

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

**“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE
07 A 15 AÑOS DE EDAD EN LOS CENTROS DE DIVERSIÓN
INDIANAPOLIS, CENTRO CAPITOL, DIVERTILANDIA Y 18 CALLE DE LA
ZONA UNO”**

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO AL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO
DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

POR

EFIGENIA BARRIENTOS ESTRADA DE ESQUIVEL

PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE

PSICÒLOGA

EN EL GRADO ACADÈMICO DE

LICENCIATURA

GUATEMALA, NOVIEMBRE DEL 2,004

CONSEJO DIRECTIVO

Licenciado Riquelmi Gasparico Barrientos
DIRECTOR ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÒGICAS

Licenciada Karla Emy Vela Díaz de Ortega
SECRETARIO ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÒGICAS

Licenciada María Lourdes González Monzón
Licenciada Liliana Del Rosario Alvarez de García
REPRESENTANTES DEL CLAUSTRO DE CATEDRÀTICOS
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÒGICAS

Licenciado Evodio Juber Orozco Edelman
REPRESENTANTE DE LOS PROFESIONALES EGRESADOS
DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÒGICAS

Estudiante Elsy Maricruz Barillas Divas
Estudiante Josè Carlos Argueta Gaitàn
REPRESENTANTES ESTUDIANTILES

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO CUM
9a. Avenida y 10a. Calle, La Florida,
TEL. (502) 231-2225 (Ext. 212)
www.usc.edu.gt

c.c. Control Académico
CIEPs.
Archivo
REG. 673-2000
CODIPS 1334-2004

**DE ORDEN DE IMPRESIÓN INFORME
FINAL DE INVESTIGACIÓN**

22 de octubre de 2004

Estudiante
Efigenia Barrientos Estrada de Esquivel
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiante:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted el Punto DÉCIMO SEXTO (16º), del Acta CINCUENTA Y SEIS DOS MIL CUATRO (56-2004), de la sesión del Consejo Directivo del 22 de octubre de 2004, que copiado literalmente dice:

“DÉCIMO SEXTO: El Consejo Directivo conoció el expediente que contiene el Informe Final de Investigación titulado: **“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 11 AÑOS”**, de la carrera de la carrera de Licenciatura en Psicología, realizado por:

EFIGENIA BARRIENTOS ESTRADA DE ESQUIVEL

CARNET No. 9119215

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada Delia Amanda López Solares y revisado por el Licenciado Marco Antonio García Enríquez. Con base en lo anterior, el Consejo Directivo **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del informe final para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para la Elaboración de Investigación o Tesis, con fines de graduación profesional.”

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


Licenciada Karla Emy Vela Díaz de Ortega
SECRETARIA

/Rosy



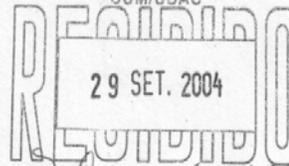
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9a. Avenida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 485-1910 FAX: 485-1913 y 14
e-mail: usmopnic@usac.edu.gt

CIEPs. 105-2004
REG. 673-2000

Guatemala, 29 de septiembre de 2004

INFORME FINAL

Escuela de Ciencias Psicológicas
Recepción e Información
CUM/USAC



FIRMA: *MB* HORA: 19:45 REGISTRO: 673-2000

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIO

SEÑORES CONSEJO DIRECTIVO:

Me dirijo a ustedes para informarles que el Licenciado Marco Antonio García Enríquez, ha procedido a la revisión y aprobación del INFORME FINAL DE INVESTIGACION, titulado:

“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 11 AÑOS”

ESTUDIANTE:

CARNÉ No.

Efigenia Barrientos Estrada de Esquivel

91-19215

CARRERA: Licenciatura en Psicología

Agradeceré se sirvan continuar con los trámites correspondientes para obtener ORDEN DE IMPRESIÓN.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Mayra Luna de Álvarez
LICENCIADA MAYRA LUNA DE ÁLVAREZ
COORDINADORA

CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA -CIEPs.- "Mayra Gutiérrez"

c.c. Revisor/a
Archivo

MLDA/edr



Mayra Luna de Álvarez



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

9a. Avenida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 485-1910 FAX: 485-1913 y 14
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

CIEPs. 106-2004

Guatemala, 29 de septiembre de 2004.

LICENCIADA
MAYRA LUNA DE ÁLVAREZ, COORDINADORA
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA
CIEPs. "MAYRA GUTIÉRREZ"
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

LICENCIADA DE ÁLVAREZ:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la
revisión del **INFORME FINAL DE INVESTIGACION**, titulado:

**"INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A
11 AÑOS"**

ESTUDIANTE:

Efigenia Barrientos Estrada de Esquivel

CARRERA: Licenciatura en Psicología

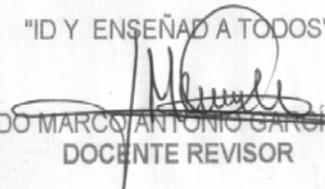
CARNÉ No.

91-19215

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el
Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE**, y
solicito continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAR A TODOS"

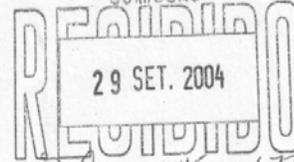

LICENCIADO MARCO ANTONIO GARCÍA ENRÍQUEZ
DOCENTE REVISOR

c.c.: Archivo
Docente Revisor/a

MAGE/edr



Escuela de Ciencias Psicológicas
Recepción e Información
CUM/USAC



FIRMA: *MAYRA* HORA: 19:45 REGISTRO: 673-2000

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS
Edificio M-5 Ciudad Universitaria, Zona 12
Tels. 4760904, 4760985 ext 490-1
Directos: 4760902, 4767219, fax 4769914
e Mail: USACPSIC@edu.ig
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

cc.: CONTROL Acad.
CIEPS.
archivo

REG. 673-2000

CODIPs. 131-2001

APROBACION DE PROYECTO DE INVESTIGACION Y
NOMBRAMIENTO DE ASESOR

05 de marzo de 2001

Estudiante
Efigenia Barrientos Estrada de Esquivel
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiante:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted el Punto NOVENO (9o.) del Acta TRECE DOS MIL UNO (13-2001 de Consejo Directivo, de fecha 26 de febrero del año en curso, que copiado literalmente dice:

"NOVENO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Proyecto de Investigación titulado: "INFLUENCIA DE LOS JUGOS ELECTRONICOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 11 AÑOS", de la carrera: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, elaborado por:

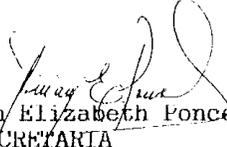
EFIGENIA BARRIENTOS ESTRADA DE ESQUIVEL

CARNET No. 91-19215

El Consejo Directivo considerando que el proyecto en referencia satisface los requisitos metodológicos exigidos por el Centro de Investigaciones en Psicología -CIEPs., resuelve aprobarlo y nombrar como asesora a la Licenciada Delia Amanda López Solares."

Atentamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "


Licenciada Miriam Elizabeth Ponce Ponce S.A.C.
SECRETARIA



/Rosy

DEDICATORIA

A DIOS. Todo poderoso por haberme dado el valor y la fuerza para culminar con éxito esta carrera.

A MIS PADRES. Con inmenso amor eterno. (Q.E.P.D.)

A MI ESPOSO. Por su apoyo, comprensión y solidaridad.

A MIS HIJOS. Rudy, Jackelline, Ingrid, y especialmente a Mayra (Q.E.P.D.). Mis grandes tesoros, que Dios me los bendiga siempre por su apoyo incondicional.

A MIS HERMANAS (OS). Por haber estado siempre conmigo en todo momento, en especial a Engracia.

A MIS NIETOS. Antua, Yammileth, Giovanni, Sandra, Estefanie, Ahlía y Kadhir, con amor y cariño.

A MIS SUEGROS. Con respeto y gratitud.

A MIS COMPAÑEROS DE AULA. Por sus innumerables conocimientos compartidos.

AGRADECIMIENTOS

A MI QUERIDA GUATEMALA. Por haberme acogido en su terruño.

A LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA. Centro del saber que me dio la oportunidad de adquirir el conocimiento real y conciso de nuestra realidad nacional.

A LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS. Por sus gratos e inolvidables recuerdos, por darme los conocimientos necesarios sobre la carrera más humana y de mejores retribuciones sociales.

A LIC. MARCO ANTONIO GARCIA. Por su apoyo tanto humano, como logístico en la realización del presente estudio.

A ING. BYRON BARIENTOS. Por su talento, capacidad y colaboración desinteresada en cuanto al desarrollo de mi carrera profesional.

A LICDA. PATRICIA MORA. Por los buenos años compartidos y su amistad sincera e incondicional.

A LICDA. DELIA LOPEZ. Por su valiosa asesoría.

A LICDA. EDITT DE RIOS. Por su impecable ética profesional.

A LIC. CARLOS ANTONIO ORANTES. Por el apoyo que me brindo en dicha investigación.

PADRINOS DE GRADUACIÓN.

ING. BYRON A. BARRIENTOS GRIJALVA

LIC. MARCO ANTONIO GARCÍA

LIC. RIQUELMI GASPARICO.

INDICE

1-	Prologo.	Pag. 3
2	Capítulo I, Introducción.	Pag. 5
2.	Marco Teórico, Historia de los Video Juegos.	Pag. 7
3.	Super Nintendo, Game Boy Color, Nintendo 64, Play Station.	Pag. 8
4	Tecnología conocimiento.	Pag. 9
5	El Adolescente.	Pag. 9
6	Modelos de Identificación, Identidad y Consumo.	Pag. 11
7	Las Emociones, Cuantas Emociones diferentes existen.	Pag. 12
8	Aspectos Psicológicos de las emociones, frustraciones y conflictos.	Pag. 14
9	Capítulo II, Técnicas e Instrumentos.	Pag. 17
10	Capítulo III, Presentación y Análisis de Resultados	Pag. 19
11	Capitulo IV, Conclusiones y Recomendaciones	Pag. 23
12	Recomendaciones.	Pag. 24
13	Bibliografía..	Pag. 26
14	Resumen.	Pag. 28

PROLOGO

Al abordar lo relativo al estudio sobre “La influencia de los juegos electrónicos en los niños de 07 a 15 años de edad en la ciudad capital”, partí de la presencia en locales (maquinitas) en diferentes centros comerciales de la zona uno enfocado directamente a 50 niños y 50 niñas (Se entrevisto a un niño por día, siendo el que se presentó primero a los juegos), lo cual sirvió de base para realizar el análisis de la situación. Así también para tener un mejor panorama del estudio se entrevistaron a ocho padres de familia, quienes en dicho momento se encontraban acompañando a los menores a quienes se les expuso una pregunta en común, la que fue: ¿Qué opinión tenían ellos de los juegos electrónicos para sus hijos?

Para comprobar la hipótesis y cumplir con el alcance de los objetivos que guiaron el desarrollo de esta investigación:

Se realizó un exhaustivo análisis del problema desde la revisión de los antecedentes existentes con respecto a investigaciones que guardan relación con el tema, los aportes del método práctico en relación con las observaciones realizadas a los niños y adolescentes y el trabajo de campo para contrastar los hallazgos obtenidos respecto a los referentes teóricos consultados.

El trabajo de campo fue posible a partir de realizar encuestas, relacionando actitudes, sesiones con detenimiento a grupos de niños quienes se encontraban jugando en diferentes centros de juegos de la zona uno.

El punto de partida para el desarrollo de esta investigación, surgió a partir de observar que los niños y adolescentes en nuestro medio, producto de la falta de dedicación de tiempo por parte de los padres a los hijos e influencias culturales ya que no tienen la debida supervisión siendo este tema un problema serio que afecta a los niños y jóvenes.

La experiencia vivida durante el desarrollo de esta investigación permitió evidenciar la influencia de patrones religiosos, culturales y educativos transmitidos durante las últimas tres décadas.

Así también se giraron doscientas encuestas (boletas) a niños y adolescentes en los diferentes centros de juego, escuelas, colegios, así como a niños en las calles de la ciudad capital, comprendidos en las edades de 07 a 15 años.

Realizar una investigación que nos permita de alguna forma conocer cómo un juego electrónico influye psicológicamente sobre el comportamiento social de un grupo de niños y su identificación con éste.

Identificar cómo se da el comportamiento de un grupo de niños de 7 a 15 años de edad, en su relación de dependencia hacia los juegos electrónicos.

Con la realización de la presente investigación pretendo resaltar la importancia que conlleva el trabajo del psicólogo como uno de los profesionales encargados de la salud mental de la persona humana, y especialmente de la niñez y juventud de nuestro país.

Agradezco a todas las personas que de una u otra forma coadyuvaron en la realización de la presente investigación; especialmente a los niños y adolescentes que conformaron la muestra de objeto de estudio, a los padres de familia quienes tienen a su cargo la formación tanto moral como personal de las futuras generaciones.

Capítulo I

INTRODUCCIÓN

Uno de los objetivos principales de la investigación en sí, es darle la importancia o relevancia que merecen los niños y adolescentes, debido a la creciente forma en que los niños y niñas de 07 a 15 años, de la ciudad capital, le dan prioridad a ciertas actividades como los videojuegos, lo cual en vez de ser un tiempo de aprovechamiento y diversión lo han reducido a actividades de descontrol emocional y a una pérdida desmesurada de identidad social y tiempo productivo. Tanto las causas como efectos del problema son innumerables, pero es más benéfico para los implicados en el problema, la toma de acciones y de respuestas a las muchas interrogantes que plantea ésta y muchas más situaciones que agobian a nuestra juventud.

Los programas de prevención tienen que ser mucho más afluentes que los programas de reestructuración y esto implica directamente al círculo familiar, que es la base e inicio, tanto de lo bueno como lo malo, que agobie a los niños y niñas.

La pérdida masiva de tiempo en videojuegos, y sus nexos a vicios comunes y problemáticos, son situaciones que agobian diariamente a los jóvenes que hacen uso de estos centros (maquinitas) y también para los que tienen juegos electrónicos en sus casas, sin un control directo por parte de los padres. Esta investigación se abordó con el objeto de realizar una recopilación de datos que me permitiera de alguna forma, conocer como un medio electrónico influye psicológicamente sobre el comportamiento social e individual de niños y jóvenes, y su identificación con este. El problema en sí consiste en que en nuestro país no se han realizado estudios sobre la influencia de los videojuegos en los adolescentes que permita generar información que pueda ser utilizada por profesionales de la pedagogía, medicina y psicología..

Así mismo, el estudio nos permitió:

- a. Estudiar cómo se da el comportamiento en un grupo de niños de 07 a 15 años de edad en su relación de dependencia hacia los juegos electrónico
- b. Para abordar el estudio y determinar sus repercusiones psicobiosociales se procedió a entrevistar a niños y padres de familia y profesionales de las ciencias médicas así también a psicólogos para contar con la opinión de profesionales conocedores del tema.
- c. En cuanto a la información recabada se menciona que, se observó a los niños de manera directa en los centros de videojuegos, realizando una entrevista directa con ellos, al igual que se utilizó un cuestionario que se pasó a los padres de familia que acompañaban a sus hijos en el momento de utilizar los juegos electrónicos.

Los resultados obtenidos evidencian que el uso de los videojuegos por los adolescentes repercute negativamente en su formación ya que el uso de los mismos por medio del estudio resaltaron que más del 37 % de los niños entrevistados dedican más de dos horas por día a este tipo de juegos; y el 74 % de ellos incurren en gastos económicos superiores a Q 3.00 diarios, así mismo más del 70% consumen algún tipo de estimulante y aprenden a utilizar un lenguaje incorrecto.

Marco Teórico

HISTORIA DE LOS VIDEO JUEGOS

1.1 Todo comenzó alrededor del año 1956, cuando a David Rosen, veterano de guerra de Corea, se le ocurrió crear un aparatito en el cual uno podía observar secuencias de fotografías. Este aparatito se le llamó el “Dispositivo de la diversión (Amusement Device), y así fundó la compañía “Rosen Enterprises Ltd”.

En 1958, Willy Higinbotham diseña un juego simple de tenis basado en una pantalla de osciloscopio para entretener a los visitantes del Laboratorio Brookhaven, un centro de investigación nuclear del gobierno de Estados Unidos.

Mientras tanto, Rosen decide unir su compañía con Nihon Goraku Bussan, tomando el nombre de aquella (SEGA, Service and Games), y agregándole la palabra “Enterprises, Ltd”. De su compañía, el resultado: Sega Enterprises, Ltd.

En 1962, un estudiante llamado Steve Russel creó "Spacewar", el primer juego interactivo de computadora, basado en una mainframe que, en aquel entonces, se llamaba "Digital PDP-1" (Programen data Processor-1). El juego consistía en dos jugadores controlando sus naves espaciales, tratando de destruirse entre sí, mientras evitaban la gravedad solar. Más tarde, Nicholas Bushnell, reconocido como el padre de la industria de los video juegos, se metió a la Escuela de Ingeniería de la Universidad de Utah, donde conoce por primera vez el juego.

En 1966 SEGA libera un juego "shooter", su primer juego de Arcadía, llamado "El Periscopio".

El éxito de este juego le permite a Sega desarrollar varios títulos similares como en la de los dos Palitos Paralelos, uno a cada lado de la pantalla, hacen que la pelotita rebote de un lado a otro, hasta que alguien falle. Luego el Sr. Bushnell continuó creando juegos similares como. Ramtek, Nutting, Arcadia, Kee Games, Odyssey Atari Pong, Fairchild Channel F, Tank 8, Studio 11, Pizza Time Theater (Llamado más tarde) Chuck E. Cheese).

En 1978 en el mes de marzo, Nintendo, aún muy nueva en la industria del Video Juego, libera un juego muy simple basado en el popular juego "Othello". Cobra 100 yenes por juego, un precio que se mantiene razonable para los juegos de Arcadía Japoneses.

En 1984, Mattel y Coleco dejan la industria del Video Juego, este año sería conocido más tarde como el "Gran Choque" para el negocio de los juegos, mientras que el software del 2600 se vende casi a granel en los supermercados. Algunos predicen que la era de oro del video juego está llegando a su fin sin embargo, Nintendo sugiere a Atari crear su NINTENDO ADVANCED VIDEO SYSTEM, más tarde conocido como el Nintendo Entertainment System (NES).

Los ejecutivos de Atari expresan interés mientras que secretamente desarrollan una consola, Nintendo eventualmente opta por hacer las cosas por su cuenta. Más tarde Nintendo produce dos títulos de software compatibles con el robot, sabiendo que R.O.B. no es más que un caballo de troya para introducir su consola en el mercado. Una pistola para el NES aparece en Japón para los juegos americanos como Wild Gunman, Duck Hunt (aquel juego de matar patos mientras tu perro se ríe de ti si no matas a ninguno) Hogan's Alley, los tres en su momento fueron grandes éxitos de Arcadia y de Famicom Japonés.

Mario Bros. JUEGOS CON VENTAS EXTRAORDINARIAS, lo que ha obligado a la Compañía NINTENDO a actualizar sus juegos, que hasta el momento están en el mercado.

1.2. SUPER NINTENDO, GAME BOY COLOR, NINTENDO 64, PLAY STATION los más exitosos y aceptados por la población infantil y adolescente; ya que dichos video juegos no sólo son entretenidos sino muy convenientes ya que los mismos brindan una intensa acción que los videojuegos brindan motiva la imaginación de los niños y los atrapa en un argumento en el que ellos deben mantenerse, siguiendo las reglas establecidas por el diseñador del juego y demostrar sus habilidades.

Por otra parte, junto a la afirmación de que se extienden la adolescencia y la juventud, debemos reconocer, que, al mismo tiempo, las distancias entre muchos quienes comparten una edad cronológica parecen convertirse en brechas, materiales y socioculturales, ampliando diferencia en una talla creciente.

1.3. TECNOLOGIA Y CONOCIMIENTO

Eje de la transformación productiva con equidad.

En este contexto, la tecnología jugará un papel diferente al desarrollarse hasta el presente, o si se quiere, en la sociedad de la modernidad o sociedades de masas, si

antes la tecnología propiciaba formas sociales amorfas, propias de la domesticación capitalista (funcionalidad de las masas media, TV fundamentalmente), ahora parece estar llamada a propiciar, el desarrollo de las posibilidades individuales, tanto es así que es sólo desde posturas propias de la modernidad desde donde se acusa a la tecnología de alienadora.

El ejemplo de la televisión y el vídeo, diluyen cualquier duda en este sentido; la televisión es masiva, todos ven lo mismo en un momento determinado, en cambio el vídeo personifica, cada uno ve lo que quiere cuando quiere, y en este sentido, anula o reduce el poder masivo de la televisión. Este es pues, el efecto de los nuevos medios de comunicación, y hacia este tipo de self service -- socio cultural encamina nuestros pasos y éste es, en definitiva el "Shock del Futuro" del que Toffler nos hablará y en el que estamos ya inmersos.

Se dice entonces que la revolución sólo podrá ser generada por el conocimiento, ya que éste en forma de nuevas tecnologías y mayores avances, conllevará a la justicia y felicidad mundial.

La industria espacial, la robótica, la ingeniería genética, la biotecnología, etc., son sin duda algunos de los horizontes en los que la predicción efectuada podría llegar a ser realidad.

1.4. LA ADOLESCENCIA

La adolescencia se considera que comienza en la pubertad, proceso que conlleva a la madurez sexual, cuando una persona es capaz de reproducirse. Aunque los cambios físicos de la vida son trascendentales, no surgen a final de la niñez. La pubertad es parte de un largo y complicado proceso que comienza desde antes de nacer, por lo que los cambios biológicos que señalan el final de la niñez producen un rápido crecimiento en peso y estatura, cambio en la forma y proporciones del cuerpo y el logro de la madurez sexual.

La adolescencia es un proceso social y emocional. Se considera que dura casi una década: comienza alrededor de los 12 años y termina hacia los 20 sin embargo sus

cimientos se inician mucho antes y sus consecuencias psicológicas continúan mucho después.

Uno de los indicadores de la adolescencia temprana señala la transición para salir de la niñez y la adolescencia posterior ningún período está enmarcado tan abruptamente como la adolescencia. La complejidad de la sociedad actual exige más tiempo para la educación lo cual pospone la llegada para ser adulto.

“Así mismo uno de los indicadores más importantes de la adolescencia son los cambios biológicos que señalan el final de la niñez incluyen el crecimiento repentino del adolescente, el comienzo de la menstruación en las mujeres, la presencia de semen en la orina de los varones, la maduración de los órganos sexuales primarios y el desarrollo de las características sexuales secundarias”.(1)¹

Sin embargo, los rasgos tradicionales hoy no alcanzan para nombrarlos en la novedad de una sociedad que se juveniliza, definiendo lo joven con un sentido igual y falso a la hora de las resoluciones y que extiende los límites de la antes llamada fase juvenil, desestructurándola hacia arriba y abajo.

Hacia arriba, por efecto de exigencias de acreditaciones y certificaciones educativas, a su lado por las dificultades de insertarse laboralmente ó desde la base nutricional produjo en este siglo un adelanto cronológico verificable en el desarrollo físico de los individuos, hasta la sociocultural, en la que se presentan tempranamente demandas antes demoradas en el tiempo. Por otra parte, junto la afirmación de que se extienden la adolescencia y la juventud, debemos reconocer, que, al mismo tiempo, las distancias entre muchos quienes comparten una edad cronológica parecen convertirse en brechas, materiales y socioculturales, ampliando diferencia en una talla creciente.

¹ Papalea, Diane.E et al. Psicología del desarrollo séptima edición. Editorial Mc GRAW HILL. Colombia 1997 PP.532

1.5. MODELOS DE IDENTIFICACION, IDENTIDAD Y CONSUMO

BÚSQUEDA DE IDENTIDAD

La búsqueda de identidad es un viaje que dura toda la vida, cuyo punto de partida esta en la niñez y acelera su velocidad durante la adolescencia. Erik Erikson. (1950) señala que este esfuerzo para lograr el sentido de si mismo y el mundo no es un tipo de malestar de madurez sino por el contrario, un proceso saludable y vital que contribuye al fortalecimiento del ego del adulto. Ya se han estudiado algunos de los aspectos que contribuyen en el sentido de si mismos en el adolescente, como son el razonamiento moral, los resultados escolares, y la elección de una futura carrera universitaria. Durante la adolescencia, la búsqueda “de quien soy” se vuelve particularmente insistente a medida que el sentido de identidad del joven comienza donde termina el proceso de identificación. “La identificación inicia con el modelamiento del yo por parte de otras personas, pero la formación de la identidad implica ser uno mismo, en tanto el adolescente sintetiza mas temprano la identificaciones dentro de una misma estructura psicológica “²

Las nuevas tecnologías reorganizan la sociedad y lo hacen vertiginosamente, la influencia de los medios de comunicación audiovisuales es enorme. De un modo inédito, imponen una presencia avasalladora frente a las dinámicas de ayer.

En cada acto, aparece el mensaje, una marca de una imagen permite cierto reaseguro da una ubicación, un lugar, una posición desde la cual mirar, mirarse y ser mirado.

Y junto al advenimiento masivo de las pantallas, se privilegia una nueva arquitectura de modelos, que por definición, deben dar bien o sea, tener buena imagen. Modelarse una buena imagen virtual, casi evanescente, ocupa el lecho de la identidad. Y en esta movida, de paso y se adjudica el status de objeto.

Estas se conciben como un comportamiento que puede ser originado por causas externas e internas; que pueden persistir incluso, una vez que ha desaparecido el

² IDEM. PAPALIA DIANE. E. Pp 601

estímulo y que acompañan necesariamente en mayor o menor grado toda conducta motivada.

Se puede decir que las emociones no son entidades psicológicas simples, sino una combinación compleja de aspectos fisiológicos, sociales y psicológicos dentro de una misma situación polifacética, como respuesta orgánica a la consecución de un objetivo, de una necesidad o de una motivación.

Las emociones como los motivos pueden generar una cadena compleja de conducta que va más allá de la simple aproximación o evitación.

Experiencias emocionales básicas, las emociones pueden agruparse en términos generales de acuerdo con la forma en que afectan nuestra conducta; si nos motivan a aproximarse o evitar algo.

1.6 LAS EMOCIONES.

CUANTAS EMOCIONES DIFERENTES EXISTEN?

Robert Plutchik quien identificó y clasificó las emociones en el año 1980, propuso que los animales y los seres humanos experimentan ocho categorías básicas de emociones que motivan varias clases de conducta adoptiva: temor, sorpresa, tristeza, disgusto, ira, esperanza, alegría y aceptación; cada una de estas nos ayudan a adaptarnos a las demandas de nuestro ambiente aunque de diferentes maneras.

Según Plutchik, las diferentes emociones se pueden combinar para producir un rango de experiencias aún más amplia. La esperanza y la alegría, combinadas se convierten en optimismo, la alegría y la aceptación nos hacen sentir cariño, el desengaño es una mezcla de sorpresa y tristeza.

Estas emociones varían en intensidad, la ira, por ejemplo, es menos intensa que la furia, y el enfado es aún menos intenso que la ira. La intensidad emocional varía de un individuo a otro. En un extremo se encuentran las personas que experimentan una intensa alegría y en el otro extremo están los que parecen carecer de sentimientos, incluso en las circunstancias más difíciles.

Entre más intensa sea la emoción, más motivará la conducta. Las emociones varían según la intensidad dentro de cada categoría y este hecho amplía mucho el rango de emociones que experimentamos.

Teoría de las Emociones: En 1880 William James formuló la primera teoría moderna de la emoción, casi al mismo tiempo un psicólogo danés, Lange, llegó a las mismas conclusiones. Según la teoría de James Lange los estímulos provocan cambios fisiológicos en nuestro cuerpo y las emociones son resultados de ellos.

La Teoría de Cannon Board propuso que las emociones y las respuestas corporales ocurren simultáneamente, no una después de la otra.

Esto señala un aspecto muy importante: lo que él ve (escucha o en todo caso percibe) es la emoción que tiene.

La relación de las emociones en cuanto a las actitudes que experimentan las personas al estar frente a un medio electrónico, determina en gran medida la adicción al mismo teniendo como resultado el uso frecuente y exagerado de los juegos electrónicos, provocando que la persona (niño o adolescente) incorpore estatividad como primordial dejando por un lado una serie de actividades que son mas productivas y el fortalecimiento de la comunicación entre sus semejantes.

Rasgos Fisiológicos

Las emociones van siempre acompañadas de reacciones somáticas. Son muchas las reacciones somáticas que presenta el organismo, entre las más importantes están:

Las alteración
es en la circulación.

Los cambios respiratorios.

Las secreciones glandulares.

El encargado de regular los aspectos fisiológicos de las emociones es el sistema nervioso, el sistema nervioso autónomo acelera y desacelera los órganos a través del simpático y para-simpático; la corteza cerebral puede ejercer una gran influencia inhibitoria de las reacciones fisiológicas, de este modo algunas personas

con entrenamiento logran dominar estas reacciones y llegan a mostrar un auto control casi perfecto.

Un ejemplo claro al respecto es:

El detector de mentiras es una máquina de detectar si el sujeto falsea las respuestas, este aparato intenta medir las reacciones fisiológicas en el ritmo cardíaco y respiratorio, así como la tensión sanguínea.

Aspectos Sociales de las Emociones

Las emociones van acompañadas de diversas expresiones del cuerpo, existen una serie de reacciones emocionales que pueden ser llamadas sociales, porque en la producción de las mismas intervienen personas o situaciones sociales, estas emociones sociales son:

Cólera: Se produce por la frustración de no obtener lo que necesitamos o desamor.

Temor: Se produce como reacción ante la llegada rápida, intensa e inesperada de una situación que perturba nuestra costumbre.

Emociones Agradables

Existen una serie de emociones sociales que tienen el carácter de ser agradables y liberadoras de tensión y excitación en las personas, estas son: *GOZO, JUBILO, AMOR Y RISA.*

Los estados emocionales, es decir los sentimientos dependen tanto de la actividad fisiológica, como del estado cognitivo del sujeto ante tal activación, entre los cuáles mencionamos la *ALEGRÍA, TRISTEZA, ODIÓ.*

1.7. ASPECTOS PSICOLÓGICOS DE LAS EMOCIONES, FRUSTRACIONES Y CONFLICTOS.

La frustración se produce cuando aparece una barrera o interferencia invencible en la consecución de una meta o motivación. La frustración y los conflictos son un que hacer ordinario de nuestras vidas.

En primer lugar, tenemos las frustraciones de origen externo, que pueden ser “físicos”, como la imposibilidad de encender el carro antes de salir del trabajo, y sociales como la falta de dinero para llevar a una fiesta a una amiga, o las negativas de la misma a acompañarnos.

Se dice que la angustia produce trastornos que se expresan de manera predominantemente fisiológica y no simbólica.

Como el efecto se expresa a través de las vísceras, su sentimiento o su parte subjetiva se reprime y en consecuencia previenen la posibilidad de que se vuelva consciente. Su expresión no está bajo el control absoluto de la voluntad ni de la percepción.

Tipos de Reacciones Psicofisiológicas

La complejidad de funcionamiento general del cuerpo humano y su comportamiento emocional son situaciones que van ligadas, a un mal funcionamiento en el organismo puede estar derivado de una emoción específica que afecta, en gran cantidad, a una persona.

Recordemos, que las emociones, complejas, incluidas, secundarias o condicionadas, siempre tienen un efecto diferente sobre la salud del individuo desencadenadas como padecimientos, de un mal funcionamiento neurovascular hipertensión, migrañas, cefaleas, lumbago, tortícolis, duodenitis, anorexia, anoxia hasta un infarto al miocardio ó una parálisis parcial o total, pueden ser repercusiones de estados emocionales muy alterados que llevan a un padecimiento en particular.

Por ejemplo, el nerviosismo, el stress y factores ambientales que influyen directamente en el comportamiento humano, basados en una o varias emociones, siempre van a estar ligados a padecimientos físicos, positivos o negativos.

Debemos recordar que las emociones pueden estar unidas a dependencias específicas o generales que causa un hábito de retroactividad diaria hasta volverse algo indispensable para el buen funcionamiento corporal emocional, como lo

puede ser el factor rutinario de visita a los centros de entretenimiento con o sin dinero.

Estudios realizados a nivel mundial nos indicaron que un buen estado emocional dará siempre satisfacciones notorias de la persona, en el marco físico-clínico y cualquier declive o desnivel en alguna situación emocional repercute en padecimientos corporales.

Capítulo II

TECNICAS E INSTRUMENTOS

Para la realización de la presente investigación se tomaron en cuenta las siguientes técnicas e instrumentos, que fueron los que reflejaron los resultados obtenidos.

TECNICAS

- Revisión Bibliográfica y Documental
 - ✓ Fichas de resumen
- Internet
 - ✓ Utilicé material bibliográfico digital, con el cual se abordó la temática.
 - ✓ Utilicé material bibliográfico digital, que permitiera comparar los resultados obtenidos respecto a niños y niñas.
- Entrevistas
 - ✓ Dirigidas a psicólogos, que se sentían relacionados metodológicamente o que trabajan con niños (as), comprendidos entre las edades de 7 a 15 años de edad.
 - ✓ Estudiantes de escuelas públicas o colegios privados en la ciudad capital. (Se les giró boleta a cinco niños del Colegio mixto Betanzos y cinco niñas quienes estudian en la Escuela oficial para niñas # 45 "Rafael Ayau", se resalta que el estudio aquí fue mínimo debido a que el mayor porcentaje estudiado fue directamente en los centros de juego "maquinitas").

PROCEDIMIENTOS

- Método Comparativo
 - ✓ Se pasó el cuestionario a padres de familia que se encontraban acompañando a sus hijos en centros de juegos (50 niños y 50 niñas), o en su defecto, como es tradicional ver que los niños no se encuentren acompañados por los padres; se les giro la boleta en lugares en los que se pudiera tener contacto con los padres de los niños (restaurantes de comida rápida, cines, supermercados, balnearios) . con el fin primordial de captar mayor información de la actividad de los niños y cuanto los padres están enterados de ello.

 - ✓ La información recabada en los videojuegos se obtuvo observando a los niños de manera directa durante el tiempo que se encontraban utilizando dichos juegos y realizando entrevistas.

 - ✓ Información que sirvió para analizar como influyen estos juegos en su comportamiento social.
Se realizaron entrevistas a padres de familia “para saber el tiempo que sus hijos utilizaban dichos juegos, así también para conocer pormenores del comportamiento de los niños en el momento en que se encontraban con sus padres y jugando”.

La información recabada en los cuestionarios fue ordenada, para obtener medias y porcentajes, datos que se presentan en cuadros y entrevistas.

Capítulo III

PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS

Los resultados son producto de la observación y entrevistas realizadas a lo largo del estudio, realizadas con adolescentes, niños y algunos padres de familia.

Cuadro 1. Tiempo que invierten los niños y adolescentes al jugar.

Tiempo de Juego	Edades de los Niños			Total %
	7–9	10–12	13–15	
1--2 Horas	11%	15%	7%	33
2.15--3 Horas	15%	7%	15%	37
3.15--4 Horas	1%	3%	8%	12
Mas de 4.15 Horas	1%	4%	7%	12

El uso de los juegos por parte de los niños y adolescentes repercute negativamente en la formación, ya que como se observa en el cuadro uno, un buen porcentaje de ellos. le dedican más de dos horas a este tipo de entretenimiento, el cual podría ser utilizado beneficiosamente en sus estudios

Cuadro 2. Diferentes tipos de estimulantes que ingieren los niños y adolescentes.

Diferentes Tipo de Estimulantes	Edades De Los Niños			Total%
	7–9	10--12	13–15	
Cigarro	13%	16%	19%	48
Drogas	3%	3%	4%	10
Licor	1%	6%	1%	8
Otro	*****	*****	*****	*****
Ninguno	11%	3%	14%	28

Además un gran porcentaje de ellos (70.5%) consumen algún tipo de estimulante ya sea droga, cigarro o licor. Se puede observar que el tipo de estimulante que más utilizan los adolescentes es el cigarro (48%) y su consumo se va incrementando al tener más edad. Se encontró que los niños de 07 a 09 años consumen el (13%); de 10 a 12 el (16%) y de 13 a 15 años el (19%).

Cuadro 3. Porcentaje de Participación de niños y adolescentes según el sexo.

Sexo	Edades de los Niños			Total%
	7–9	10--12	13–15	
Masculino	18%	20%	25%	63%
Femenino	12%	10%	15%	37%

Por otro lado la mayoría de adolescentes que tienen presencia en estos centros son del sexo masculino (63%), pero el porcentaje de participación femenina es significativo (37%).

Cuadro 4. Porcentaje de afluencia a diferentes centros de juegos electrónicos.

Lugar de Diversión	Edades de los Niños			Total%
	7–9	10--12	13–15	
Indianápolis	11	17	6%	34
Centro Capitol	12	12	15%	39
Divertilandia	3	1	9%	13
18 Calle	1	1	5%	7
Otros	*****	*****	2.22%	2.22

Los lugares de más afluencia son el centro capitol (39%) e Indianápolis (34%).

Cuadro 5. Horarios preferenciales de asistencia a los videojuegos.

Horarios de Uso	Edades de los Niños			Total%
	7–9	10--12	13–15	
Mañana	14%	14%	19%	47
Tarde	12%	12%	19%	43
Noche	2%	3%	2%	7

En horarios preferentemente matutinos (47%), por la tarde asiste un porcentaje de 43%.

Cuadro 6. Otras actividades que realizan los niños y adolescentes, aparte de utilizar los videojuegos.

Actividades	Edades de los niños			Total %
	7-9	10-12	13-15	
Estudiar	9%	15%	15%	39%
Casa	9%	15%	7%	31%
Pasear	****	*****	7%	7%
Trabajar	9%	*****	7%	16%
Deportes	****	*****	*****	*****
Ninguna	****	*****	*****	*****

Llama la atención que debido al tiempo que dedican a esta actividad ningún adolescente se dedica a la practica deportiva.

Cuadro 7. Diferentes lenguajes utilizados por los niños y adolescentes al utilizar los videojuegos.

Lenguaje	Edades de los niños			Total%
	7-9	10-12	13-15	
Modismo	11%	15%	15%	41%
Calo	11%	*****	7%	18%
Argot	*****	15%	7%	22%
Ninguno	6%	*****	8%	14%

Otro aspecto negativo en la formación de los Adolescentes que asisten a esos juegos, la gran mayoría aprende a comunicarse en un lenguaje inadecuado tales como: MODISMOS, CALO Y ARGOT.

De la entrevista realizada con los profesionales de las Ciencias Médicas se obtuvieron las siguientes opiniones: Mencionan que directamente nunca se ha presentado algún caso relacionado con el uso de los Juegos, sin embargo, opinan que los colores intensos de estos juegos y la rapidez de los mismos pueden llegar a producirles problemas visuales como también presentar convulsiones sin ser epilépticos (cefalea, irritabilidad en los ojos, mareos, etc).

- ✓ De los ocho padres entrevistados en los centros comerciales, opinaron que están de acuerdo en que existan Juegos públicos para los niños siempre y cuando este alguna persona mayor supervisándolos al momento de utilizarlos.

- ✓ Cuatro de ellos opinaron que dichos juegos representan un problema en que los niños si no son custodiados por una persona mayor podrían obtener adicción a los juegos y representar inconvenientes en el momento así como a futuro para ellos mismos, como a su familia y para la sociedad.

- ✓ Dos parejas de padres, opinaron: que ellos rotundamente no están de acuerdo con dicho entretenimiento, pero debido a la insistencia de sus hijos prefieren acompañarles una ó dos horas a cambio de que se aboquen a otro distractor (drogas, delincuencia, etc.).

Capitulo IV

CONCLUSIONES

El uso de los juegos por parte de los adolescentes repercute negativamente en la formación, ya que un buen porcentaje de ellos (37.00%) le dedican más de dos horas a este tipo de entretenimiento, el cual podría ser utilizado beneficiosamente en sus estudios. Además un gran porcentaje de ellos (70.5%) consume algún tipo de estimulantes ya sea droga, cigarrillo o licor.

La mayoría de adolescentes que tiene presencia en estos centros son del sexo masculino (63%) pero el porcentaje de participación femenina es significativo (37%), quienes principalmente prefieren avocarse al centro capitol (41.27%) e Indianápolis (34.92); y en horarios matutinos (48.07%) vespertinos (45.16).

El tipo de estimulante que más utilizan los adolescentes es el cigarrillo (49.18%) y su consumo se ha incrementando al tener más edad. Se encontró que los niños de 07 a 09 años consumen el (13.12) y de 10 a 12 años el (16.39%) y de 13 a 15 años el (19.67%).

El 42.26% de los adolescentes que asisten a estos centros son estudiantes, el porcentaje restante asciende a 58.74% se dedican a otras actividades.

Debido a que los videojuegos les absorbe mucho tiempo, desatienden actividades sanas como los deportes, enriquecimiento académico, social, cultural y artístico, ocasionándoles una atrofia ideológica y un conformo académico, el cual se observa en la repitencia y deserción escolar.

Un gran porcentaje de los padres de familia no tienen control en cuanto al uso inadecuado de los juegos electrónicos, lo cual conlleva a obtener efectos colaterales negativos en el comportamiento del niño y adolescente.

Las autoridades (Ministerio de Educación y Gobernación) no ejercen el control pertinente en cuanto a la adquisición , posesión y uso de juegos electrónicos, debido a las políticas inadecuadas.

RECOMENDACIONES

- Establecer un horario máximo de minutos u horas de juego, ya que como lo reflejó el estudio un gran porcentaje de los adolescentes le dedican más de tres horas a estos juegos lo que podría repercutir problemas de visión.
- Supervisar el contenido de los juegos antes de comprarlos o aceptarlos en su casa ya que existe mucha variedad en los mismos lo que puede provocar diversas reacciones en los niños y adolescentes.
- Brindar a los niños y adolescentes opciones distintas para su diversión como por ejemplo; salir a pasear con ellos, organizar reuniones con los mejores amigos de los niños, bríndeles una refacción vean películas en la vídeo y que los juegos de vídeo sean sólo otra opción.
- Evitar ser víctima de la adicción en cuanto al uso desmesurado de los juegos electrónicos, pues muchos de los niños y adolescentes han caído en esta situación lo que se refleja en la falta de atención, comunicación y control de parte de los padres.
- Que las personas encargadas del cuidado y atención a los niños y adolescentes, Ejercen actividades lúdicas y de recreación, con el fin de evitar que se incurra en tiempo de ocio improductivo.
- Cada colegio, escuela ó instituto crear la idea de implementar una clínica psicológica con el fin de poder apoyar los niños (as) ó adolescentes, ya que en dichas etapas de la vida se requiere de mucho apoyo.
- Maestros: En el momento oportuno los maestros deberán proporcionar un acercamiento amistoso a niños (as) para que puedan manifestar sus inquietudes y problemas con los juegos y tener acercamiento con padres ó encargados.

- Psicólogos: Que los profesionales de psicología programen y desarrollen actividades educativas así como deportivas para que logren captar la atención de niños y adolescentes.
- Que el MINEDUC por medio de los Supervisores Educativos verifique que alrededor de los centros educativos oficiales y privados no existan centros de diversión y/o vicio.

BIBLIOGRAFÍA

- ALCALA Campos, Raúl., "La Discusión Lakatos-Kuhn". ENEP, Acatlán, México. Páginas 78-101.
- ALVARENGA C.A. Máximo., "Física General". Traducida por José Carlos Escobar Hernández. México: Harla. 1987, 976 Páginas.
- ROBERT PLUTCHIK. El doble rostro de los problemas fisiológicos. Reflexiones sobre la dinámica y la ética. Costa Rica, editorial El Amanecer, S.A. 1993.
- WILLIAN JAMES. La condición moderna. Informe sobre el Saber. Traducción Mariano Antun Frederic. Segunda edición, México, Editorial Iberoamericana. 1993, pagina 108.
- CANNON BOARD. Manual de la historia del video juego. Sexta edición. Barcelona, Editorial Heder 579 Páginas, 1998.
- JAMES LANGE. El fin de la modernidad. Editorial Fondo de Cultura Económica. Traducción iberoamericana Bixic. Tercera edición. 1999, 169 Páginas.
- APEL, Karl Otto., "Teoría de la Verdad y Ética del Discurso". Traducción Norberto Smilg. 2ª. Edición. Barcelona: Ediciones Paídos Ibérica, S.A. 1991. 184 Páginas.
- ARDON, Víctor., "La Ciencia y el Método Científico al Servicio de la Investigación". Investigación y Educación. Fascículo No. 1, IIME. Guatemala: Editorial Universitaria. 1986. 32 páginas.
- BRODY, Tomás., "Los Determinismos de la Física". S.L., S.F. Página 23-29.
- Citado por CANCLINI, Ernesto. "La Estructura de la Revolución de la Ciencia" Traducción Juan Carlos García Dieguez en Revista Semestral de Investigación y Educación. México, D.F. Amin Brones Gallez, "ECONOMIA Y POLÍTICA PARA UN MUNDO EN DESARROLLO" FCE, México, 1982.
- CHALMERS, Alan F., "¿Qué es esta Cosa Llamada Ciencia?" 9ª Edición en Español. México: Siglo veintiuno Editores, S.A. de C.V. a989. Páginas 89-157.

- COFFA, J. Alberto., "Idea de la Relatividad". Revista Latinoamericana de Filosofía. Vol. V No. 2; 195-207. noviembre 1979. COPLESTON, Frederick., "Historia de la Filosofía". 5ª. Edición. Vol. V. Traducción Ana Doménech. México: 1983. 410 Páginas. COPI, Irving M. "Introducción a la Lógica"., 17ª Edición. Traductor Néstor Alberto Miguel. Argentina: EUDEBA, S.E.M. 1974. 614 Páginas.

RESUMEN

El presente trabajo investigativo, revela uno de los muchos fenómenos que acongojan a nuestra niñez y juventud.

Propiamente la utilización de mecanismos electrónicos creados con la finalidad de divertir y entretener a los niños, no es su función primordial, ni mucho menos se verifica ni se previene los daños colaterales que puede causar el uso de estos artículos, sin su previa y continua supervisión por parte de padres o encargados.

La mayoría de veces los padres incurren en comprar este tipo de juegos a los niños por situaciones de consumismo, pero en Guatemala no hay una incidencia o intromisión directa del Gobierno para evitar los daños que causa el mal uso de los videojuegos, como lo pueden ser, una adicción paulatina ala utilización de los mismos cuando son propios, y de igual forma cuando se utilizan con carácter de alquiler (MAQUINITAS), aparte de la adicción

mencionamos también, en los centros de videojuegos, una introducción paulatina a otros vicios, como lo son el cigarrillo, marihuana, cocaína, pegamento, etc., o los actos en que incurren paulatinamente para conseguir dinero cuando ya no tienen para seguir jugando, los cuales pueden ser, desde solicitar dinero a terceras personas cuando los familiares y amigos ya no les dan, o bien, robar dinero de la casa, o en casos muy extremos pueden llegar a ejercer una delincuencia introductoria.

Lo real de este fenómeno es que se nota palpablemente que se cambia un tiempo productivo como podría ser deporte, recreación o cursos extras, por un tiempo sin ganancias productivos para el niño, esto quiere decir que el niño se le atrofia poco a poco, de aprender algo que le sirva por algo que no le da ningún fruto académico deportivo u otro.

Recordemos que la forma de utilizar estos articulo queda completamente a cargo de los padres de familia los cuales tienen que ser restringidos y estar siempre bajo la tutela y custodia de los padres de familia.

Lo ideal para nuestra niñez al igual que nuestra juventud es una introducción de medidas preventivas en un marco general, para evitar posteriores molestias para las nuevas generaciones, y en lo particular con los videojuegos y los daños que causan, pueden ser prevenidos con un poco de colaboración y deseo por los padres de familia o encargados, maestros, entes gubernamentales correspondientes y población en general.