

# Análisis del autoconcepto y hábitos de ocio digital en escolares de la provincia de Granada



María Sánchez Zafra

*Universidad de Granada*



UGR

Universidad  
de **Granada**

## ÍNDICE

	Página
RESUMEN	3
PALABRAS CLAVE	3
ABSTRACT	3
KEY WORDS	4
1.- Introducción	5
2.- Objetivos	8
3.- Metodología	8
3.1.- Diseño	8
3.2.- Participantes	8
3.3.- Variables e instrumentos	8
3.4.- Procedimiento	9
3.5.- Análisis de datos	10
4.- Resultados	10
5.- Discusión	15
6.- Conclusiones	17
7.- Limitaciones	17
8.- Perspectivas de futuro	17
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	18
ANEXOS	22

## **RESUMEN**

En los últimos años las nuevas tecnologías han entrado a formar parte de la vida de los niños, tanto en la escuela como fuera de ella. La presente investigación tiene la finalidad de describir los niveles de autoconcepto, género y nuevas tecnologías en escolares de tercer ciclo de Primaria y de relacionar los niveles psicosociales con el resto de parámetros (género y nuevas tecnologías). Participaron 170 alumnos de edades comprendidas entre los 10 y los 12 años, los cuales respondieron 3 test pasados en diferentes centros escolares andaluces: el AF-5, el CERV y una hoja de autoregistro. El programa utilizado para analizar los datos ha sido el SPSS 22.0. Del estudio se concluye que la mayoría de los alumnos no presentan problemas relacionados con las nuevas tecnologías, mientras que una pequeña minoría sí presenta problemas severos y que los niños juegan más a los videojuegos que las niñas. También se ha llegado a la conclusión de que los niños presentan un autoconcepto emocional muy bajo respecto a los otros niveles existentes. Los alumnos con los niveles más bajos de autoconcepto son aquellos con problemas severos en relación a los videojuegos.

## **PALABRAS CLAVES**

Autoconcepto, Videojuegos, Escolares, Nuevas Tecnologías.

## **ABSTRACT**

During the last years, new technologies have become a part of the lives of children, both in and out school. The main objective of this research is to describe the levels of self-concept, gender and new technologies in third grade primary school students. It also aims to relate the psychosocial levels with the rest of parameters. A hundred and seventy students aged between 10 and 12 participated in the research. These students have also answered 3 tests carried out in several Andalusian schools: AF-5, CERV and an auto registration form. The data of the research have been analyzed with the software SPSS 22.0. The research concluded that most part of the students do not have any problems related to the new technologies. Nevertheless, a small minority presents severe problems and it was also found that boys play more video games than girls. It was also concluded that children present a lower emotional self-concept in comparison

with the other levels. Students with the lowest levels of self-concept are those who suffer severe problems related to video games.

**KEY WORDS**

Self-Concept, Video Games, School, New Technologies.

## 1.- INTRODUCCIÓN

Los últimos años del periodo de la Educación Primaria son esenciales para el desarrollo del autoconcepto en los niños antes de pasar a la Educación Secundaria Obligatoria. El comienzo de la etapa de la adolescencia es un periodo especialmente vulnerable, en el que es frecuente que se experimenten problemas relacionados con la percepción de la imagen corporal, la autoestima y el autoconcepto. Esto es así porque la adolescencia es una etapa caracterizada por cambios fisiológicos, cognitivos, emocionales y sociales (Festorazzi, Castañeiras y Posada, 2011; Estévez, 2012).

Según Zurita, Castro, Álvaro, Rodríguez y Pérez (2016), *“el autoconcepto se refiere a las etiquetas que una persona se atribuye, generalmente relacionado con parámetros físicos, comportamentales y emocionales”*. La percepción que la persona tenga sobre sí misma va a influir en aspectos de su vida, tales como la alimentación, la práctica deportiva, el rechazo o consumo de drogas...

Durante muchos años se pensó que el autoconcepto era solo uno, pero se ha llegado a la conclusión de que se pueden tener distintas percepciones de sí mismo dependiendo de los ámbitos de la vida, como el social, el familiar, el físico o el emocional (Goñi e Infante, 2010). Molero, Zagalaz-Sánchez y Cachón-Zagalaz (2013) vienen a confirmar esta idea, pero afirmando que existe un autoconcepto global, jerarquizado, formado por distintos autoconceptos más específicos y menos estables.

En los últimos años ha aumentado el número de estudios relacionados con el autoconcepto. Se ha hecho desde diversas perspectivas relacionándolo con la práctica deportiva, con un estilo de vida saludable, con la prevención de la violencia en la escuela, con las relaciones familiares... (Goñi et al., 2010; Murgui, García y García, 2016).

Siguiendo a García-Sánchez, Burgueño-Menjíbar, López-Blanco y Ortega (2013), hay que diferenciar entre el autoconcepto y autoestima, términos que en algunas ocasiones son utilizados sin distinción aún cuando tienen significados diferentes. El autoconcepto, como ya he señalado con anterioridad, se refiere a las etiquetas que se atribuye una persona (atributos físicos, características del comportamiento o de las emociones),

mientras que la autoestima se refiere a cómo una persona percibe y se evalúa en distintos contextos.

Uno de los factores claves implicados en la formación del autoconcepto es la autoobservación. Las personas podemos vernos como un objeto, y experimentar diferentes roles o papeles para hacernos a la idea de quiénes somos (Renau, Oberst y Carbonell-Sánchez, 2013).

Siguiendo a Salum-Fares, Marín y Reyes (2011), podemos hablar de 5 tipos de autoconcepto:

- **Autoconcepto Social:**  
Está formado por las percepciones que tiene el individuo sobre su papel y funcionamiento en el ámbito social. Este tipo de autoconcepto se basa en el conjunto de las experiencias positivas y negativas que el individuo tiene en las relaciones sociales (Pinilla, Montoya, Dussán, Hernández, 2014).
- **Autoconcepto Emocional:**  
Es el conjunto de sensaciones que tiene una persona a la hora de regular sus emociones (Goñi, Fernández, y Infante, 2012). Es muy importante reforzar este autoconcepto, ya que influye en muchos aspectos de la vida de los niños, como el rendimiento académico, las habilidades sociales o la afectividad hacia sí mismos.
- **Autoconcepto Físico:**  
Es la percepción que el individuo tiene sobre factores físicos de sí mismo con respecto a sus experiencias con el medio donde vive y a su satisfacción con la vida (León, Núñez, Domínguez, y Martín-Albo, 2013). En muchas ocasiones está condicionado con el esquema de belleza que predomine en la sociedad.
- **Autoconcepto Familiar:**  
Es la percepción que tiene el individuo sobre su papel en su familia, en el esquema familiar en el que habite. Está influenciado por la confianza y el afecto

de los progenitores, generando sentimientos positivos o negativos según el grado de aceptación y apoyo por parte de los miembros de la familia (Baptista, Rigotto, Cardoso, y Marín, 2012). Dentro del autoconcepto global, en uno de los elementos principales, ya que es en el seno de la familia donde el niño desarrolla su propia imagen.

- Autoconcepto Académico:

Es cómo percibe el individuo su papel como estudiante. Se vincula con el rendimiento académico. Gracias a esta dimensión del autoconcepto se pueden comprender la conducta de los estudiantes.

Uno de los factores que pueden condicionar el autoconcepto de los individuos es su relación con las nuevas tecnologías. Según Renau et al. (2013), *“los investigadores de las redes sociales online estudian como los intercambios virtuales influyen en el autoconcepto de los usuarios y lo asocian al bienestar psicológico”*.

En la actualidad, los niños están continuamente expuestos a las nuevas tecnologías, tanto en las escuelas como en sus casas. Hay multitud de aparatos y dispositivos que utilizan o que influyen en ellos, como la televisión, los teléfonos móviles, internet o los videojuegos. Estos aparatos son utilizados para el ocio, aunque también influyen en el aprendizaje y plasticidad cerebral del niño y en el rendimiento académico. Se puede deducir entonces que el uso de estas nuevas tecnologías puede tener beneficios y perjuicios en el desarrollo social, cognitivo y conductual de los niños (Moncada y Chacón, 2012).

Diversas investigaciones en diferentes países destacan la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la estructuración de la identidad, en la representación acerca del mundo social o en las interacciones, debido a que tienen un papel importante en la socialización (Pérez, Rumoso y Brenes, 2009; Murgui, et al., 2016). Del mismo modo, del Moral, Fernández y Guzmán (2015) consideran que los videojuegos pueden ser utilizados para trabajar las Inteligencias Múltiples. La inteligencia intrapersonal puede trabajarse a la par que el autoconcepto, con videojuegos que alienten la superación personal o el desarrollo profesional. Pueden ser juegos de rol

y simuladores sociales, en los cuales se tomarán decisiones, se harán negociaciones o mediaciones, se interaccionará con otros, se resolverán conflictos...

Los juegos de rol ofrecen numerosas posibilidades a sus jugadores. Estos pueden crear sus propios personajes, los cuales irán evolucionando a lo largo del juego; interactuar con otros jugadores, explorar el mundo virtual y realizar acciones en dicho mundo. Hoy en día, en España, los videojuegos son una importante forma de diversión y entretenimiento y los jugadores pasan gran parte de su tiempo libre jugándolos (Marco y Chóliz, 2014). Harman, Hansen, Cochran y Lindsey (2005), vieron que los adolescentes que más mentían en a través de Internet eran los que más problemas tenían en su autoconcepto. Una adicción a las redes sociales está relacionado con tener un autoconcepto negativo (Renau et al., 2013).

## 2.- OBJETIVOS

- Describir los niveles de autoconcepto, género y nuevas tecnologías en escolares de tercer ciclo de Primaria.
- Relacionar los niveles psicosociales con el resto de parámetros (género y nuevas tecnologías).

## 3.- METODOLOGÍA

### 3.1.- Diseño

El estudio realizado es de corte transversal (ya que se ha pasado un cuestionario en un momento determinado) y de carácter descriptivo.

### 3.2.- Participantes

En este estudio participaron 170 alumnos de tercer ciclo de Educación Primaria, de los cuales 77 son de género masculino (45,3%) y 93 de género femenino (54,7%), con una edad comprendida entre los 11 y 12 años. (D.T.=0,476 años).

### 3.3.- Variables e instrumentos:

Las variables tenidas en cuenta en este estudio son el **género** (masculino y femenino), los **videojuegos** (con las opciones nunca, pocas veces, algunas veces) y el



**autoconcepto** (dividido en las dimensiones académicas, autoconcepto social, autoconcepto familiar, autoconcepto físico y autoconcepto emocional).

En cuanto a los instrumentos, se han utilizado los siguientes:

- **Hoja de autoregistro**, Para la variable del género. Los alumnos respondían marcando la opción de masculino o femenino según fuera su género.
- **Autoconcepto Forma-5 (AF-5)**, de García y Musitu (1999). Consta de 30 preguntas, que deben ser respondidas eligiendo entre “Nunca”, “Pocas veces”, “Algunas veces”, “Muchas veces” o “Siempre”. La escala mide los 5 tipos de autoconcepto: A. Académico (preguntas 1, 6, 11, 16, 21 y 26), A. Social (preguntas 2, 7, 12, 17, 22 y 27), A. Emocional (preguntas 3, 13, 18, 23 y 28), A. Familiar (4, 9, 14, 19, 24 y 29) y A. Físico (preguntas 5, 10, 15, 20, 25 y 30). Este test ha sido utilizado por diversos autores, como Zurita et al. (2016). (ANEXO 1)
- **Cuestionario de Experiencia Relacionada con los Videojuegos (CERV)**, Consta de 17 preguntas, desarrolladas a partir del CERI de Beranuy, Chamarro, Graner y Carbonell (2009) Este test ofrece unos puntos de corte, los cuales sitúan al sujeto en una de las tres categorías existentes: sin problemas, problemas potenciales y problemas severos. Este test ha sido usado por autores como Castro, Martínez, Zurita, Chacón, Espejo y Cabrera (2015). (ANEXO 2)

#### 3.4.- Procedimiento:

En primer lugar se procedió a elaborar un cuestionario uniendo todos los instrumentos mencionados con anterioridad. Una vez realizado el cuestionario se procedió a tener una entrevista con los directores de cada Centro, pidiéndoles permiso para pasar el cuestionario a los alumnos y entregándoles una copia de dicho cuestionario y una carta de la Universidad de Granada apoyando el estudio (ANEXO 3). Se garantizó el anonimato de la información obtenida. Una vez obtenido el permiso por parte de la dirección se habló con el profesor de Educación Física para que asignase ciertas horas para pasar los cuestionarios.

### 3.5.- Análisis de datos:

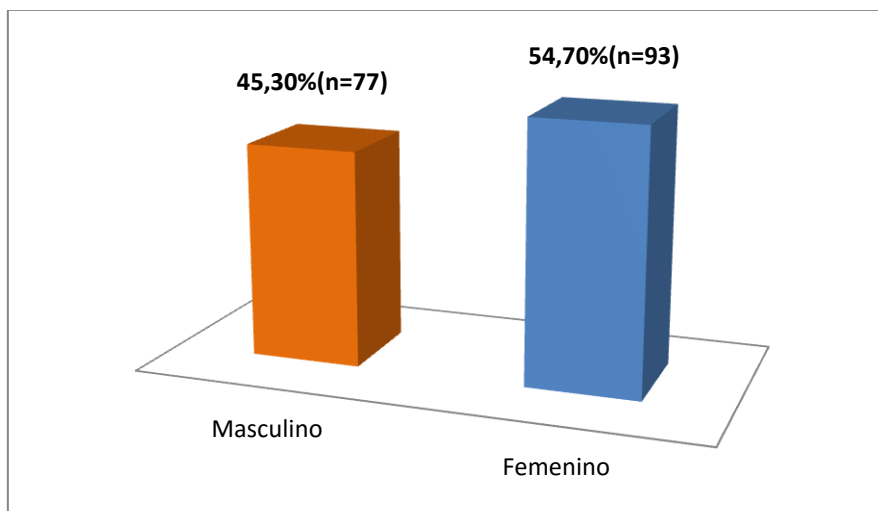
Para el análisis de datos se usó el programa estadístico informático SPSS 22.0. Previamente se realizó un análisis descriptivo, usando tablas de frecuencias y porcentajes y calculando tanto medias como desviaciones típicas. También se realizaron tablas de contingencia y ANOVA para relacionar las variables.

## 4.- RESULTADOS

Como se puede apreciar en la tabla, del total de individuos 77 son masculinos (45,3%) y 93 femeninos (54,7%).

*Tabla 1. Distribución del género de la población*

Género	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	77	45,3%
Femenino	93	54,7%
Total	170	100,0%

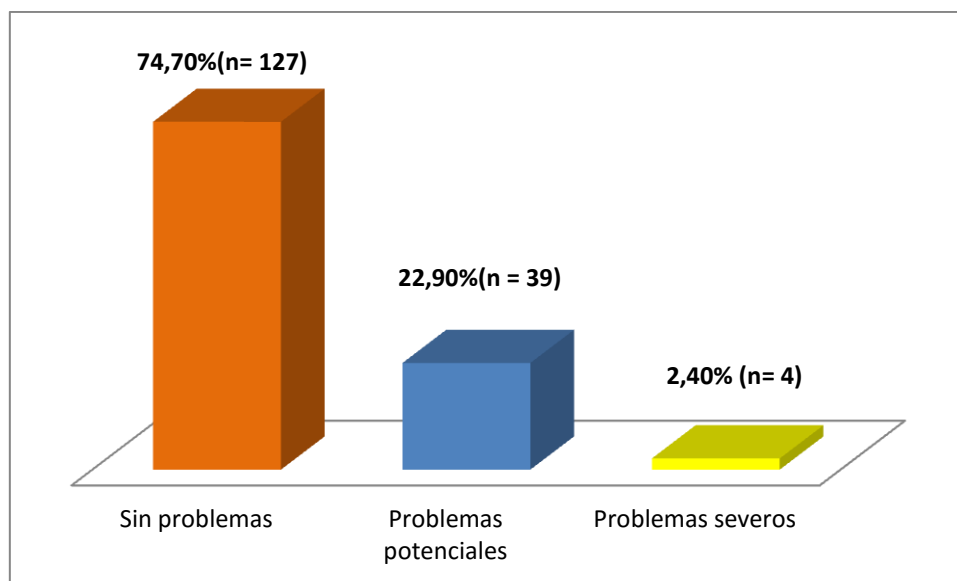


*Gráfico 1: Distribución del género de la población*

En la siguiente tabla se puede apreciar que la mayoría de los individuos, un 74,7%, no presenta problemas relacionados con los videojuegos. Un 22,9% de ellos presentan problemas potenciales y un solamente un 2,4% muestran problemas severos.

**Tabla 2: Problemas relacionados con los videojuegos**

	Frecuencia	Porcentaje
Sin problemas	127	74,7%
Problemas potenciales	39	22,9%
Problemas severos	4	2,4%



**Gráfico 2: Problemas relacionados con los videojuegos**

En lo que respecta al autoconcepto, se puede apreciar claramente que de los 5 niveles existentes el que está más bajo es el autoconcepto emocional ( $M=1,89$ ). Los otros cuatro niveles están más igualados, siendo el autoconcepto físico el que más alto tienen ( $M=3,85$ ), seguido del familiar ( $M=3,59$ ), del social ( $M=3,50$ ) y del académico ( $M=3,14$ ).

**Tabla 3: Niveles del autoconcepto**

	Media	Desviación típica
A.ACADEMICO	3,14	0,355
A.SOCIAL	3,50	0,400
A.EMOCIONAL	1,89	0,456
A.FAMILIAR	3,59	0,286
A.FISICO	3,85	0,677

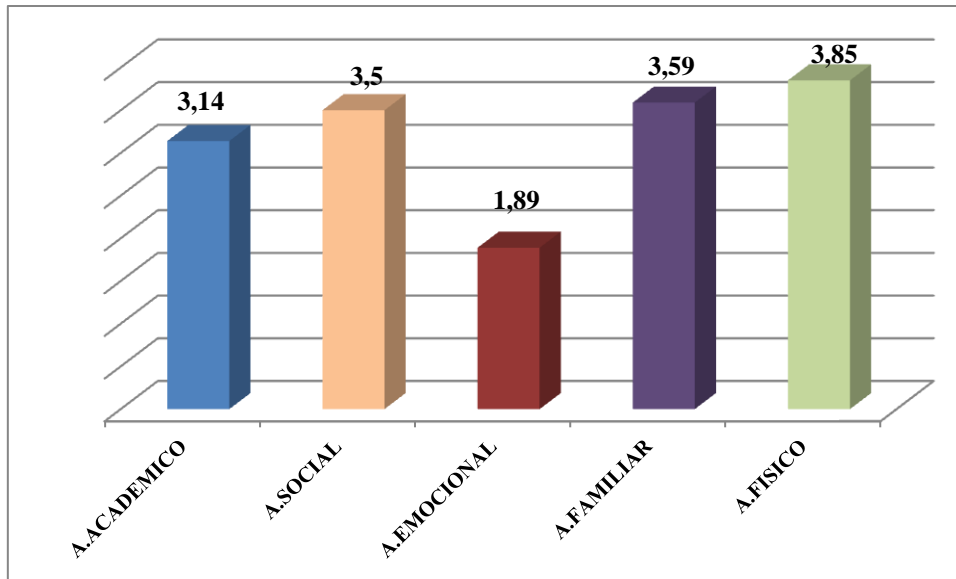


Gráfico 3: Niveles del autoconcepto

Si comparamos el género y el CERV, podemos apreciar que tanto en “sin problemas”, como en “problemas potenciales” y en “problemas severos” hay diferencias entre el género masculino y el femenino ( $p \leq 0,05$ ). La razón de esta diferencia es la siguiente: si miramos el apartado de “sin problemas” encontramos que el género masculino es un 64,9%, mientras que el femenino es un 82,8%; en el apartado de “problemas potenciales” aparece un 33,8% masculino y un 14% femenino y en el apartado de “problemas severos” un 1,3% es masculino y un 3,2% femenino. Esta es la explicación de las diferencias que aparecen.

Tabla 4: Comparativa entre género y CERV

Género		CERV			Total
		Sin problemas	Problemas potenciales	Problemas severos	
Masculino	Recuento	50	26	1	77
	% dentro de Género	64,9%	33,8%	1,3%	100,0%
	% dentro de CERV	39,4%	66,7%	25,0%	45,3%
Femenino	Recuento	77	13	3	93
	% dentro de Género	82,8%	14,0%	3,2%	100,0%
	% dentro de CERV	60,6%	33,3%	75,0%	54,7%
Total	Recuento	127	39	4	170
	% dentro de Género	74,7%	22,9%	2,4%	100,0%
	% dentro de CERV	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

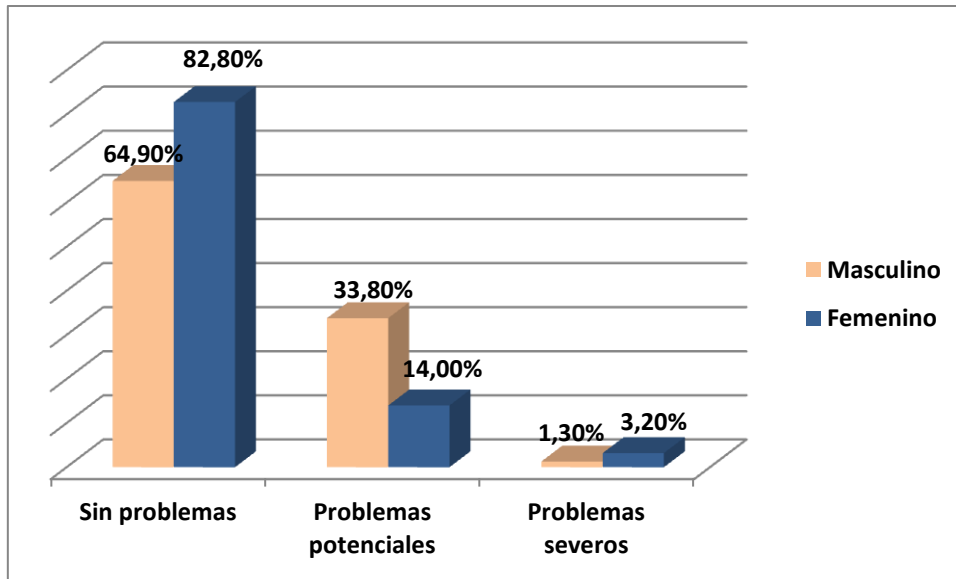


Gráfico 4: Comparativa entre género y CERV

En lo que respecta al género y al autoconcepto, no se detectan diferencias estadísticamente significativas ( $p \leq 0,05$ ). Los distintos niveles del autoconcepto muestran prácticamente la misma media tanto en el género masculino como en el femenino.

Tabla 5: Relación género y autoconcepto

	Género	Media	Desviación típica	F	Sig.
A.ACADEMICO	Masculino	3,12	0,378	0,4	0,505
	Femenino	3,16	0,336	45	
A.SOCIAL	Masculino	3,45	0,446	1,9	0,164
	Femenino	3,54	0,354	54	
A.EMOCIONAL	Masculino	1,92	0,438	0,5	0,461
	Femenino	1,87	0,471	45	
A.FAMILIAR	Masculino	3,57	0,355	0,9	0,338
	Femenino	3,61	0,215	25	
A.FISICO	Masculino	3,91	0,656	1,1	0,275
	Femenino	3,79	0,693	98	

En cuanto a la relación entre el autoconcepto y los videojuegos, se detectan diferencias estadísticamente significativas ( $p \leq 0,05$ ). Se puede apreciar como los alumnos con el autoconcepto académico ( $M=3,16$ ) y social ( $M=3,53$ ) más alto son aquellos sin problemas, y los que lo tienen más bajo son los que tienen problemas severos. También se puede ver que los escolares con el autoconcepto físico más alto son aquellos con problemas potenciales ( $M=3,91$ ), y los que lo tienen más bajo son aquellos con problemas severos ( $M=2,54$ ). En cambio, tanto el autoconcepto emocional y el familiar no presenta diferencias.

*Tabla 6: Comparativa entre autoconcepto y CERV*

	CERV	Media	Desviación típica	F	Sig.
A.ACADEMICO	Sin problemas	3,16	0,350	5,173	0,007**
	Problemas potenciales	3,13	0,344		
	Problemas severos	2,60	0,230		
A.SOCIAL	Sin problemas	3,53	0,392	5,678	0,004**
	Problemas potenciales	3,47	0,357		
	Problemas severos	2,87	0,599		
A.EMOCIONAL	Sin problemas	1,87	0,439	0,898	0,409
	Problemas potenciales	1,98	0,479		
	Problemas severos	1,85	0,754		
A.FAMILIAR	Sin problemas	3,59	0,272	2,282	0,105
	Problemas potenciales	3,64	0,313		
	Problemas severos	3,33	0,384		
A.FISICO	Sin problemas	3,87	0,680	8,371	0,000**
	Problemas potenciales	3,91	0,532		
	Problemas severos	2,54	0,657		

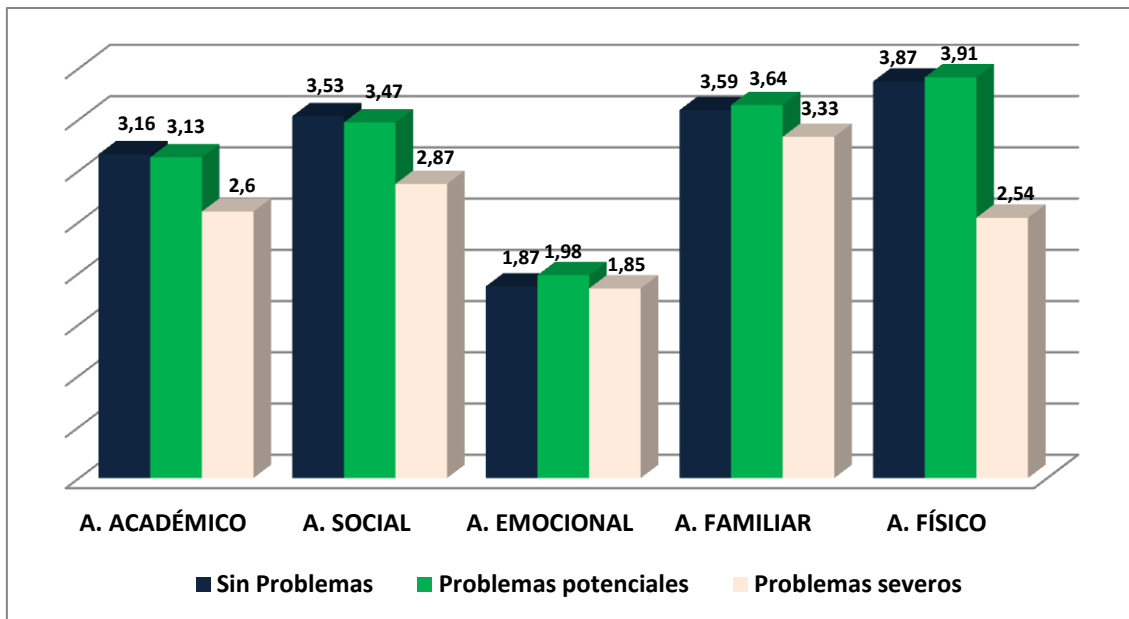


Gráfico 5: Comparativa entre autoconcepto y CERV

## 5.- DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos respecto a los videojuegos concuerdan con los obtenidos por Espejo, Chacón, Castro, Martínez, Zurita y Pinel (2015), cuando señalaban que la mayoría de los sujetos no presentan problemas (74,7% y 79,6%). Estos datos son justificados por la Fundación Pfizer, la cual afirma que 7 de cada 10 jóvenes accede a internet una media de 1,5 horas diarias, lo cual no es un uso abusivo de este.

En este estudio, se ha obtenido que el autoconcepto que más alto poseen los escolares es el físico, seguido por el familiar. Según Salum-Fares et al. (2011), el más importante, y por lo tanto el que más alto debería tener es el familiar, ya que la familia es la organización social básica, a partir de la cual se comienza el aprendizaje.

Si hablamos de la comparativa entre videojuegos y género, se puede ver que hay grandes diferencias entre niños y niñas. Los niños presentan un mayor porcentaje de problemas que las niñas. Esto se entiende debido a que los videojuegos están en el primer lugar de las preferencias de juegos o juguetes de los niños, mientras que en la jerarquización de las niñas está en el segundo (Badía, Clariana, Gotzens, Cladellas y Dezcallar, 2015).

Según los datos obtenidos, se puede apreciar que no hay diferencias entre hombres y mujeres en los distintos niveles de autoconcepto. Esto puede ser así porque según Molero et al. (2013), los hombres relacionan el autoconcepto con el físico de la persona y los hombres con la fortaleza y el ego. En cambio, Sánchez-Alcaraz y Gómez (2014) afirman que sí hay diferencias entre el género masculino y femenino, alegando que las mujeres se preocupan más por su imagen que los hombres, siendo más críticas consigo mismas.

En cuanto a la relación existente entre el autoconcepto y las Nuevas Tecnologías, muchos autores concuerdan con los resultados obtenidos. Según este estudio, los niños con el autoconcepto académico más bajo son aquellos que presentan problemas relacionados con los videojuegos. Lloret, Cabrera y Sanz (2013), nos dicen que existe una asociación entre el uso problemático de videojuegos y el bajo rendimiento escolar, argumento también dicho por Badia et al. (2015).

Siguiendo los resultados obtenidos, se puede ver que los videojuegos no influyen en el autoconcepto emocional de los niños, mientras que Estévez, Herrero, Sarabia y Járegui (2014) afirman que sí influye, que los niños con menor capacidad de regular las emociones son aquellos que tienen más posibilidades de tener problemas relacionados con los videojuegos.

Chacón, Zurita, Castro, Espejo, Martínez-Martínez y Linares (2016) nos hablan de cómo las nuevas tecnologías provocan un aislamiento en las personas, las cuales prefieren quedarse jugando con el ordenador y videojuegos antes que socializar con otras personas. Este dato concuerda con el obtenido en el estudio, el cual afirma que las personas con problemas severos tienen un autoconcepto social más bajo que aquellos sin problemas o con problemas potenciales.

Según Echeburúa y De Corral (2010), cualquier tendencia desmedida hacia alguna actividad, en este caso las nuevas tecnologías, puede desembocar en una adicción. Esta adicción quita tiempo al sujeto, limita sus intereses y genera dependencia, lo cual puede afectar a su relación familiar. Esto coincide con los datos obtenidos, los cuales dicen que los alumnos con problemas severos en los videojuegos tienen un autoconcepto inferior a los demás.



## **6.- CONCLUSIONES**

De este estudio se concluye que más de 7 de cada 10 alumnos no presentan problemas relacionados con las nuevas tecnologías, mientras que prácticamente ninguno presenta problemas severos. También se ha llegado a la conclusión de que las niñas juegan menos a los videojuegos que los niños.

En cuanto al autoconcepto, se concluye que el nivel más bajo con bastante diferencia es el emocional. En cambio, los otros cuatro niveles están más igualados, siendo el físico el que más alto tienen los sujetos. Estos datos se mantienen iguales tanto para niños como para niñas.

Por último, se concluye que los alumnos que tienen los 5 niveles de autoconcepto más bajo son aquellos que presentan problemas severos en los videojuegos, siendo el autoconcepto académico, el social y el físico los más afectados.

## **7.- LIMITACIONES**

- Al ser un estudio trasversal, no se puede realizar un seguimiento de los participantes, para ver si sus comportamientos son continuados en el tiempo o si son algo actual.
- Solo han participado alumnos de 10 a 12 años, por lo que no se han obtenido unos datos que puedan hacer referencia a toda la etapa educativa de Primaria. Posiblemente un rango de edad mayor habría alterado los resultados.
- Otra limitación ha sido la escasa información que he podido encontrar que relacione el autoconcepto con las nuevas tecnologías.

## **8.- PERSPECTIVAS DE FUTURO**

En un futuro espero poder realizar la misma investigación pero aplicada a toda la Educación Primaria, para poder ver la diferencia entre cada uno de los ciclos, y poder advertir en qué ciclo tienen más problemas con los videojuegos o en cuál comienzan a reparar en su autoconcepto.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Badia, M.M., Clariana, M., Gotzens, C., Cladellas, R y Dezcallar, T. (2015). Videojuegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria. *Revista de medios y educación*, 46, 25-38.
- Baptista, M. N., Rigotto, D. M., Cardoso, H. F. y Martín, F. J. (2012). Soporte social, familiar y autoconcepto: relación entre los constructos. *Psicología desde el Caribe*, 29 (1), 1-18
- Beranuy, M., Chamarro, A., Graner, C. y Carbonell, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema*, 21, 480-485
- Castro, M., Martínez, A., Zurita, F., Chacón, R., Espejo, T. y Cabrera, A. (2015). Uso de videojuegos y su relación con las conductas sedentarias en una población escolar y universitaria. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 6(1), 40–51.
- Chacón, R., Zurita, F., Castro, M., Espejo, T., Martínez-Martínez, A. y Linares, M. (2016). Estudio sobre la aplicabilidad de exergames para la mejora de los índices de obesidad y la imagen corporal en escolares. *Revista iberoamericana de psicología del ejercicio y el deporte*, 11(1), 97-105.
- Del Moral, M. E., Fernández, L. C. y Guzmán, A. P. (2015). Videojuegos: Incentivos Multisensoriales Potenciadores de las Inteligencias Múltiples en Educación Primaria. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 13 (2), 243-270
- Echeburúa, E. y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22 (2), 91-96
- Espejo, T., Chacón, R., Castro, M., Martínez, A., Zurita, F. y Pinel, C. (2015). Análisis descriptivo del uso problemático y hábitos de consumo de los videojuegos con relación al género en estudiantes universitarios. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14 (3), 85-93.

- Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I. y Jáuregui, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*, 26 (4), 282-290.
- Estévez, M. (2012). Relación entre la insatisfacción con la imagen corporal, autoestima, autoconcepto físico y composición corporal en el alumnado de segundo ciclo de Educación Secundaria de la ciudad de Alicante. (Tesis Doctoral). Universidad de Granada.
- Festorazzi, V. S. M., Castañeiras, C. E. y Posada, M. C. (2011). Attachment styles and self-concept: Basic for positive adolescence. *Psicodebate. Psicología, Cultura y Sociedad*, 1, 27-42
- García, F. y Musitu, G. (1999). *AF%: Autoconcepto Forma 5*. Madrid: TEAEdiciones.
- García-Sánchez, A., Burgueño-Menjíbar, R., López-Blanco, D. y Ortega, F. B. (2013). Condición física, adiposidad y autoconcepto en adolescentes. *Revista de Psicología del Deporte*, 22 (2), 453-461
- Goñi, E. y Infante, G. (2010). *Actividad físico-deportiva, autoconcepto físico y satisfacción con la vida*. *European Journal and Psychology*, 3 (2), 199-208
- Goñi, E., Fernández, A., y Infante, G. (2012). El autoconcepto personal: diferencias asociadas a la edad y al sexo. *Aula abierta*, 40 (1), 39-50.
- Harman, J., Hansen, C., Cochran, M. y Lindsey, C. (2005). Liar liar: Internet faking but not frequency of use affects social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression. *CyberPsychology y Behaviour*, 1, 1-6
- León, J., Núñez, J. L. Domínguez, E. G. y Martín-Albo, J. (2013). Motivación intrínseca, autoconcepto físico y satisfacción con la vida en practicantes de ejercicio físico: Análisis de un modelo de ecuaciones estructurales en el entorno de la programación. *Revista Iberoamericana de Psicología del ejercicio y el deporte*, 8 (1), 39-58

- Lloret, D., Cabrera, V. y Sanz, Y. (2013). Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 3 (3), 237-248.
- Marco, C. y Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitive-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de psicología*, 30 (1), 46-55
- Molero, D., Zagalaz-Sánchez, M. L. y Cachón-Zagalaz, J. (2013). Estudio comparativo del autoconcepto físico a lo largo del ciclo vital. *Revista de Psicología del Deporte*, 22, 135-142
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 21, 43-49
- Murgui, S., García, C. y García, A. (2016). Efecto de la práctica deportiva en la relación entre las habilidades motoras, el autoconcepto físico y el autoconcepto multidimensional. *Revista de Psicología del deporte*, 22 (1), 19-25
- Pérez, R., Rumoroso, A. M. y Brenes C., (2009). El Uno de Tecnologías de la Información y la Comunicación de Sí Mismo en Adolescentes Costarricenses. *Revista Interamericana de Psicología*, 43 (3), 610-617
- Pinilla, V. E., Montoya, D. M., Dussán, C., y Hernández, J. S. (2014). Autoconcepto en una muestra de estudiantes universitarios de la ciudad de Manizales. *Hacia la Promoción de la Salud*, 19, 114-127.
- Renau, V., Oberst, U. y Carbonell-Sánchez, X. (2013). Construcción de la identidad a través de las redes sociales online: una mirada desde el construccionismo social. *Anuario de Psicología*, 43 (2), 159-170
- Salum-Fares, A., Marín, R. y reyes, C. (2011). Relevancia de las dimensiones del autoconcepto en estudiantes de escuelas secundarias de ciudad Victoria, Tamaulipas. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14 (2), 255-272

Sánchez-Alcaraz, B. J. y Gómez, A. (2014). Autoconcepto físico en una muestra de estudiantes de primaria y su relación con el género y la práctica deportiva extraescolar. *Revista de Ciencias del Deporte*, 10 (2), 113-120.

Zurita, F., Castro, M., Álvaro, J. I., Rodríguez, S. y Pérez, A. J. (2016). Autoconcepto, Actividad física y Familia: Análisis de un modelo de ecuaciones estructurales. *Revista de Psicología del Deporte*, 25 (1), 97-104

## ANEXOS

## ANEXO 1: CUESTIONARIO AF-5

Hago bien los trabajos escolares	1	2	3	4	5
Hago fácilmente amigos	1	2	3	4	5
Tengo miedo de algunas cosas	1	2	3	4	5
Soy muy criticado en casa	1	2	3	4	5
Me cuido físicamente	1	2	3	4	5
Mis profesores me consideran un buen estudiante	1	2	3	4	5
Soy una persona amigable	1	2	3	4	5
Muchas cosas me ponen nervioso	1	2	3	4	5
Me siento feliz en casa	1	2	3	4	5
Me buscan para realizar actividades deportivas	1	2	3	4	5
Trabajo mucho en el salón de clases	1	2	3	4	5
Es difícil para mí hacer amigos	1	2	3	4	5
Me asusto con facilidad	1	2	3	4	5
Mi familia está decepcionada de mí	1	2	3	4	5
Me considero elegante	1	2	3	4	5
Mis profesores me estiman	1	2	3	4	5
Soy una persona alegre	1	2	3	4	5
Cuando los mayores me dicen algo me pongo muy nervioso	1	2	3	4	5
Mi familia me ayudaría en cualquier tipo de problemas	1	2	3	4	5
Me gusta como soy físicamente	1	2	3	4	5
Soy un buen estudiante	1	2	3	4	5
Tengo dificultades para hablar con desconocidos	1	2	3	4	5
Me pongo nervioso cuando me pregunta el profesor	1	2	3	4	5
Mis padres me dan confianza	1	2	3	4	5
Soy bueno haciendo deporte	1	2	3	4	5
Mis profesores me consideran inteligente y trabajador	1	2	3	4	5
Tengo muchos amigos	1	2	3	4	5
Me siento nervioso	1	2	3	4	5
Me siento querido por mis padres	1	2	3	4	5
Soy una persona atractiva	1	2	3	4	5

**ANEXO 2: CERV**

	Nunca	Pocas veces	Algunas veces
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?			
2. ¿Cuándo te aburres, utilizas los videojuegos como una forma de distracción?			
3. ¿Con que frecuencia abandonas las cosas que estás haciendo para estar más tiempo jugando a los videojuegos?			
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos, o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?			
5. ¿Has tenido riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?			
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?			
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos en lo relativo a la frecuencia			

y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?			
8. Cuando tienes problemas, ¿los videojuegos te ayudan a evadirte de ellos?			
9. ¿Con que frecuencia bloqueas pensamientos molestos sobre tu vida y los substituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?			
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida y triste?			
11. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta mientras juegas a algún videojuego?			
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?			
13. ¿Cuando no estás utilizando los videojuegos te sientes agitado o preocupado?			
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte			
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado utilizando los videojuegos?			
16. ¿Dejas de salir con los amigos para pasar más tiempo jugando con			



**ANEXO 3: CARTA PARA LOS CENTROS EDUCATIVOS**



Granada a 23 de febrero de 2016

A/A del Sr/a Director/a del Centro:

Estimado Director/a:

Desde el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada, se están realizando un conjunto de estudios, encaminados al conocimiento de los hábitos saludables para su control y mejora en el ámbito de la actividad física en el alumnado de Primaria; en estos momentos estamos centrados en conocer el estado de satisfacción, autoestima, motivación y preferencias físico-deportivas de centros educativos de Granada.

El motivo por el que nos dirigimos a Vd. es para solicitar la colaboración de su Centro, los datos que necesitamos analizar entre los alumnos/as, serán obtenidos a través de cuestionarios de tipo sociodemográfico, psicosociales y físico-saludables, que analizarán los climas motivacionales que se perciben en el alumnado hacia la Educación Física. Hemos de decir que todos los documentos son totalmente anónimos y los datos serán tratados únicamente por el equipo investigador, sin causar el menor riesgo para el alumno/a. No obstante ante cualquier duda o necesidad de aclarar más información quedamos a su entera disposición. La toma de datos no pasará de unos 15 minutos, por lo que agradeceríamos su cooperación en este proyecto.

Los trabajos serán coordinados por el profesor [redacted] (Universidad de Granada).

Los resultados obtenidos de este trabajo serán analizados durante el curso y la difusión de los mismos les será entregada en el momento de su discusión y posterior publicación.

Agradeciendo de antemano su colaboración, les saluda atentamente.

Facultad de Ciencias de la Educación  
Campus de Cartuja s/n  
18071 Granada  
Tlf.: 958 24 39 54  
Fax: 958 24 90 53  
Correo Electrónico: [dexpremu@ugr.es](mailto:dexpremu@ugr.es)

Departamento de Didáctica de la  
Expresión Musical, Plástica y Corporal