

Juegos de video y comportamiento en escolares de primaria y secundaria básica en Centro Habana, en el curso 2005-2006

The video games and the behavior of primary and basic secondary school students in the Centro Habana municipality during the course 2005-2006

Caridad Cumbá Abreu^I; Juan Aguilar Valdés^{II}; Ramón Suárez Medina^{III}; Dania Pérez Sosa^{IV}; Leanne Acosta Quintana^V; José López Alayón^V

^I Especialista de II Grado en Higiene Escolar. Investigadora y Profesora Auxiliar. Máster en Salud Ambiental. Instituto Nacional de Higiene, Epidemiología y Microbiología. La Habana, Cuba.

^{II} Especialista de II Grado en Higiene Escolar y de II Grado en Pediatría. Investigador Auxiliar. Asistente. Instituto Nacional de Higiene, Epidemiología y Microbiología. La Habana, Cuba.

^{III} Especialista de I Grado en Bioestadística. Investigador Agregado. Asistente. Instituto Nacional de Higiene, Epidemiología y Microbiología. La Habana, Cuba.

^{IV} Licenciada en Tecnología de la Salud. Investigadora Agregada. Máster en Salud Ambiental. Instituto Nacional de Higiene, Epidemiología y Microbiología. La Habana, Cuba.

^V Técnico en Higiene y Epidemiología. Instituto Nacional de Higiene, Epidemiología y Microbiología. La Habana, Cuba.

RESUMEN

Se realizó un estudio de casos y controles en 3 311 niños y adolescentes (2 755 niños de primaria y 556 adolescentes de secundaria) de todas las instituciones educacionales de estos niveles de enseñanza de los consejos populares "Cayo Hueso" y "Colón", del municipio de Centro Habana, durante el período de enero a junio de 2006. El presente trabajo tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de video juegos y los efectos sobre el comportamiento en niños y adolescentes de las instituciones educacionales de estos niveles de enseñanza de los consejos populares mencionados. Se les aplicó una encuesta a todas las madres, la cual contenía preguntas sobre el uso de video juegos o ataris, tiempo que juegan, elementos del comportamiento de los niños tales como la violencia, las relaciones interpersonales, la intranquilidad y/o la impulsividad de ellos. La selección de los casos y de los controles

se realizó a partir de las respuestas dadas por las madres de los alumnos relativas a si usaban o no los video juegos o ataris fuera de la escuela en su tiempo libre, contenidas en el cuestionario. Como principales resultados se obtuvo asociación entre el uso de juegos de video con el comportamiento violento y la dificultad de las relaciones interpersonales en los alumnos de primaria, así como el comportamiento intranquilo y/o impulsivo, el cual predominó en los adolescentes de secundaria básica. Se recomienda a los padres limitar el tiempo de juegos de video a no más de una hora y supervisar el contenido de los estos, así como propiciar en los niños y en los adolescentes la realización de actividades que permitan el adecuado desarrollo físico, mental, social y familiar.

Palabras clave: videojuegos, comportamiento.

ABSTRACT

A case-control study was conducted in 3 311 children and adolescents (2 755 students of primary school and 556 of secondary school) from all the educational institutions of these teaching levels of the "Cayo Hueso" and "Colon" popular councils of the Centro Habana municipality from January to June, 2006. The objective of present paper was to determine the relationship between the use of video games and the effects on the behavior of children and adolescents from the educational institutions of the above mentioned teaching levels and popular councils. A survey was applied in all the mothers, which contained questions on the use of video games or "ataris", the times playing, elements of behavior of children such as violence, interpersonal relationships, anxiety and/or its impulsiveness. Selection of cases and control was from the responses given by student's mothers related to if they used or not the video games or "ataris" outside school in the spare time registered in the questionnaire. The main results included the association between the use of video games and a violent behavior and the difficulty of interpersonal relationships in primary school students, as well as the anxious and/or impulsive behavior which predominate in basic secondary students. Authors made recommendations in this respect.

Key words: Video games, behavior.

INTRODUCCIÓN

El acelerado desarrollo de la microelectrónica ha traído implícito cambios en nuestro entorno, que nos obligan a una revisión de varios aspectos del tema. Hablar de computación, de videojuegos o ataris es común en estos días. Estos objetos van conquistando nuevos espacios y se incorporan vertiginosamente a nuestra realidad para formar parte de nuestra vida.

Los videojuegos son programas de ordenador que, conectados a una pantalla de computadora o de televisión, integran un sistema de vídeo y audio. A través de ese sistema el usuario puede vivir experiencias y disfrutar de actividades que en la realidad no practicaría. Estos videojuegos comenzaron a extenderse de forma

imparable a partir de la década de los ochenta, cuando hicieron un espacio en muchos hogares y generaron un mercado que ejerce una gran presión económica.¹

Al igual que la computación, el uso de los videojuegos es controvertido; sus efectos en los adolescentes, y sobre todo en los niños, han sido muy discutidos, y son catalogados por muchos investigadores como nocivos porque la mayoría son juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista (mujer como premio o víctima).^{2,3,4,5} Estos videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas en una personalidad en formación, como la de los niños y los adolescentes. En este sentido, no hay que olvidar que en la infancia y en la adolescencia el desarrollo de la personalidad depende, entre otras cosas, de modelos o estereotipos sobre los que el niño o el adolescente centra su atención. En contraposición a la figura de los padres y al igual que los modelos erróneos de héroes pueden resultar perjudiciales, no se puede despreciar el efecto terrible que pueden tener esos personajes de ficción con estas conductas agresivas y de menosprecio hacia los demás (xenofobia, machismo, etcétera).

La práctica actual de comercializar entre el público infantil videojuegos con contenidos llenos de violencia y obscenidad constituye un riesgo para el bien de los niños y para su salud física y mental. Según la Academia Americana de Pediatría, jugar con videojuegos que se recrean en la violencia provoca en el adolescente comportamientos violentos, de la misma manera que fumar afecta al cáncer de pulmón.

Un análisis global de más de 35 estudios de investigación que implicaban a más de 4 000 participantes concluyó que «exponerse a la violencia de los videojuegos aumenta considerablemente la excitación fisiológica y los sentimientos de enfado o animosidad y reduce de forma significativa la inclinación a ayudar y a cuidar de los demás».³

Según estudios recientes, su uso sería perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados (contenido) y del tiempo dedicado a ellos.⁶⁻¹⁰ Incluso, otros autores plantean que la exposición basta por sí sola para influir sobre el espectador, independientemente del contenido.^{9,10}

En Cuba, se le presta gran importancia al desarrollo de la informática, por lo que se realizan grandes esfuerzos para poner esta tecnología al alcance de todos. En nuestros centros educacionales los videojuegos a que los niños y los adolescentes acceden tienen objetivos didácticos. Es sabido que en la actualidad los niños y los adolescentes cubanos también han encontrado en los videojuegos (diferentes a los de la escuela) otra forma de emplear en sus hogares o en el de algún amigo el tiempo libre; lo que se desconoce son los efectos sobre el comportamiento de estos, por lo que este trabajo constituye una primera aproximación al estudio de este tema. El presente trabajo tiene como objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y los efectos sobre el comportamiento de escolares de la enseñanza primaria y secundaria del municipio de Centro Habana durante el curso escolar 2005-2006.

MÉTODOS

Se realizó un estudio de casos y controles a partir de los 3 311 niños y adolescentes (2 755 alumnos de primaria y 556 de secundaria básica de uno y otro sexos de todas las instituciones educacionales de la enseñanza primaria y secundaria de los consejos populares "Cayo Hueso" y "Colón", del municipio de Centro Habana durante el período de enero a junio de 2006, correspondiente al curso escolar 2005-2006.

A todas las madres participantes en el estudio se les aplicó un cuestionario que recogía información relativa al uso de videojuegos en sus hogares, el tiempo, principales comportamientos tales como la violencia, las relaciones interpersonales, la intranquilidad y la impulsividad.

La selección de los casos y los controles se realizó a partir de las respuestas dadas por las madres de los alumnos relativas a si usaban o no los videojuegos o ataris fuera de la escuela en su tiempo libre, contenidas en el cuestionario.

Definición de caso: Todo niño (a) y adolescente que juegue videojuego en sus ratos libres fuera de la escuela.

Definición de control: Todo niño (a) o adolescente que no juegue videojuego en sus ratos libres fuera de la escuela.

CONTROL SEMÁNTICO

Tiempo de juego prolongado: Cuando el niño o el adolescente juega más de dos horas diarias a la semana.

ANÁLISIS ESTADÍSTICO

Se creó una base de datos en el programa Access, y el procesamiento estadístico de los datos recogidos se realizó aprovechando las ventajas del paquete de programas SAS en su versión 8.02. El análisis de los resultados se realizó por enseñanza y se expresó en forma de frecuencias absolutas y relativas (%), así como se utilizó el estadígrafo Chi cuadrado (X^2) de *Mantel y Hanzel* para determinar la significación estadística y la Razón de Productos Cruzados (Odd Ratio) y el intervalo de confianza para determinar el nivel de asociación, así como la potencia de la asociación se consideró entre 95-99 %. Los resultados se expresaron en tablas estadísticas.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En las tablas 1 y 2 se observa que la violencia y la dificultad en las relaciones interpersonales se asociaron al uso de los videojuegos en ambos grupos de estudio, lo cual resultó estadísticamente significativo, con una mayor fuerza en la asociación en los niños de primaria, lo que coincide con los resultados de otros estudios.^{1,5} La intranquilidad o la impulsividad, aunque no se encontró asociación estadística, predominó con el mayor porcentaje en los adolescentes de secundaria básica.

Tabla 1. Uso de videojuegos y comportamiento en alumnos de primaria del municipio de Centro Habana (curso 2005-2006)

Comportamiento de los alumnos	Uso de video				Total n=2 755		Odd Ratio	Intervalo de confianza		X ²	Valor de p
	Sí n =1294		NO n =1461		nº	%		Mín.	Max		
	Nº	%	nº	%			-			-	
Violento	619	47,8	409	27,9	1 028	37,3	2,36	2,01	2,77	115,5	0,000001
Intranquilo y/o impulsivo	378	40,0	570	60,0	948	42,0	1,99	0,74	1,05	1,99	0,1582
Dificultad en las relaciones interpersonales	640	62,3	388	37,7	1 028	37,3	2,45	2,08	2,88	125,0	0,000001

Fuente: Cuestionario a las madres.

Tabla 2. Uso de videojuegos y comportamiento en alumnos de secundaria básica del municipio de Centro Habana (curso 2005-2006)

Comportamiento de los alumnos	Uso de video				Total n=556		Odd Ratio	Intervalo de confianza		X ²	Valor de p
	Sí n =272		NO n =284		Nº	%		Mínimo	Máximo		
	Nº	%	Nº	%			-			-	
Violento	188	55,5	151	44,5	339	61,0	1,97	1,37	2,83	14,85	0,0001
Intranquilo o impulsivo	97	65,1	52	34,9	149	29,8	1,10	0,72	1,67	0,21	0,6498
Dificultad en las relaciones interpersonales	250	73,7	89	26,3	339	61,0	1,61	1,10	2,36	6,46	0,01

Fuente: Cuestionario a las madres.

Aunque en este trabajo no se exploró el contenido de los videojuegos, concordamos con el criterio de los investigadores de la Facultad de Salud Pública de la Universidad de Harvard⁶ y otros autores, de que existen en el mercado una cantidad importante de videojuegos destinados a niños y adolescentes que contienen imágenes violentas, temas sexuales, expresiones groseras y otro tipo de temas relacionados con el consumo de alcohol y drogas, sin que esos contenidos estén especificados en las etiquetas de advertencia. Ellos recientemente seleccionaron al azar 55 videojuegos de los 672 catalogados para niños mayores de seis años y reveló que tres de cada cinco juegos tenían un desarrollo o un final violento que incluía la muerte. En cuanto a las historias de los videojuegos, los investigadores observaron que en el 90 % de los casos el jugador debe herir a alguien para ser recompensado, y en el 69 % el objetivo que se persigue es matar.

No hay que olvidar que en la infancia y en adolescencia el desarrollo de la personalidad depende, entre otras cosas, de modelos o estereotipos sobre los que el niño o adolescente centra su atención. En contraposición a la figura de los padres y al igual que los modelos erróneos de héroes pueden resultar perjudiciales, no podemos

despreciar el efecto terrible que pueden tener esos personajes de ficción con estas conductas agresivas y de menosprecio hacia los demás.

En las tablas 3 y 4 se presentan el tiempo prolongado de juego y su relación con los comportamientos de los niños y adolescentes, donde se observó que permanecer por un tiempo prolongado frente a los juegos de video o ataris se consideró un factor de riesgo de la violencia, y resultó en ambos grupos de estudio estadísticamente significativo, con más fuerza en la asociación en el grupo de los niños de primaria. Estos resultados corroboran lo planteado por diversos autores.⁷⁻¹⁰ También las relaciones interpersonales fueron afectadas por el tiempo de permanencia frente al video juego, con predominio de los adolescentes de secundaria básica.

Tabla 3. Comportamiento y tiempo prolongado de jugar con video en alumnos de primaria. Centro Habana, Curso 2005-2006

Comportamiento de los alumnos	Uso de video				Total n = 1 115		OR	Intervalo de confianza		χ ²	Valor de p
	SI n=503		NO n=612		-		-	-		-	-
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	-	Mínimo	Máximo	-	-
Violento	78	15,5	425	84,5	503	45,1	2,77	1,81	4,25	25,58	0,000004
Dificultad en las relaciones interpersonales	66	12,6	457	87,4	523	46,9	1,57	1,04	2,35	5,18	0,02

Fuente: Cuestionario a las madres.

Tabla 4. Comportamiento y tiempo prolongado de juego con video en alumnos de secundaria básica del municipio de Centro Habana (curso 2005-2006)

Comportamiento de los alumnos	Uso video				Total N = 383		Odd Ratio	Intervalo de confianza	χ ²	Valor de p	
	Sí n=118		NO n=265		-		-	Minimo	Máximo	-	-
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	-	Minimo	Máximo	-	-
Violento	52	33,8	102	66,2	154	48,0	1,99	1,17	3,41	7,32	0,006
Dificultad en las relaciones interpersonales	66	28,8	457	71,2	229	71,3	1,46	0,79	2,69	1,68	0,1958

Fuente: Cuestionario a las madres.

Respecto al tiempo, se estableció por algunos autores^{7,9,10} que los niños que juegan más de una hora diaria, entre lunes y viernes, tienen cinco veces más probabilidades de caer en el grupo de alto riesgo de adicción a videojuegos que el resto.

Los resultados de este trabajo nos pone en alerta, ya que en estos momentos en ambos grupos de estudio, principalmente en las edades más tempranas (alumnos de primaria), se evidencian con mayor fuerza los efectos negativos en su comportamiento, lo que de persistir la situación pueden llegar hasta la ludopatía.

García Rubio⁸ señaló: "el factor tiempo", como una de las claves para paliar los posibles efectos negativos de este tipo de juegos, si el tiempo se excede puede causar además del comportamiento violento la tensión ocular alta, la fatiga visual y el dolor de cabeza. Se plantea que los cambios rápidos y constantes de las imágenes, al igual

que el contraste de luces y los sonidos intempestivos, generan daños severos a la vista y al oído, así como las posiciones que adopta el jugador generan tensión excesiva en el cuerpo y favorecen los problemas en la columna vertebral, y quienes se exponen de manera frecuente a los videojuegos, presentan índices de presión arterial muy alta y estrés.⁷⁻¹¹

CONCLUSIONES

Existe asociación entre el uso de juegos de video con el comportamiento violento y la dificultad de las relaciones interpersonales en los alumnos de primaria. El comportamiento intranquilo y/o impulsivo predomina en los adolescentes de secundaria básica. El empleo de un tiempo prolongado para jugar está asociado a comportamientos violentos y a la dificultad de las relaciones interpersonales de los niños y adolescentes, con predominio de los escolares de primaria, lo cual si la situación persiste podría constituir un problema de salud principalmente para los alumnos de este nivel de enseñanza.

RECOMENDACIÓN

Los padres deben limitar el tiempo de juegos de video a no más de una hora y supervisar el contenido de los estos, así como propiciar en los niños y en los adolescentes la realización de actividades que permitan el adecuado desarrollo físico, mental, social y familiar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Lavilla Royo JF. Los videojuegos y los niños [monografía en Internet]. 27 abril 2006 [citado: 10 junio 2005]. Disponible en: <http://www.viatusalud.com>
2. Reimberg S. La violencia en la TV hace daño a los niños [monografía en Internet]. EE.UU.: Department of Health and Human Services; 2006 [citado: 10 agosto 2007]. Disponible en: <http://www.languagesresources.co.uk/Resources/SPANISH/SpALevel/TVAdvertising/LaviolenciaenlaTVylosvideojuegosEXERCISES.doc>
3. Medios con sentido común. Videojuegos, violencia y nuestros niños [monografía en Internet]. 2005 [citado 30 agosto 2005]. Disponible en: <http://www.commonsemmedia.org>
4. Los videojuegos pueden acrecentar la agresividad en los jóvenes. En: Revista Axxón [Serie en Internet]. 21 Agosto 2005 [citado agosto 2009]. Aprox. 5 p. Disponible en: <http://axxon.com.ar/not/153/c-1530277.htm>
5. Andrade M, Cantos F. Videojuegos y violencia en Chile: una polémica desconocida. Revista con tinta negra [Serie en Internet]. 2005 [citado: 10 junio 2006]. Disponible en: <http://www.periodismo.uchile.cl>
6. Ponce de León R. Los videojuegos, ¿entretenimiento o fomento de la violencia? La Prensa San Diego [Serie en Internet]. 19 marzo 2004 [citado 10 agosto

- 2009]. 28(11): Aprox. 5 p. Disponible en: <http://laprensa-sandiego.org/archieve/march19-04/columna.htm>
7. Diversica. Los videojuegos hacen bien, pero sin abusar [Home page on Internet]. actualizada: 8/03/2005 [citado: 9 abril 2006]. Disponible en: <http://www.diversica.com/salud/archivos/2005/03/los-videojuegos-hacen-bien-pero-sin-abusar.php>
 8. Leighton NP. Asocian adicción a videojuegos con bajo rendimiento escolar y disfunción familiar. El Mercurio [Serie en Internet]. 17 octubre 2006 [citado: 12 julio 2009]: Aprox. 7 p. Disponible en: <http://diario.elmercurio.cl/detalle/index.asp?id={a4c23b23-ffa5-4a4d-bbd4-2540bbab58cf>
 9. Estudio chileno revela adicción de los escolares a los videojuegos [en prensa]. Chile: El Mostrador; 17 de octubre de 2006.
 10. Sánchez NP, Reyes U. La televisión y su impacto en los niños. Rev Mex Pueric Pediatr. 2003 [citado 12 julio 2009];(11)62:42-61 Disponible en: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=lth&AN=12364794&lang=es&site=ehost-live>
 11. Ovejero A, Bringas C, Herrero FJ, Rodríguez FJ. Medios electrónicos y comportamiento antisocial en adolescentes. Rev Colomb Psicol. 2008 [citado: 12 julio 2009];(17):94-104 Disponible en: <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/viewFile/1160/10027>

Recibido: 21 de octubre de 2010.

Aprobado: 10 de diciembre de 2010.

Dra. *Caridad Cumbá Abreu*. Instituto Nacional de Higiene, Epidemiología y Microbiología. Infanta 1158 e/ Clavel y Llinás, Centro Habana, CIP 10 300, Cuba.