



Relación entre el uso de videojuegos, la empatía y la autoestima en niños escolares de 10 años

Relationship between video game use, empathy and self-esteem in 10-year-old school children

Relação entre o uso de videojogos, a empatia e a autoestima em crianças de 10 anos de idade em idade escolar

Genesis Elizabeth Zambrano-Rosales ^I
genesis.zambranorosales2765@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-4510-9969>

Genesis Mabell Rcardo-Bernabe ^{II}
genessis.ricardobernabe0724@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-7832-1259>

Josue Andres Mendez-Solis ^{III}
josue.mendezsolis5785@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-6306-5580>

Josue Andres Mendez-Solis ^{IV}
josue.mendezsolis5785@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-6306-5580>

Geoconda Xiomara Herdoiza-Morán ^V
gxherdoiza@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-1017-6593>

Correspondencia: genesis.zambranorosales2765@upse.edu.ec

Ciencias del Deporte
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 11 septiembre de 2025 * **Aceptado:** 25 de octubre de 2025 * **Publicado:** 22 de noviembre de 2025

- I. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador.
- II. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador.
- III. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador.
- IV. Magister en Entrenamiento Deportivo, Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador.

Resumen

El uso de videojuegos ha aumentado de manera notable en la infancia, lo que ha impulsado el interés por comprender cómo se relaciona con el desarrollo socioemocional. Este estudio analizó la relación entre el uso de videojuegos, la empatía y la autoestima en niños de 10 años de una institución educativa de Santa Elena, Ecuador. Se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, descriptivo correlacional y de corte transversal. La muestra estuvo formada por 31 estudiantes seleccionados por criterio. Para la recolección de datos se aplicó un cuestionario de 12 ítems agrupados en tres subescalas (uso de videojuegos, empatía y autoestima), que obtuvo una fiabilidad global moderada ($\alpha = 0,581$). El análisis incluyó pruebas de normalidad y correlaciones de Spearman. Los resultados mostraron niveles altos de empatía y autoestima, junto con un uso de videojuegos de intensidad moderada. Asimismo, se identificaron correlaciones negativas entre el uso de videojuegos y la empatía ($\rho = -0,557$) y entre el uso de videojuegos y la autoestima ($\rho = -0,542$), mientras que la empatía y la autoestima se asociaron de forma positiva ($\rho = 0,605$). Estos hallazgos indican que un uso más intenso de videojuegos podría relacionarse con menos recursos socioemocionales, mientras que la empatía y la autoestima tienden a fortalecerse mutuamente en esta etapa.

Palabras clave: videojuegos; empatía; autoestima; desarrollo socioemocional.

Abstract

Video game use has increased significantly among children, prompting interest in understanding its relationship to socio-emotional development. This study analyzed the relationship between video game use, empathy, and self-esteem in 10-year-old children at an educational institution in Santa Elena, Ecuador. A quantitative approach with a non-experimental, descriptive-correlational, cross-sectional design was used. The sample consisted of 31 students selected by criterion. Data was collected using a 12-item questionnaire grouped into three subscales (video game use, empathy, and self-esteem), which demonstrated moderate overall reliability ($\alpha = 0.581$). The analysis included normality tests and Spearman correlations. The results showed high levels of empathy and self-esteem, along with moderate-intensity video game use. Negative correlations were also identified between video game use and empathy ($\rho = -0.557$) and between video game use and self-esteem ($\rho = -0.542$), while empathy and self-esteem were positively associated ($\rho =$

0.605). These findings indicate that more intensive video game use may be related to fewer socio-emotional resources, while empathy and self-esteem tend to reinforce each other at this stage.

Keywords: video games; empathy; self-esteem; socio-emotional development.

Resumo

O uso de videogames aumentou significativamente entre crianças, despertando o interesse em compreender sua relação com o desenvolvimento socioemocional. Este estudo analisou a relação entre o uso de videogames, a empatia e a autoestima em crianças de 10 anos de uma instituição de ensino em Santa Elena, Equador. Foi utilizada uma abordagem quantitativa com um delineamento transversal, descritivo-correlacional e não experimental. A amostra foi composta por 31 alunos selecionados por critério. Os dados foram coletados por meio de um questionário de 12 itens agrupados em três subescalas (uso de videogames, empatia e autoestima), que demonstrou confiabilidade geral moderada ($\alpha = 0,581$). A análise incluiu testes de normalidade e correlações de Spearman. Os resultados mostraram altos níveis de empatia e autoestima, juntamente com uso moderado de videogames. Correlações negativas também foram identificadas entre o uso de videogames e a empatia ($p = -0,557$) e entre o uso de videogames e a autoestima ($p = -0,542$), enquanto empatia e autoestima apresentaram correlação positiva ($p = 0,605$). Esses achados indicam que o uso mais intenso de videogames pode estar relacionado a menos recursos socioemocionais, enquanto empatia e autoestima tendem a se reforçar mutuamente nessa fase.

Palavras-chave: videogames; empatia; autoestima; desenvolvimento socioemocional.

Introducción

Los videojuegos se han vuelto una actividad de alta demanda entre niños y adolescentes, debido a la digitalización de las actividades recreativas tradicionales y el aprendizaje. De acuerdo a García-Gil et al. (2023) los videojuegos influyen en el desarrollo socioemocional y fortalecen la empatía, la cooperación y la autoestima cuando se utilizan en condiciones adecuadas.

Sin embargo, el uso excesivo puede ocasionar dificultades emocionales y sociales, como una menor sensibilidad interpersonal o una disminución del bienestar subjetivo, sobre todo cuando son juegos competitivos o violentos (Miedzobrodzka et al., 2023). Estos hallazgos reflejan que la relación entre videojuegos y desarrollo psicosocial es compleja y debe analizarse con una mirada

equilibrada y contextualizada. Hay un creciente interés en este tema, pero persisten vacíos; la mayoría de las investigaciones se centran en adolescentes de países desarrollados; esto limita la comprensión del problema en niños latinoamericanos (Tang et al., 2021). Pocos estudios analizan de manera conjunta el uso de videojuegos, la empatía y la autoestima, pese a que son aspectos del desarrollo socioemocional de la infancia. En Ecuador, no existen estudios que exploren cómo interactúan estas variables en entornos educativos, lo que dificulta generar orientaciones pedagógicas y familiares basadas en datos locales (Usue de-la-Barrera et al. 2021).

Para responder a ese vacío, el presente estudio analiza la relación entre el uso de videojuegos, la empatía y la autoestima en niños de 10 años de una institución educativa de Santa Elena, Ecuador. La investigación buscó responder a la siguiente pregunta:

¿Qué relación existe entre el uso de videojuegos y los niveles de empatía y autoestima en niños de 10 años? El propósito es aportar evidencia local que permita comprender cómo el uso de videojuegos se relaciona con el desarrollo socioemocional, considerando el contexto escolar donde los estudiantes se desenvuelven. En consecuencia, el objetivo general de la investigación es analizar la relación entre el uso de videojuegos y los niveles de empatía y autoestima en niños de 10 años.

Materiales y método

Enfoque y diseño del estudio

El estudio aplicó un enfoque cuantitativo, de tipo no experimental, con un diseño descriptivo correlacional y corte transversal. Las variables fueron observadas en su contexto natural, sin manipulación del investigador, con el propósito de analizar la relación entre el uso de videojuegos, la empatía y la autoestima en un único momento de medición.

Población y muestra

La población estuvo conformada por 200 estudiantes de la Escuela “José Gregorio”, ubicada en Santa Elena, Ecuador. De este grupo se seleccionó una muestra de 31 niños de 10 años, utilizando un muestreo no probabilístico por criterio. Los criterios de inclusión fueron: tener 10 años de edad, y utilizar videojuegos de manera habitual. Se excluyeron estudiantes con edades diferentes o que no usaran videojuegos. Este tipo de muestreo permitió obtener una muestra homogénea acorde con los objetivos del estudio, aunque limita la generalización de los resultados, aspecto reconocido como una consideración metodológica.

Instrumento de recolección de datos

Se aplicó un cuestionario estructurado de 12 ítems organizados en tres subescalas que representan las variables del estudio: Uso de videojuegos, Empatía y Autoestima, cada una con 4 preguntas. Las respuestas se registraron en una escala Likert de 5 puntos (1 = Nunca; 5 = Siempre).

La subescala de Uso de videojuegos evaluó la Colaboración social y la Intensidad/Preocupación. En esta última, dos ítems fueron invertidos para que las puntuaciones altas indicaran un uso más regulado. La subescala de Empatía midió la comprensión emocional y las conductas sociales, mientras que la subescala de Autoestima recogió aspectos de autoestima personal y social.

El instrumento fue revisado por docentes-investigadores especializados en educación, quienes evaluaron la coherencia y uso de lenguaje apropiado. Además, se realizó una prueba piloto con cinco niños de 10 años para ajustar el vocabulario y asegurar la comprensión de las preguntas.

La fiabilidad del instrumento se estimó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose 0,581. Este valor refleja una consistencia moderada, esperable debido al carácter multidimensional del cuestionario, que integra tres constructos distintos. Por ello, los resultados se interpretan como aproximaciones exploratorias de las variables analizadas.

Procedimiento de recolección de datos

La recolección de datos se realizó de manera presencial en la institución educativa, previa autorización de las autoridades del plantel educativo. Los representantes firmaron el consentimiento informado y los niños dieron su asentimiento verbal. Antes de comenzar, el investigador explicó los objetivos del estudio, la voluntariedad de la participación y la confidencialidad de la información.

El cuestionario se aplicó en un espacio tranquilo del plantel, con la supervisión del investigador y del docente del grado. Cada estudiante completó el instrumento en un tiempo aproximado de 15 a 20 minutos. En todo el proceso se aplicaron los principios éticos para investigación con menores, garantizando confidencialidad y la ausencia de riesgos físicos o emocionales.

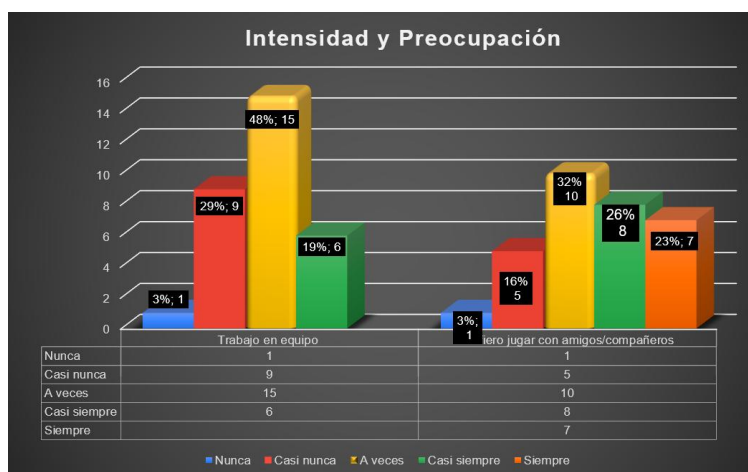
Análisis estadístico

El análisis estadístico se realizó con SPSS versión 25. Primero se verificó la codificación de los ítems, incluyendo la inversión de dos preguntas de la subescala Intensidad/Preocupación. Luego se aplicaron las pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk, las cuales mostraron que varias subescalas no seguían una distribución normal. Por tratarse de datos ordinales y ante la ausencia de normalidad, se optó por utilizar métodos no paramétricos.

En el análisis descriptivo se calcularon las medias, las frecuencias y los porcentajes. Para examinar las relaciones entre las subescalas y entre las variables principales, se empleó el coeficiente rho de Spearman, con un nivel de significancia de 0,05. La interpretación se realizó considerando la magnitud y significancia de las correlaciones obtenidas.

Resultados

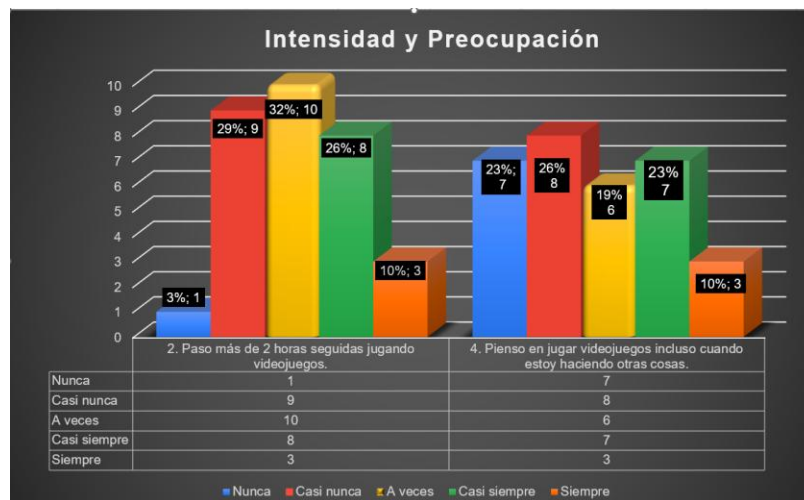
Gráfico 1. *Uso de videojuegos sobre el trabajo en equipo y preferencia por jugar con compañeros*



Nota: Gráfico comparativo de las preguntas 1 y 3 de la encuesta, **Fuente:** Elaboración propia con datos primario de encuesta escala Likert

La subescala Colaboración Social tuvo calificaciones de medias a altas. En la pregunta “Juego videojuegos donde trabajar en equipo es importante”, la mayoría se ubicó en “a veces” (48 %) y “casi siempre” (19 %), mientras que solo un 3 % marcó “nunca” y un 29 % “casi nunca”. Esto indica que, aunque algunos niños no suelen buscar juegos colaborativos, una parte considerable sí muestra interés frecuente por dinámicas de trabajo en equipo. En la pregunta “Prefiero jugar con amigos o compañeros de mi equipo”. Las respuestas fueron de medios a altos: 32 % en “a veces”, 26 % en “casi siempre” y 23 % en “siempre”, mientras que las opciones bajas apenas alcanzaron un 3 % en “nunca” y un 16 % en “casi nunca”. Esta distribución refleja que la mayoría prefiere experiencias de juego compartidas.

Gráfico 2 Intensidad y preocupación en el uso de videojuegos



Nota: Gráfico que muestra la intensidad y la preocupación, **Fuente:** Elaboración propia

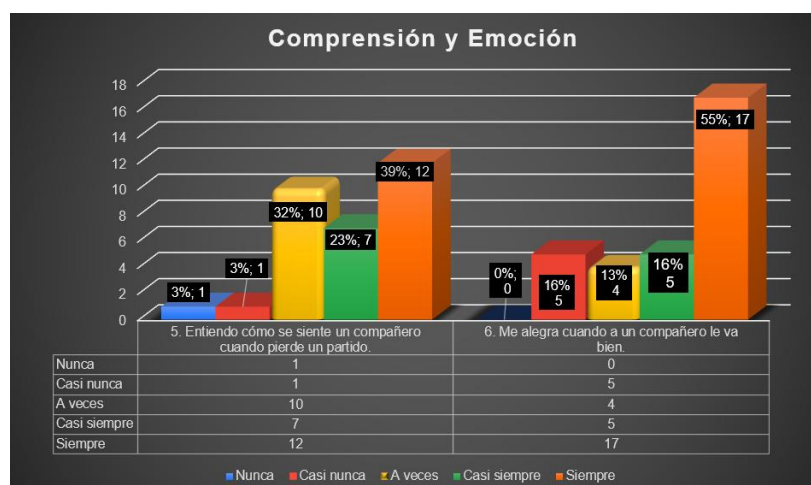
La subescala Intensidad/Preocupación evidencia que, aunque muchos niños no juegan videojuegos durante largos periodos de forma habitual, existe un grupo significativo que sí dedica sesiones prolongadas y que además piensa en jugar incluso mientras realiza otras actividades, lo que refleja un uso más intenso y una preocupación constante; en conjunto, estos resultados muestran que una parte importante de la muestra presenta conductas vinculadas a un uso elevado y pensamientos recurrentes sobre videojuegos, aspecto clave para analizar su relación con la empatía y la autoestima.

Análisis correlacional entre las subescalas de Uso de videojuegos

El análisis mostró que la subescala Colaboración social no sigue una distribución normal, mientras que Intensidad/Preocupación sí lo hace, por lo que se utilizó el coeficiente rho de Spearman para evaluar su relación. Los resultados evidenciaron una correlación positiva y significativa, aunque de magnitud débil-moderada ($\rho = 0,375$; $p = 0,038$), indicando que una mayor preferencia por videojuegos cooperativos y por jugar con amigos puede asociarse con un uso más intenso o con pensamientos frecuentes sobre el juego. En conjunto, esto sugiere que el componente social no garantiza un uso regulado y, dado que la fiabilidad del instrumento fue moderada ($\alpha = 0,58$), los hallazgos deben interpretarse con cautela y considerarse exploratorios.

Compensación y emoción en el uso de videojuegos

Gráfico 3. Compensación y emoción en el uso de videojuegos

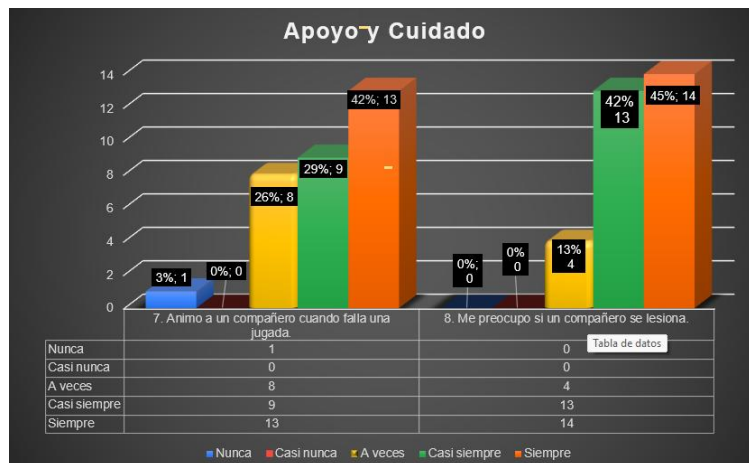


Nota: Medición en escala Likert de la compensación y emoción en el uso de videojuegos, **Fuente:** Elaboración propia

La subescala **Comprensión/Emoción** evidenció niveles altos de empatía en los niños de 10 años. En el ítem “Entiendo cómo se siente un compañero cuando pierde un partido”, la mayoría se ubicó en las categorías superiores, con un 94 % entre “a veces”, “casi siempre” y “siempre”, lo que refleja una clara capacidad para reconocer las emociones ajenas en situaciones difíciles. De forma similar, en “Me alegra cuando a un compañero le va bien” la tendencia fue aún más marcada, destacando que más de la mitad (55 %) eligió “siempre” y no hubo respuestas en las categorías bajas. El promedio general de la subescala ($M = 4,00$) confirma que la empatía cognitiva y afectiva se manifiesta con frecuencia, mostrando una sólida disposición a comprender y conectar con las emociones de los demás.

Las emociones, apoyo y cuidado respecto a la empatía

Gráfico 4. Las emociones, apoyo y cuidado respecto a la empatía



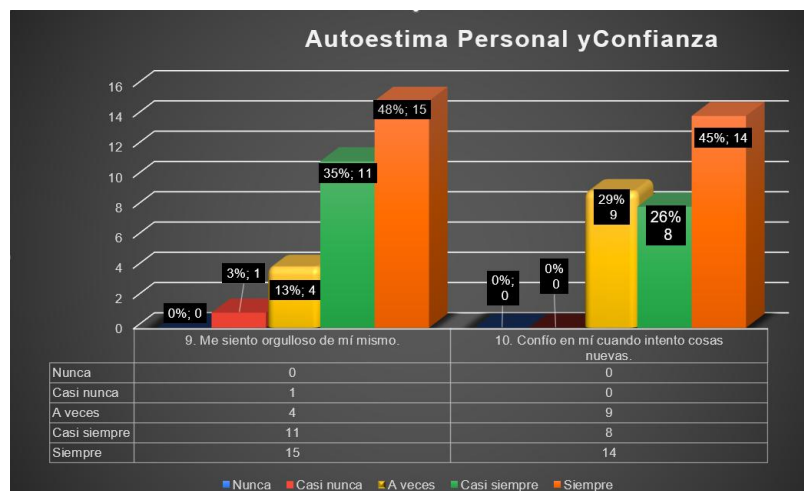
Nota: Gráfico que muestra el apoyo y cuidado como manifestación de empatía, **Fuente:** Elaboración propia

El gráfico evidencia que el apoyo emocional es una conducta frecuente entre los niños de 10 años, ya que en el ítem “Animo a un compañero cuando falla una jugada” el 71 % se ubicó en las categorías altas y en “Me preocupa si un compañero se lesiona” el 87 % eligió “casi siempre” o “siempre”, lo que refleja una reacción empática más intensa ante situaciones de dolor o riesgo; en conjunto, ambos ítems muestran un perfil sólido de empatía conductual, donde los niños no solo reconocen las emociones de sus compañeros, sino que también expresan acciones concretas como consolar, animar y preocuparse, siendo más frecuente la preocupación ante una lesión que el ánimo tras una falla, aspecto que constituye una línea base relevante para analizar la relación entre el uso de videojuegos y la capacidad de ayudar y cuidar a otros.

Análisis correlacional entre las subescalas de empatía

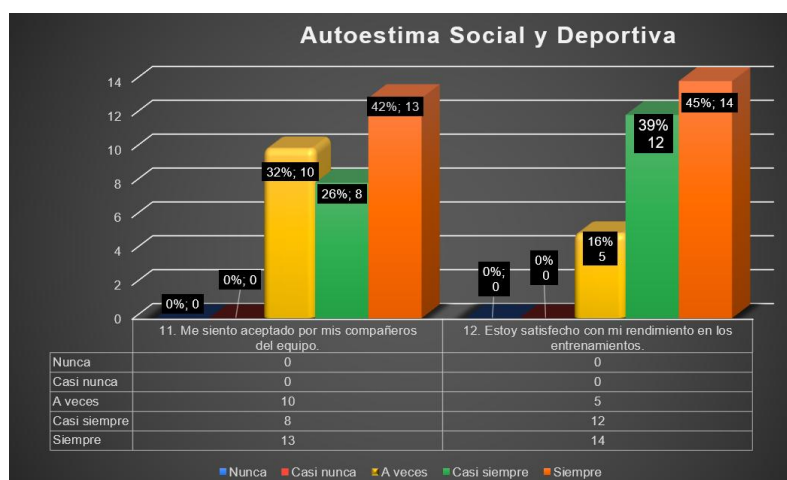
Las pruebas de normalidad confirmaron que ambas subescalas de **Empatía** no siguen una distribución normal, por lo que se utilizó el coeficiente rho de Spearman para analizar su relación. El resultado mostró una correlación positiva y significativa ($\rho = 0,677$; $p < 0,001$; $n = 31$), de magnitud moderada–alta, lo que indica que los niños que reconocen y se alegran por las emociones de sus compañeros también tienden a animarlos y preocuparse por su bienestar. En conjunto, estos hallazgos evidencian que la empatía cognitiva y afectiva se vincula estrechamente con la empatía conductual, configurando un perfil integral de sensibilidad y apoyo en esta muestra infantil.

Autoestima personal y confianza

Gráfico 5. Autoestima personal y confianza

Nota: Puntuaciones que muestran la autoestima personal y confianza en las propias capacidades

La subescala Autoestima–Personal/Confianza evidenció niveles elevados y consistentes en la muestra, ya que la mayoría de los estudiantes manifestó sentirse orgullosa de sí misma y confiar en sus capacidades al enfrentar retos o situaciones nuevas, concentrándose en las categorías superiores de la escala. El promedio global, situado por encima del punto medio y cercano al máximo, confirma una autoestima personal sólida, reflejada en la valoración positiva de sus logros, la seguridad en sus habilidades y la disposición para asumir nuevos desafíos.

Gráfico 6. Autoestima Social y Deportiva

Nota: Puntuaciones de autoestima social y deportiva con sentido de pertenencia, **Fuente:** Elaboración propia

La subescala Autoestima–Social/Deportiva refleja altos niveles de aceptación y satisfacción dentro del grupo. En el ítem “Me siento aceptado por mis compañeros del equipo” no hubo respuestas en los niveles bajos, y el 67,7 % de los estudiantes se ubicó entre “casi siempre” y “siempre”, alcanzando un promedio de 4,10 en una escala de 1 a 5. Algo similar ocurre en “Estoy satisfecho con mi rendimiento en los entrenamientos”, donde 12 niños marcaron “casi siempre” y 14 “siempre”, con un promedio de 4,29. El promedio global de la subescala (4,20) muestra que los participantes se sienten integrados y valoran positivamente su desempeño, lo que indica una autoestima social y deportiva fortalecida.

Análisis correlacional entre las variables Uso de Videojuegos, Empatía y Autoestima

Las pruebas de normalidad confirmaron que Empatía y Autoestima no siguen una distribución normal, mientras que Uso de videojuegos sí lo hace, por lo que se aplicó el coeficiente rho de Spearman para el análisis correlacional. Los resultados mostraron una relación negativa y significativa entre Uso de videojuegos y Empatía ($\rho = -0,557$; $p = 0,001$) y entre Uso de videojuegos y Autoestima ($\rho = -0,542$; $p = 0,002$), lo que indica que un uso más intenso de videojuegos se asocia con menores niveles de empatía y autoestima. En contraste, se halló una correlación positiva entre Empatía y Autoestima ($\rho = 0,605$; $p < 0,001$), sugiriendo que quienes son más empáticos también presentan una autoestima más alta. En conjunto, el patrón evidencia que la empatía y la autoestima se refuerzan mutuamente, pero ambas tienden a disminuir cuando aumenta el uso de videojuegos, aunque estas conclusiones deben interpretarse con cautela debido al carácter exploratorio del estudio y a la fiabilidad moderada del instrumento ($\alpha = 0,581$).

Discusión

Síntesis de los hallazgos principales

En síntesis, los resultados muestran que los niños de 10 años presentan niveles altos de empatía y autoestima, con promedios elevados en las subescalas de Comprensión/Emoción ($M = 4,00$) y Apoyo/Cuidado ($M = 4,19$), así como en Personal/Confianza ($M \approx 4,23$) y Social/Deportiva ($M \approx 4,20$), lo que refleja sensibilidad emocional, conductas prosociales y una autovaloración positiva. En contraste, el uso de videojuegos se ubicó en valores intermedios: la Colaboración social ($M \approx 3,16$) indica una preferencia moderada por jugar en grupo, mientras que Intensidad/Preocupación ($M \approx 3,10$) señala hábitos diversos, desde moderados hasta prolongados o recurrentes. La correlación entre ambas subescalas ($\rho = 0,375$) sugiere que quienes disfrutaban más del juego

cooperativo también pueden dedicar más tiempo al mismo. A nivel global, se observó un patrón consistente: el uso más intenso de videojuegos se asocia negativamente con la empatía ($\rho = -0,557$) y la autoestima ($\rho = -0,542$), mientras que estas dos últimas se relacionan positivamente entre sí ($\rho = 0,605$). Aunque los hallazgos son exploratorios y la fiabilidad del instrumento fue moderada ($\alpha = 0,581$), aportan evidencia inicial sobre cómo la dinámica de los videojuegos puede influir en el desarrollo socioemocional infantil.

Contraste con la literatura

El análisis mostró que un uso más intenso de videojuegos se asocia negativamente con la empatía ($\rho = -0,557$) y la autoestima ($\rho = -0,542$), mientras que ambas se relacionan positivamente entre sí ($\rho = 0,605$). Esto indica que los niños más empáticos tienden a tener mayor autoestima, pero quienes juegan de forma más prolongada presentan niveles más bajos en ambas dimensiones. La evidencia previa respalda que el impacto depende del tipo de juego: los violentos reducen la sensibilidad, mientras que los cooperativos o prosociales pueden fortalecer la empatía y la confianza. Además, los altos puntajes en autoestima social y deportiva sugieren que la práctica de deportes funciona como factor protector frente a los efectos negativos del uso excesivo de videojuegos.

Implicaciones prácticas

Los resultados del estudio sugieren que el entorno escolar y deportivo favorece el desarrollo socioemocional positivo en los niños de 10 años, ya que la empatía y la autoestima se muestran elevadas y actúan como factores protectores. Sin embargo, las correlaciones negativas con el uso de videojuegos evidencian la necesidad de acompañar el consumo digital con reglas claras, tiempos razonables y supervisión adulta para evitar patrones desregulados que afecten la sensibilidad y la autovaloración. Al mismo tiempo, la relación positiva entre empatía y autoestima abre la oportunidad de implementar estrategias educativas basadas en el reconocimiento de emociones, el trabajo en equipo y la cooperación, lo que refuerza tanto la confianza personal como el clima escolar. En conjunto, se destaca que fortalecer las competencias socioemocionales no depende solo de regular el uso de videojuegos, sino de consolidar entornos de apoyo y participación activa que promuevan el desarrollo integral infantil, tal como señalan experiencias educativas recientes que destacan la importancia de integrar prácticas pedagógicas orientadas al desarrollo socioemocional en la infancia (Herdoiza-Morán & Paula-Chica, 2023).

Limitaciones del estudio

Este estudio presenta varias limitaciones que deben considerarse al interpretar los hallazgos: la muestra fue pequeña (31 niños de 10 años) y seleccionada mediante muestreo no probabilístico, lo que impide generalizar los resultados; el instrumento mostró una fiabilidad moderada ($\alpha = 0,581$), lo que limita la precisión de las conclusiones; el diseño transversal no permite establecer causalidad entre las variables; y el uso de autoinformes puede introducir sesgos de deseabilidad social o dificultades en la autoevaluación. Además, no se diferenciaron los tipos de videojuegos (cooperativos, prosociales, competitivos o violentos), aspecto que podría aportar matices importantes para comprender mejor su impacto en la infancia.

Líneas de investigación futura

A partir de los hallazgos y limitaciones, se identifican varias líneas para futuras investigaciones: trabajar con muestras más amplias y diversas que incluyan distintas edades y contextos socioculturales; emplear instrumentos más fiables y específicos para cada variable, diferenciando además los tipos de videojuegos (prosociales, cooperativos, deportivos, competitivos o violentos) para analizar sus efectos particulares; incorporar diseños longitudinales que permitan observar la evolución de la empatía, la autoestima y el uso de videojuegos en el tiempo, facilitando la identificación de relaciones causales; y aplicar métodos mixtos que combinen cuestionarios con observaciones, entrevistas o diarios digitales, con el fin de captar la experiencia cotidiana de los niños y el papel del contexto como la mediación adulta, las rutinas de juego y las interacciones sociales en la relación entre videojuegos y desarrollo socioemocional.

Conclusión

El estudio analizó la relación entre el uso de videojuegos, la empatía y la autoestima en niños de 10 años. Los resultados mostraron que, en general, los estudiantes presentan niveles altos de empatía y autoestima, tanto en lo emocional y conductual como en lo personal y social. En cuanto al uso de videojuegos, se observó un patrón intermedio: la mayoría participa de forma moderada en juegos cooperativos, aunque algunos niños reportaron sesiones prolongadas o pensamientos frecuentes sobre jugar. Esto permite comprender mejor cómo estas tres variables conviven en la vida cotidiana de los participantes.

El análisis correlacional mostró que un mayor uso de videojuegos se relaciona con niveles más bajos de empatía y autoestima. En cambio, ambas variables socioemocionales mantienen una asociación positiva y estable entre sí. Esto indica que los niños fortalecen su desarrollo emocional

en entornos donde reciben apoyo, reconocimiento y participan en actividades deportivas, mientras que los patrones de juego más intensos podrían vincularse con una disminución de estas habilidades.

En síntesis, los resultados muestran que los videojuegos no representan un riesgo por sí mismos, pero sí subrayan la necesidad de establecer límites claros, promover un uso equilibrado y atender al tipo de contenido que consumen los niños. El estudio ofrece una primera aproximación para entender cómo interactúan estas variables en la infancia y sirve como base para futuras investigaciones que analicen con mayor profundidad los efectos del uso de videojuegos en el desarrollo socioemocional infantil.

Referencias

1. Association WorldMedical. (2013). World Medical Association Declaration of Helsinki. JAMA, 310, 2191. <https://doi.org/https://doi.org/10.1001/jama.2013.281053>
2. Equinet, L., Enthoven, C., Jansen, P., & Rodriguez-Ayllon, M. (2025). The longitudinal association between sport participation and self-esteem in youth in the Netherlands: The role of sport type. Journal of Science and Medicine in Sport, 28, 140-146. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jsams.2024.09.008>
3. European Commission. (2020). Effects of the use of digital technology on children's empathy and social behaviour . (NC0319879ENN).
4. Faílde-Garrido, J., Dapía-Conde, M., Isorna-Folgar, M., & Braña-Rey, F. (2024). Problematic Use of Video Games in Schooled Adolescents: The Role of Passion. Behavioral Sciences, 14, 992. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/bs14110992>
5. García-Gil, M., 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, 99. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su16010099>
6. Giannakos, M., Horn, M., Read, J., & Markopoulos, P. (2020). Movement forward: The continued growth of Child-Computer Interaction research. International Journal of Child-Computer Interaction, 26, 100204. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2020.100204>

7. Herdoiza-Morán, G., & Paula-Chica, M. (2023). Desentrenamiento deportivo en atletas retirados de alto rendimiento del baloncesto: Sports detraining in retired high performance basketball athletes. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4, 2223–2241-2223–2241. <https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.749>
8. Lérida-Ayala, V., Aguilar-Parra, J., Collado-Soler, R., Alférez-Pastor, M., Fernández-Campoy, J., & Luque-de-la-Rosa, A. (2022). Internet and Video Games: Causes of Behavioral Disorders in Children and Teenagers. *Children*, 10, 86. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/children10010086>
9. Li, Y., Deng, T., & Kanske, P. (2023). Affective empathy mediates the positive effect of prosocial video games on young children's sharing behavior. *Cognitive Development*, 67, 101343. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101343>
10. Miedzobrodzka, E., van-Hooff, J., Krabbendam, L., & Konijn, E. (2023). Desensitized gamers? Violent video game exposure and empathy for pain in adolescents – an ERP study. *Social Neuroscience*, 18, 365-381. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/17470919.2023.2284999>
11. Saleme, P., Dietrich, T., Pang, B., & Parkinson, J. (2021). Design of a Digital Game Intervention to Promote Socio-Emotional Skills and Prosocial Behavior in Children. *Multimodal Technologies and Interaction*, 5, 58. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/mti5100058>
12. Shoshani, A., Braverman, S., & Meirow, G. (2021). Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning. *Computers in Human Behavior*, 114, 106578. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106578>
13. Tang, S., Werner-Seidler, A., Torok, M., Mackinnon, A., & Christensen, H. (2021). The relationship between screen time and mental health in young people: A systematic review of longitudinal studies. *Clinical Psychology Review*, 86, 102021. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cpr.2021.102021>
14. Tezol, Ö., Yıldız, D., & Yalçın, S. (2022). The Psychosocial Well-Being of Young Video-Gamer Children: A Comparison Study. *Turkish Archives of Pediatrics*, 57, 459-466. <https://doi.org/https://doi.org/10.5152/TurkArchPediatri.2022.21359>

15. Usue de-la-Barrera, U., Mónaco, E., Postigo-Zegarra, S., Gil-Gómez, J.-A., & Montoya-Castilla, I. (2021). EmoTIC: Impact of a game-based social-emotional programme on adolescents. *PLOS ONE*, 16, e0250384. <https://doi.org/https://doi.org/10.1371/journal.pone.0250384>
16. von-der-Heiden, J., Braun, B., Müller, K., & Egloff, B. (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in Psychology*, 10, 424942. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
17. Wang, Y., Fortin, M., Huỳnh, C., & Gentil, L. (2024). Problematic video gaming and psychological distress among children and adolescents during the COVID-19 pandemic. *European Journal of Environment and Public Health*, 8, em0162. <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/ejeph/15206>
18. Wartberg, L., Kriston, L., Zieglmeier, M., Lincoln, T., & Kammerl, R. (2018). A longitudinal study on psychosocial causes and consequences of Internet gaming disorder in adolescence. *Psychological Medicine*, 49, 287-294. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/S003329171800082X>

© 2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).