



VIDEOJUEGOS Y DESARROLLO INFANTIL: ANÁLISIS CRÍTICO DEL JUEGO DIGITAL ENTRE RIESGOS, OPORTUNIDADES Y MEDIACIÓN EDUCATIVA

VIDEO GAMES AND CHILD DEVELOPMENT: A CRITICAL ANALYSIS OF DIGITAL PLAY BETWEEN RISKS, OPPORTUNITIES, AND EDUCATIONAL MEDIATION

Diana Patricia Gil Moreno¹

E-mail: dpgil@ucundinamarca.edu.co

OIRCID: <https://orcid.org/0000-0001-9216-6304>

Carlos Alberto Romero-Cuestas^{1*}

E-mail: calbertoromero@ucundinamarca.edu.co

OIRCID: <https://orcid.org/0000-0002-6287-8711>

Brian Johan Bustos-Viviescas²

E-mail: brian.bustos.v@uniminuto.edu.co

OIRCID: <https://orcid.org/0000-0002-4720-9018>

¹ Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Cundinamarca. Fusagasugá, Cundinamarca, Colombia.

² Coordinación de investigación formativa, Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. Cúcuta, Colombia.

*Autor para correspondencia

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Gil-Moreno, D., Romero-Cuestas, C., y Bustos-Viviescas, B. (2025). Videojuegos y desarrollo infantil: análisis crítico del juego digital entre riesgos, oportunidades y mediación educativa. *Revista Conrado*, 21(S1), e4791.

RESUMEN

El juego viene arraigado al desarrollo humano desde la niñez. En el juego se han dado transformaciones progresivas hacia las formas digitales como son los videojuegos, los cuales suscitan inquietudes frente al desarrollo de los niños. Los juegos digitales permiten nuevas maneras de interacción, pero no deben generar preocupación en cuanto al avance en los juegos tradicionales, esto demuestra la transformación cultural de la que hacen parte las infancias al estar en constante contacto con la tecnología. La función de la familia es esencial al acompañar a sus hijos en la comprensión integral del juego y en revisar los tiempos de interacción. Conclusiones. Existen diversos discursos entorno a la resistencia frente al uso de los videojuegos, sin embargo, es necesario que la sociedad, la familia y los educadores tengan un panorama más amplio frente a las posibilidades educativas y formativas que poseen.

Palabras clave:

Video juegos, Ludoterapia, Actividades Educativas, Desarrollo de los Niños.

ABSTRACT

Play is deeply embedded in human development from childhood. Play activities have undergone a progressive shift towards digital formats, such as video games, which raise concerns regarding child development. Development. Digital games enable novel forms of interaction; however, they should not cause apprehension regarding the advancement of traditional play. This phenomenon demonstrates the cultural transformation that modern childhoods are part of due to their constant contact with technology. The role of the family is essential in guiding children towards a comprehensive understanding of play and in monitoring interaction times. Conclusions. Diverse discourses exist concerning resistance to the use of video games. Nonetheless, it is imperative that society, families, and educators develop a more comprehensive understanding of their educational and formative potential.

Keywords:

Video games, Play Therapy, Educational Activities, Infant Development.



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.

Vol 21 | S1 | Diciembre | 2025
Publicación continua
e4791



INTRODUCCIÓN

El juego está arraigado al desarrollo en la niñez desde aspectos sociales, emocionales y cognitivos. Sin embargo, en las formas comunes del juego se han dado transformaciones progresivas hacia lo digital en donde se encuentran los videojuegos que son habituales en el desarrollo cotidiano de la niñez y adolescencia (Alanko, 2023; Jones et al., 2014). Respecto al tema se han suscitado diversas preocupaciones en ámbitos familiares y a nivel científico dirigidas hacia los efectos que estos pueden conllevar sobre todo a nivel del desarrollo y la salud (Johannes et al., 2021; Lérica-Ayala et al., 2022). Aún así, estudios recientes indican que los videojuegos no representan una amenaza ni tampoco beneficios, sino que las consecuencias de su uso dependen de la realidad en la que se apliquen, la frecuencia y forma en que se usen.

En este sentido, los videojuegos en los que participan varias personas y los de realidad aumentada apuntan a generar espacios sociales de encuentro y de apoyo en las emociones sobre todo cuando hay situaciones de cuarentena como en la época de pandemia por COVID-19 (Pallavicini et al., 2022). Por el contrario, si se presenta el uso desmedido y con baja regulación puede generar problemas al dormir, inconvenientes psicológicos, bajo rendimiento en la escuela y quietud, lo que puede afectar de manera considerable la salud física, en especial en hombres adolescentes (Von der Heiden et al., 2019; Puolitaival et al., 2020). Así mismo, factores como la edad y el género son esenciales en lo que representa la experiencia de los videojuegos, por ejemplo, los hombres tienden a demostrar mayores efectos negativos y dependencias, mientras que las mujeres adolescentes tienen menores interacciones sociales en relación con el tiempo de dedicación de los juegos digitales (García-Gil et al., 2023; Hygen et al., 2020).

Es fundamental que las personas adultas puedan cambiar la perspectiva frente al uso de los juegos digitales, en donde haya acompañamiento en el que jugar se convierta en un factor enriquecedor y sea parte de la educación en la niñez y la adolescencia en lugar de generar restricciones (Sarasmä et al., 2024). Este documento busca argumentar cómo los juegos digitales pueden convertirse en una herramienta que aporta en los procesos sociales significativos para favorecer el desarrollo en etapas de niñez y adolescencia.

MATERIALES Y MÉTODOS

Los juegos digitales han influido profundamente en la forma de percepción del juego por parte de los niños. Estas nuevas formas de interacción no deben generar

preocupación en cuanto a la ausencia de avance en los juegos tradicionales, es más bien una transformación cultural de la que hacen parte las infancias al estar en constante contacto con la tecnología lo que fomenta nuevas formas de interacción social en el presente siglo (Bowman et al., 2022). Los videojuegos deben verse desde una perspectiva formativa más allá de los potenciales riesgos que se puedan reconocer. De esta manera, los videojuegos en los que participan varias personas y los de realidad aumentada apuntan hacia espacios sociales de encuentro y de apoyo en las emociones sobre todo cuando hay circunstancias de mucha tensión, aislamiento social o ansiedad, lo que permite que se generen emociones positivas en este tipo de situaciones, por ejemplo, en condiciones de cuarentena como en la época de pandemia por COVID-19 (Pallavicini et al., 2022). Estas formas de interacción virtuales donde hay encuentro y formas cooperativas de relación pueden llegar a ser igualmente significativas que hacerlas de manera presencial (Bowman et al., 2022).

Los efectos de los juegos digitales no se dan de igual forma, sino que dependen de las diversas realidades. Shawcroft et al. (2022) hallaron en infantes que jugaban de manera presencial, tenían una disminución en los síntomas de depresión que otros niños que lo hacían sin compañía o de manera remota únicamente, lo que permite entrever la importancia de los componentes sociales. Esta parte social se aleja de la mirada de lo que representan a las personas solitarias y asiladas. Bowman et al. (2022) afirman que los juegos digitales permiten la creación de espacios de vinculación social en donde se dan relaciones afectivas, hay aspectos de colaboración y se constituyen comunidades digitales.

Otro aspecto de preocupación es la dependencia que conllevan los juegos digitales y las repercusiones en las emociones. García-Gil et al. (2023) señalaron que en los hombres adolescentes se pueden generar mayores consecuencias negativas encaminadas a la pérdida de independencia en donde hay sentimientos de tristeza y aumento de la irritabilidad. Esto conlleva a procesos de manejo de emociones a través de tratamientos integrales. Aunque, cabe resaltar que las consecuencias no son generalmente negativas. Kovess-Masfety et al. (2016) indican que en los juegos digitales los niños que interactúan pueden tener menores problemas de relacionamiento social con otras personas y demuestran mayores aprendizajes académicos.

Según Čábelková et al. (2020), la creación de emociones positivas aumenta en la población femenina, aunque puedan repercutir en consecuencias emocionales a largo plazo. Pujol et al. (2016) afirman que al superar las nueve

horas de juego a la semana puede conllevar a inconvenientes en el comportamiento, reducción de habilidades sociales y generación de conflictos con otras personas, lo que repercute en hacer este tipo de actividades de manera regulada.

Los autores Puolitaival et al. (2020) hallaron en hombres adolescentes, que tienen un tiempo de dedicación alto, afectaciones en su condición física, aumento de peso y malos hábitos de alimentación al compararlos con quienes jugaban menos tiempo lo que muestra una relación estrecha entre la salud y el sedentarismo en estas personas. Por otro lado, es determinante el factor de la edad en donde los adolescentes que llegan a la adultez presentaron mayores afectaciones negativas según consideran García-Gil et al. (2023), por esta razón es importante tener en cuenta el momento de desarrollo en el que se encuentra para realizar intervención.

Otro de los factores presentes es el sexo, Hygen et al. (2020) mencionan que hay una estrecha relación entre las horas de interacción con videojuegos y las competencias sociales que se desarrollan, en donde a menor cantidad de exposición a estos, se produce mayor interacción social, sin embargo, a mayor cantidad de horas en niñas de 10 años, bajó la competencia social al cumplir 12 años. Por lo tanto, las consecuencias en la interacción social que generan los videojuegos varían de acuerdo al momento evolutivo y el sexo. En el desarrollo social y emocional, Gou y Yang (2024) indican que el tiempo frente a juegos digitales producen retraso lo que conlleva a consecuencias en las formas de regulación y la comunicación con otras personas, cosa que no sucede con la televisión o uso de tabletas.

A mayor tiempo de uso de videojuegos se pueden generar problemas en las conductas, a nivel académico, dificultar las relaciones sociales y ocasionar problemas para dormir. Lobel et al. (2017) argumentan que, de acuerdo a la exposición a los juegos digitales se pueden producir problemas internos como el manejo de la ansiedad, pero no con la externalización; aunque los juegos que contienen violencia no se asocian con problemas externos, los competitivos reducen el relacionamiento social cuando se practican más de ocho horas por semana.

La función de la familia es esencial, Sarasmita et al. (2024) consideran que los padres, más allá de restringir o generar castigos, pueden acompañar a sus hijos en la comprensión integral del juego, revisar los tiempos de interacción y las actividades que implican. Finalmente, Yan et al. (2021) recomiendan los juegos digitales como una posibilidad de desarrollo y adquisición de conocimiento

fortaleciendo la plasticidad de las neuronas y la cognición siendo un recurso interesante para el aprendizaje.

CONCLUSIONES

Los juegos digitales son una forma diferente del juego en la era digital y no significa la finalización de los juegos tradicionales infantiles. Existen diversos discursos entorno a la resistencia que existe frente al uso de los videojuegos, sin embargo, es necesario que la sociedad, la familia y los educadores tengan un panorama más amplio frente a las posibilidades educativas y formativas que poseen. Es necesario generar perspectivas críticas de los juegos digitales para que haya equilibrio, sentido y conciencia.

Por tanto, es importante el acompañamiento de personas adultas, la formación en el lenguaje digital y la información para poder conocer y ampliar de manera significativa los beneficios, minimizando los riesgos que se dan en la interacción con los videojuegos. De esta manera, se podrán complementar los juegos tradicionales con los digitales permitiendo reconocer las diversas posibilidades de desarrollo emocional, social y cognitivo.

En definitiva, lo que realmente representa un desafío es dar nuevos significados a los videojuegos como herramienta educativa y social, la cual puede impulsar aspectos como la creatividad, el bienestar y la socialización en tiempos en los que la tecnología se presenta como mediación principal. La industria de los juegos digitales se amplía de forma rápida lo que conlleva repensar los usos y las interacciones con el fin de minimizar riesgos y fortalecer propiedades formativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alanko D. (2023). The Health Effects of Video Games in Children and Adolescents. *Pediatrics in review*, 44(1), 23–32. <https://doi.org/10.1542/pir.2022-005666>
- Bowman, N. D., Rieger, D., & Tammy Lin, J. H. (2022). Social video gaming and well-being. *Current opinion in psychology*, 45, 101316. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101316>
- Čábelková, I., Strielkowski, W., Rybakova, A., & Molchanova, A. (2020). Does Playing Video Games Increase Emotional Creativity? *International journal of environmental research and public health*, 17(7), 2177. <https://doi.org/10.3390/ijerph17072177>
- García-Gil, M. Á., Revuelta-Domínguez, F.-I., Pedrera-Rodríguez, M.-I., & Guerra-Antequera, J. (2023). Exploring video game engagement, social-emotional development, and adolescent well-being for sustainable Health and Quality Education. *Sustainability*, 16(1), 99. <https://doi.org/10.3390/su16010099>

- Gou, H. & Yang, Y. (2024). The relationship between video games and social-emotional delay in Chinese rural preschoolers: A comparison of five types of media video games and social-emotional delay. *Child: care, health and development*, 50(4), e13288. <https://doi.org/10.1111/cch.13288>
- Hygen, B. W., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, V., Kvande, M. N., Zahl-Thanem, T., & Wichstrøm, L. (2020). Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood. *Child development*, 91(3), 861–875. <https://doi.org/10.1111/cdev.13243>
- Johannes, N., Vuorre, M., & Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science*, 8(2), 202049. <https://doi.org/10.1098/rsos.202049>
- Jones, C. M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M., & Carras, M. C. (2014). Gaming well: links between videogames and flourishing mental health. *Frontiers in psychology*, 5, 260. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00260>
- Kovess-Masfety, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., Koç, C., Kuijpers, R., Lesinskiene, S., Mihova, Z., Otten, R., Fermanian, C., & Pez, O. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? *Social psychiatry and psychiatric epidemiology*, 51(3), 349–357. <https://doi.org/10.1007/s00127-016-1179-6>
- Lérida-Ayala, V., Aguilar-Parra, J. M., Collado-Soler, R., Alférez-Pastor, M., Fernández-Campoy, J. M., & Luque-de la Rosa, A. (2022). Internet and Video Games: Causes of Behavioral Disorders in Children and Teenagers. *Children (Basel, Switzerland)*, 10(1), 86. <https://doi.org/10.3390/children10010086>
- Lobel, A., Engels, R. C., Stone, L. L., Burk, W. J., & Granic, I. (2017). Video Gaming and Children's Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study. *Journal of youth and adolescence*, 46(4), 884–897. <https://doi.org/10.1007/s10964-017-0646-z>
- Pallavicini, F., Pepe, A., & Mantovani, F. (2022). The Effects of Playing Video Games on Stress, Anxiety, Depression, Loneliness, and Gaming Disorder During the Early Stages of the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 25(6), 334–354. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0252>
- Pujol, J., Fenoll, R., Forns, J., Harrison, B. J., Martínez-Vilavella, G., Macià, D., Alvarez-Pedrerol, M., Blanco-Hinojo, L., González-Ortiz, S., Deus, J., & Sunyer, J. (2016). Video gaming in school children: How much is enough? *Annals of neurology*, 80(3), 424–433. <https://doi.org/10.1002/ana.24745>
- Puolitaival, T., Sieppi, M., Pyky, R., Enwald, H., Korpe-lainen, R., & Nurkkala, M. (2020). Health behaviours associated with video gaming in adolescent men: a cross-sectional population-based MOPO study. *BMC Public Health*, 20(1), 415. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-08522-x>
- Sarasmita M. A., Lee YH, Chan FY, Chen HY. Digital serious games to promote behavior change in children with chronic diseases: scoping review and development of a self-management learning framework. *J Med Internet Res*. 2024;26:e49692. doi:10.2196/49692.
- Shawcroft, J., Coyne, S. M., & Bradshaw, B. (2022). An Analysis of the Social Context of Video Games, Pathological Gaming, and Depressive Symptoms. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 25(12), 821–827. <https://doi.org/10.1089/cyber.2022.0057>
- Von der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., & Egloff, B. (2019). The association between video gaming and psychological functioning. *Frontiers in Psychology*, 10, 1731. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
- Yan, Y., Li, Y., Lou, X., Li, S., Yao, Y., Gong, D., Ma, W., & Yan, G. (2021). The Influence of Action Video Gaming Experience on the Perception of Emotional Faces and Emotional Word Meaning. *Neural plasticity*, 2021, 8841156. <https://doi.org/10.1155/2021/8841156>