

Relación entre las Horas Invertidas en Videojuegos y la Planificación Cognitiva en Niñas y Niños Puertorriqueños

Zoé Rivera Ortiz, B.A.¹; María G. Díaz Guasp, B.A.¹; José A. Ramos Carrasquillo, M.S.¹; Yanilis Rodríguez-Vélez, B.A.¹; Imalay M. Cruz Figueroa, M.S.³; Loggina S. Báez Ávila, Ph.D.³; Yamil O. Ortiz Ortiz, Ph.D.²; Manuel González González, Ph.D.³; Mario E. Bermonti-Pérez, M.A., Ph.D.¹ & Giselle Cordero-Arroyo, Ph.D.¹
Ponce Health Sciences University¹
Universidad de Puerto Rico²
Investigadores independientes³

INTRODUCCIÓN

- **Aumento** sustancial del **uso** y **tiempo** dedicado a los videojuegos debido a las medidas de distanciamiento social durante la emergencia de COVID-19 (Atreya, 2022).
- Incremento en los estudios sobre **efectos de los videojuegos** en la **función cerebral** y el **comportamiento** (Dale, 2020).
- Se destaca el **impacto positivo** de los videojuegos en la planificación y las habilidades visomotoras. Sin embargo, los estudios sugieren conexiones entre el juego frecuente, los problemas de atención y la reducción del pensamiento estratégico. (Drummond & Sauer, 2014; Alho et. al, 2022)

OBJETIVO

- Explorar la **relación** entre las **horas** dedicadas a los videojuegos y la **planificación cognitiva** en niñas y niños puertorriqueños.



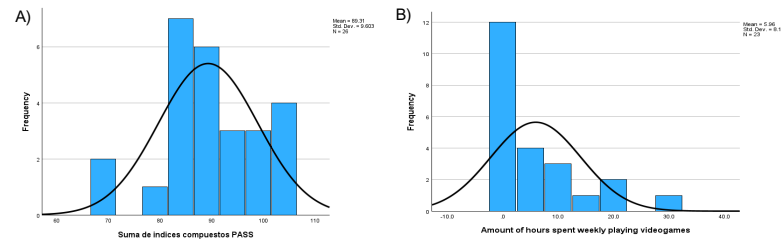
METODOLOGÍA

- **Análisis secundario de datos** del **Proyecto EPCON**
- **Muestra (n = 26)**
 - Tercer a sexto grado
 - 8 a 11 años
 - Dos escuelas del área metropolitana de Puerto Rico
- **Instrumentos:**
 - Cuestionario sociodemográfico
 - **Actividades extracurriculares: Videojuegos**
 - CAS-2: **Escala de planificación**

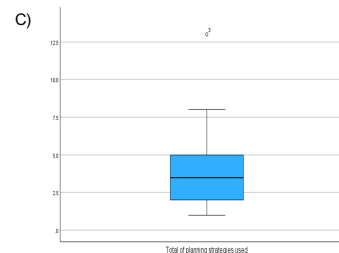


RESULTADOS

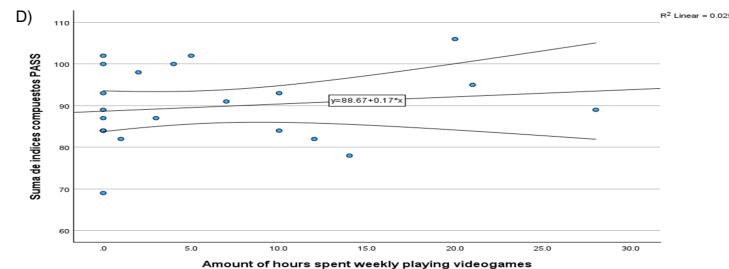
1. Frecuencias: Promedio de las puntuaciones de la escala de planificación (Figura A) y promedio de horas dedicadas a los videojuegos semanalmente (Figura B).



2. Distribuciones: Promedio de estrategias de planificación utilizadas (Figura C).



3. Regresión Lineal Simple: Relación entre horas dedicadas a los videojuegos y las estrategias de planificación (Figura D).



$t = 0.43$, $p = 0.87$, $SE = 0.25$, $b = 0.03$, $IC\ 95\% [-0.48, 0.56]$, $R^2 = 0.001$
Follow up: **Poisson**: **Chi-square** = 0.74, **sig.** = 0.78, 1.003 = 3%, **IC 98%** 1.0226.

CONCLUSIÓN

- Contrario a nuestra hipótesis, **no hubo una relación estadísticamente significativa** entre el tiempo dedicado a los videojuegos y la planificación cognitiva.



- Los resultados sugieren que **el estudio permanece inconcluso** y que **se necesitan más estudios** para evaluar si el número de horas puede predecir la planificación cognitiva en los niños.

DISCUSIONES FUTURAS

- Explorar tipos específicos de **géneros de videojuegos**.
- **Aumentar el tamaño de la muestra**.
- Incluir el **sexo del participante** como covariable.

REFERENCIAS

- Atreya, S. (2022). The Impact of Video Games on Cognitive Development. *Neuroquantology*, 20(5). 5338-5334. https://www.neuroquantology.com/media/article_pdfs/AKSH_893__Animation_and_Gaming__2022.pdf
- Alho, K., Moisala, M., & Salmela-Aro, K. (2022). Effects of media multitasking and video gaming on cognitive functions and their neural bases in adolescents and young adults. *European Psychologist*, 27(2). 131-140. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000477>
- Dale, G., et. al. (2020). A new look at the cognitive neuroscience of video game play. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1464, 192-203. <https://doi.org/10.1111/nyas.14295>
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2015). Daily videogame use and metacognitive knowledge of effective learning strategies. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 342-350. <https://psycnet.apa.org/record/2014-33474-001>

AGRADECIMIENTOS

- **Comité de Fondos Internos de Investigación** de la Escuela de Ciencias Conductuales y Neuronales de PHSU
- **Proyecto EPCON**
- Equipo de investigación del **Cognition, Health and Technology Laboratory (CHT Lab)**