépeau, F., Scherzer, B. P., Belleville, S., & Desmarais, G. (1997). A qualitative análisis of central executive disorders in a real-life work situation. *Neuropsychological Rehabilitation*, 7, 147-165.

Diez, J. et al. (2004): La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Madrid: Instituto de la Mujer y Ministerio de Educación y Ciencia.

Diez, J. et al. (2004): La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Madrid: Instituto de la Mujer y Ministerio de Educación y Ciencia.

Diamond A. & Lee K. (2011). Interventions shown to Aid Executive Function Development in Children 4-12 Years Old. *Science*, 19, 959-964.

Diamond, A. (2006). The early development of executive functions. En E. Bialystok y F. I. M. Craik (Eds.), *Lifespan cognition: Mechanisms of change* (pp. 70-95). Oxford University Press.

Duch, J., & Tejedor, H. (2011). *Introducción a los videojuegos* [Universitat Oberta de Catalunya].

<https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/50181/2/Introducci%C3%B3n%20a%20los%20videojuegos.pdf>

Estalló, J. (2000): «Videojuegos: efectos psicológicos». *Revista de Psiquiatría Infantil y Juvenil*, 8(2).

Esnaola, G. (2004): «Narrativa de los video juegos y organización del registro simbólico sobre la realidad social: el caso Pokémon». En: [www.quadernsdigitals.net](http://www.quadernsdigitals.net).

- Estallo, J.A. (2000). Usos y abusos de Internet. Ponencia presentada en el II Congreso de Psicología e Internet. Toledo. <http://www.geocities.com/HotSprings/6416/toledo.htm>
- Echeburúa, E., & de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122889001>
- Epsy, K. (1997). The shape school: Assessing executive function in preschool children: *Developmental Neuropsychology*, 13, 495-499.
- Equipo editorial, Etecé. (2023, 19 noviembre). *Redes Sociales - Qué son, tipos, ejemplos, ventajas y riesgos*. Concepto. <https://concepto.de/redes-sociales/>
- Fuster, J. M. (2002). Frontal lobe and cognitive development. *Journal of Neurocytology*, 31(3-5), 373-385. DOI: 10.1023/a:1024190429920.
- Feng, S., Wong, Y. K., Wong, L. Y., y Hossain, L. (2019). The Internet and Facebook Usage on Academic Distraction of College Students. *Computers & Education*, 134(1), 41-49. DOI: 10.1016/j.compedu.2019.02.005.
- García-Villamizar, D., & Muñoz, P. (2000). Funciones ejecutivas y rendimiento escolar en educación primaria. Un estudio exploratorio. *Revista complutense de educación*, 11(1), 39-56.
- GONZÁLEZ SÁNCHEZ, R., (2011). Reseña de "La empresa en la Web 2.0" de J. CELAYA. *Revista Galega de Economía*, 20(1), 1-3.
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319-329. doi: 10.1542/peds.2010-1353

- Gauvain, M., & Perez, S. M. (2005). Not All Hurried Children Are the Same: Children's Participation in Deciding on and Planning Their After-School Activities. In J. E. Jacobs & P. A. Klaczynski (Eds.), *The development of judgment and decision making in children and adolescents* (pp. 213–239). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Godefroy, O., Cabaret, M., Petit-Chenal, V., Pruvo, J. P., & Rousseaux, M. (1999). Control functions of the frontal lobe: Modularity of the central-supervisory system. *Cortex*, 35, 1-20.
- Hernández González, Osvaldo. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3), Epub 01 de septiembre de 2021.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&tlng=es).
- Hütt Herrera, H., (2012). LAS REDES SOCIALES: UNA NUEVA HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN. *Reflexiones*, 91(2), 121-128.
- Herreras, E. B. (2014). Funciones ejecutivas: nociones del desarrollo desde una perspectiva neuropsicológica. *Acción Psicológica/Acción Psicológica*, 11(1), 21-34.  
<https://doi.org/10.5944/ap.1.1.13789>
- Klimenko, O., Cataño Restrepo, Y., Otálvaro, I., & Úsuga Echevarri, S. (2021). Riesgo de adicción a redes sociales e Internet y su relación con habilidades para la vida y socioemocionales en una muestra de estudiantes de bachillerato del municipio de Envigado. *Psicogente*, 24(46), 1-33. doi:<https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4382>

- Lezak, M. (1983). The problem of assessing executive functions. *International Journal of Psychology*, 17, 281-297.
- Lezak, M.D. (2004). *Neuropsychological assessment*. New York: Oxford University Press.
- Lezak, M. D., Howieson, D. B., & Loring, D. W. (2004). *Neuropsychological Assessment (4th ed.)*. New York Oxford University Press. - *References - Scientific Research Publishing*. (s. f.).
- Li, M., Chen, J., Li, N., & Li, X. (2014). A twin study of problematic internet use: its heritability and genetic association with effortful control. *Twin Research and Human Genetics*, 17(4), 279-287. [https:// doi.org/10.1017/thg.2014.32](https://doi.org/10.1017/thg.2014.32)
- Lacunza, A. B., Contini, E. N., Caballero, S. V., & Mejail, S. M. (2019). *AGRESIÓN EN LAS REDES y ADOLESCENCIA: ESTADO ACTUAL EN AMÉRICA LATINA DESDE UNA PERSPECTIVA BIBLIOMÉTRICA\**. <https://www.redalyc.org/journal/268/26864302001/html/>
- Llamas, F. y Pagador, I. (2014). Estudio sobre las redes sociales y su implicación en la adolescencia. *Enseñanza & Teaching*, 32(1), 43-57. <http://dx.doi.org/10.14201/et20143214357>
- Li, W., O'Brien, J. E., Snyder, S. M. y Howard, M. O. (2016). Diagnostic criteria for problematic internet use among U. S. university students: a mixed-methods evaluation. *PLOS ONE*, 11(1), e0145981. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0145981>
- Lee, Z. y Cheung, C. (2014). Problematic use of social networking sites: the role of self-esteem. *International Journal of Business and Information*, 9(2), 143-159.

<https://pdfs.semanticscholar.org/37cb/ca2ee1526bfe276b52cd1c500186651f632c.pdf>

Levin, H., Culhane, K., Hartmann, H., Evankovich, K., Mattson, A., & Harwood, H. (1991). Developmental changes in performance on tests of purported frontal lobe functions. *Developmental Neuropsychology*, 7, 377-396.

Maldonado, M., Mancilla, M., & Buitrago, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática. *Revista Tog*, 11, 20. <https://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>

Machargo, J., Luján, I., León, M. E., López, P. y Martín, M. A. (2003). Videojuegos por los adolescentes. *Anuario de Filosofía, Psicología y Sociología*, 6, 159-172.

Metcalf, O. & Pammer, K. (2013). Impulsivity and related neuropsychological features in regular and addictive first person shooter gaming. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 147-152. doi: 10.1089/cyber.2013.0024

Magaña, T. (2021). *Los niños, los videojuegos y las redes sociales: entre problemas y adicciones*. Escuela Bitácoras. <https://escuela.bitacoras.com/2021/05/15/los-ninos-los-videojuegos-y-las-redes-sociales-entre-problemas-y-adicciones/>

Melzter, L., & Krishnan, K. (2007). Executive function difficulties and learning disabilities: Understandings and misunderstandings. En L. Melzter (Ed.), *Executive function in education: From theory to practice* (pp. 77-105). New York: Guilford Press.

<https://www.scirp.org/reference/ReferencesPapers?ReferenceID=1343103>

- Martínez Mesas, I. (2017). Evaluación de las funciones ejecutivas y su relación con la comprensión lectora [Tesis doctoral, Universidad de Valencia].  
<https://core.ac.uk/download/pdf/84750221.pdf>
- Moreira de Freitas, R., Carvalho Olivera, T., Lopes de Melo, J., Vale e Silva, J., Oliveira e Melo, K., & Fontes Fernandes, S. (2021). Percepciones de los adolescentes sobre el uso de las redes sociales y su influencia en la salud mental. *Enfermería Global*, 20(64), 324-364. doi:<https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.462631>
- Okagaki, L. y P. Frensch (1994): «Effects of Video Game Playing on Measures of Spatial Performance: Gender Effects in Late Adolescence». *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1).
- Ortiz, M., & Muñoz, A. (2005). EL USO DESADAPTATIVO DE INTERNET EN LA ADOLESCENCIA/JUVENTUD. *INFAD Revista de Psicología*, 1.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832486032.pdf>
- Ophir, E., Nass, C., y Wagner, A. D. (2009). Cognitive control in media multitaskers. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 106(37), 15583-15587. DOI: 10.1073/pnas.0903620106.
- Ochoa Quispe, F., & Barragán Condori, M. (2022). El uso excesivo de las redes sociales en medio de la pandemia. *Revista de investigación ciencias sociales y humanidades*, 9(1), 85-92. doi:<https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.8>
- Papalia, D. (2012). Desarrollo humano (Duodécima).  
<https://psicologoseducativosgeneracion20172021.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/08/papalia-feldman-desarrollo-humano-12a-ed2.pdf>

RODRÍGUEZ, E. et al. (2002): Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflicto.

Madrid: Fundación de Ayuda a la Drogadicción (FAD) e INJUVE.

Reyes, K., Sánchez, N., Toledo, M., Reyes, U., Reyes, D., & Reyes, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, 88(2). <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>

Rodado, Z., Jurado, L., & Giraldo, S. (2021). El uso excesivo de las redes sociales en adolescentes de 10 a 14 años es un riesgo latente de la nueva era. *Revista ERaystudios Psicológicos*, 1(1), 33-49. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rep.2021.01.003>

Shaw, M. y Black, D.W. (2015). Internet addiction. *CNS Drugs*, 22(5), 353–365.

Spada, M. (2014). An overview of problematic Internet use. *Addictive Behavior*, 39 (1), 3-6.

Salthouse, T. (2005). Relations between cognitive abilities and measures of executive functioning. *Neuropsychology*, 19, 532-545.

Tsmf. (2023, 13 abril). *Redes Sociales: TODO lo que debes saber [2023]*. The Social Media Family. <https://thesocialmediafamily.com/redes-sociales/>

Tao, R., Wang, J., Huang, X., Liu, C. Y., Yao, S., Xiao, L., et al. (2008). The naming, definition and clinical diagnostic criteria of internet addiction. *Medical Journal of the Chinese People's Armed Police Forces*, 19(9), 773–776.

Uncapher, M. R., Thieu, M. K., y Wagner, A. D. (2016). Media multitasking and memory: Differences in working memory and long-term memory. *Psychonomic Bulletin & Review*, 23(2), 483-490. DOI: 10.3758/s13423-015-0907-3.

Valencia-Ortiz, R., Cabero-Almenara, J., Garay Ruiz, U. & Fernández Robles, B. (2021).

Problemática de estudio e investigación de la adicción a las redes sociales online en jóvenes y adolescentes. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 1(18), 99-125. Obtenido de: <https://idus.us.es/handle/11441/104915>

Wodka, E., Mahone, M., Blankner, J., Larson, J., Fotedar, S., Denckla, M., & Mostofsky, S.

(2007). Evidence that response inhibition is a primary déficit in ADHD. *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology*, 29, 345-356.

Wang, L., Luo, J., Bai, Y., Kong, J., Gao, W. y Sun, X. (2013). Internet addiction of

adolescents in China: prevalence, predictors, and association with well-being. *Addiction Research & Theory*, 21(1), 62-9. <https://doi.org/10.3109/16066359.2012.690053>

Zelazo, P., Craik, F., & Booth, L. (2004). Executive functions across the lifespan. *Acta Psychologica*, 115, 167-183.

## **X. ANEXOS**

**USO PROBLEMÁTICO DE REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES ENTRE 7 Y 10 AÑOS**

La siguiente encuesta tiene como finalidad conocer las CONSECUENCIAS A LARGO PLAZO SOBRE EL USO PROBLEMÁTICO DE REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN NIÑOS/AS ENTRE 7 Y 10 AÑOS.

La sinceridad con que respondas el siguiente cuestionario será de gran utilidad para nuestra investigación.

La información que proporcionas será totalmente confidencial.

Es de forma voluntaria por lo que usted tiene el derecho de contestar o no.

**SECCIÓN 1 DE 3**

*Uso de redes sociales y videojuegos*

1. ¿Qué tipo de dispositivo electrónico utiliza el niño/a?
  - Computador
  - Celular
  - Tablet
  - Consola
  - Otro
  
2. ¿Usted controla el tiempo que el niño/a utiliza las pantallas?
  - Si
  - No
  
3. El niño/a ¿cuenta con algún tipo de red social personal?
  - Redes de Mensajería (Whatsapp, Facebook, Instagram, Telegram, Twitter, Threads)
  - Redes de Contenido (Youtube, Pinterest, Tik Tok)
  - Otro
  
4. ¿Cuántas horas al día pasa el niño/a en redes sociales y/o videojuegos?
  - Menos de 1 hora al día
  - Entre 1 y 3 horas al día
  - Entre 3 y 6 horas al día
  - Más de 6 horas al día

5. ¿Con qué frecuencia el niño/a utiliza las redes sociales y videojuegos?
- 1 día a la semana
  - Entre 2 y 3 días a la semana
  - Entre 4 y 5 días a la semana
  - 6 días a la semana
  - Los 7 días de la semana

### SECCIÓN 2 DE 3

**PARA LA RESPUESTA DE ESTAS PREGUNTAS CONSIDERE:**

*NUNCA (1)*

*CASI NUNCA(2)*

*OCASIONALMENTE (3)*

*CASI SIEMPRE (4)*

*SIEMPRE (5)*

6. El niño/a ¿Ha tenido síntomas de depresión este último tiempo (Tristeza, inquietud, fatiga, aislamiento, falta de energía, inutilidad, irritabilidad)?
7. El niño/a ¿Se siente más irritable, ansioso o deprimido cuando no puede acceder a las redes sociales o videojuegos?
8. El niño/a ¿Ha descuidado sus responsabilidades escolares, actividades extracurriculares u otros compromisos debido al uso de redes sociales y videojuegos?
9. El niño/a ¿Ha experimentado problemas físicos como dolores de cabeza, problemas de sueño o fatiga debido al uso excesivo de redes sociales y videojuegos?
10. El niño/a ¿Ha perdido el interés en otras actividades que solía disfrutar antes de empezar a utilizar redes sociales y videojuegos?
11. El niño/a ¿Alguna vez se ha sentido fuera de control en relación al uso de redes sociales y videojuegos?
12. El niño/a ¿Ha experimentado algún cambio en el rendimiento escolar desde que empezó a utilizar redes sociales y videojuegos?
13. ¿Ha notado en el niño/a relaciones afectivas débiles ya sea con los padres y/o amistades?

14. El niño/a ¿Ha tenido cambios en sus relaciones familiares o con amigos a raíz del uso de redes sociales y videojuegos?
15. El niño/a ¿Ha sido víctima de ciberbullying u otras conductas nocivas en las redes sociales y videojuegos?
16. ¿Ha notado en el niño/a un reforzamiento de los estereotipos sociales de tipo racial o sexual debido al uso de videojuegos o rrss?
17. Al niño/a ¿Le ha costado últimamente conciliar el sueño tras el uso de algún dispositivo electrónico?
18. ¿Ha notado en el niño/a problemas de concentración?

### SECCIÓN 3 DE 3

#### *CONDUCTAS OBSERVADAS*

**Durante los últimos 6 meses ¿Has tenido la presencia de alguno de estos comportamientos?**

1. Tengo fuertes arrebatos de enfado
  - NUNCA
  - A VECES
  - FRECUENTEMENTE
2. Hablo en el momento equivocado
  - NUNCA
  - A VECES
  - FRECUENTEMENTE
3. Le perturban cambios inesperados en su rutina diaria.
  - NUNCA
  - A VECES
  - FRECUENTEMENTE

CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y  
VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

62

4. Tiene dificultad para recordar cosas, incluso durante unos minutos (como direcciones, números de teléfono)
  - NUNCA
  - A VECES
  - FRECUENTEMENTE
  
5. Se olvida de su nombre.
  - NUNCA
  - A VECES
  - FRECUENTEMENTE
  
6. Tiene problemas para contar hasta tres.
  - NUNCA
  - A VECES
  - FRECUENTEMENTE
  
7. La gente dice que se distrae fácilmente.
  - NUNCA
  - A VECES
  - FRECUENTEMENTE
  
8. Se apresura en las cosas
  - NUNCA
  - A VECES
  - FRECUENTEMENTE
  
9. No recoge las cosas por sí mismo.
  - NUNCA
  - A VECES
  - FRECUENTEMENTE
  
10. Reacciona emocionalmente de forma exagerada.
  - NUNCA
  - A VECES
  - FRECUENTEMENTE

CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y  
VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

63

11. Tiene arrebatos emocionales por pequeñas cosas.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

12. Se molesta por tener que lidiar con los cambios.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

13. Se olvida de las instrucciones fácilmente.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

14. Tiene problemas para empezar las tareas.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

15. Empieza las cosas en el último minuto (tales como asignaciones, tareas...)

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

16. Cuando la gente se molesta con él/ella, no entiende el por qué.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

17. Tiene dificultad para terminar una tarea por su cuenta.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y  
VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

64

18. Tiene problemas para organizar actividades.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

19. Es inquieto o inquieta.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

20. Le cuesta darse cuenta de cómo su conducta afecta o molesta a los demás.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

21. Le altera un cambio de profesor o clase.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

22. Tiene cambios de humor frecuentes.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

23. Le cuesta tomar la iniciativa.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

65

24. Su capacidad para prestar atención tiene una duración breve.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

|

25. Se pierde o se agobia con tareas extensas.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

26. Se olvida repasar su trabajo para ver si cometió errores.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE

|

27. Deja todo hecho un desastre que los demás tienen que arreglar.

- NUNCA
- A VECES
- FRECUENTEMENTE