

[Correo 26 01 2018](#)

La OMS incluirá el trastorno patológico por uso de juegos digitales o videojuegos como enfermedad mental en su próxima edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades que no se actualiza desde 1990.

Este trastorno se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego "continuo o recurrente" vinculado a tres condiciones negativas provocadas por el mal uso de los juegos digitales. 1) No controlar la conducta de juego en cuando al inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto en que se juega. 2) Aumento de la prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses vitales y actividades diarias. 3) Mantener o escalar la conducta a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas. Todo esto, en la medida que el patrón de comportamiento sea suficientemente grave como para causar un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes durante un período de al menos 12 meses.

Los críticos sostienen que esa clasificación debe eliminarse porque lo único que causará es el desperdicio de recursos de salud pública para abordar este tema y daños a los videojugadores sanos de todo el mundo ([La OMS reconoce el trastorno por videojuegos como problema mental El país, 21 12 2017](#)).

Una vez más, el marketing y la publicidad de las innovaciones digitales se adelanta por años al hallazgo consistente de evidencias científicas del eventual daño que esto puede producir. Cada vez más será la intuición del comprador la que definirá el nivel de riesgo que está dispuesto a correr.

En FB: <https://www.facebook.com/leon.trahtemberg/posts/1638199459613916?pnref=story>

Artículos afines: □ □

[Expertos en adicciones valoran el «potencial educativo» del videojuego pero alertan de los «riesgos» de un uso abusivo](#) . Desde Proyecto Hombre animan a padres e hijos a trabajar juntos

[Cinco consejos para desenganchar a los niños de las pantallas](#). Aunque se haya podido acentuar en estos últimos meses, el abuso de las pantallas viene de atrás

[Adicción a videojuegos. La revista New York Times 25 octubre 2019.](#) Un jugador típico en los Estados Unidos pasa 12 horas jugando cada semana. Treinta y cuatro millones de estadounidenses juegan un promedio de 22 horas por semana. Alrededor del 60 por ciento de los jugadores han olvidado dormir para seguir jugando. Alrededor del 40 por ciento se ha perdido una comida. Ferris Jabr examina la adicción a los videojuegos.

[Tech Effects: How Video Games Impact You.](#) Can video games help improve hand-eye coordination? Can they help train your brain and improve your cognitive abilities? WIRED Senior Editor Peter Rubin tests his skills against a pro sports gamer to find out if gaming can improve your brain and body

Interesante. [The Scientific Debate Over Teens, Screens And Mental Health](#) Tres puntos de vista que se confrontan. El que procura ser menos categórico dice que "No es que el uso de teléfonos celulares por parte de adolescentes sea el causante del aumento de problemas de salud mental. Son los adolescentes que ya están luchando con ese tema los que pueden sentirse más atraídos por las pantallas y tener más probabilidades de entablar relaciones poco saludables con los medios de comunicación, por ejemplo, al buscar información sobre autolesiones o encontrarse con cyberbullies. El tiempo que pasan en línea a su vez puede hacerlos sentir peor".

[Trastorno de Déficit de Contacto con la Naturaleza](#)

[Fortalezas y debilidades por el uso intensivo de medios audiovisuales](#)

[Efectos de la inmersión audiovisual](#)

[¿Los videos virales realmente te dicen algo sobre los adolescentes de hoy?](#) Una columna del NYT que habla de cómo los videos grabados de 1 minuto en tik tok o un tweet de un dicho de alguien, descontextualizados, se convierten en virales y crean opinión y debate

[La dura batalla de los papás contra el reinado de las pantallas](#) Ni fútbol, ni guitarra ni acrobacia; después del colegio, los niños solo quieren jugar videojuegos. PlayStation, la tableta y Netflix conforman una especie de atractivo ‘triángulo de las Bermudas’ en el que los niños se pierden y no pueden (ni quieren) salir. Ante este panorama, aparece la desesperación de los padres, que no saben cómo rescatarlos de esa trampa en la que sus hijos se metieron.

[El juego: herramienta para que la crianza sea más fácil y efectiva.](#) Recuerde que cuando los niños juegan no pierden el tiempo ni molestan, aunque hay que poner límites

[El uso intensivo de medios electrónicos en la infancia tardía se vincula con un rendimiento académico más bajo.](#) Un nuevo estudio de niños de 8 a 11 años revela una asociación entre el uso intensivo de la televisión y un rendimiento de lectura más bajo, así como entre el uso intensivo de la computadora y una menor capacidad numérica: la capacidad de trabajar con números.

Niños y adolescentes en medios digitales: en la última década, el uso de medios digitales, incluidos los medios interactivos y sociales, ha crecido, y la evidencia de la investigación sugiere que estos medios más nuevos ofrecen tanto beneficios como riesgos para la salud de niños y adolescentes. Los beneficios basados en la evidencia identificados a partir del uso de medios digitales y sociales incluyen aprendizaje temprano, exposición a nuevas ideas y conocimiento, mayores oportunidades de contacto social y apoyo, y nuevas oportunidades para acceder a mensajes e información de promoción de la salud. Los riesgos de dichos medios incluyen efectos negativos para la salud en el sueño, la atención y el aprendizaje; una mayor incidencia de obesidad y depresión; exposición a contenido y contactos inexactos, inapropiados o inseguros; y comprometió la privacidad y la confidencialidad. Este informe técnico revisa la literatura sobre estas oportunidades y riesgos, enmarcados en torno a preguntas clínicas, para niños desde el nacimiento hasta la edad adulta. Para promover la salud y el bienestar en niños y adolescentes, es importante mantener una actividad física adecuada, una nutrición saludable, una buena higiene del sueño y un entorno social enriquecedor (ver artículo con el link).

<http://pediatrics.aappublications.org/content/early/2016/10/19/peds.2016-2593.full>

[Lo que sabemos sobre las pantallas y los niños. ¿Realmente las pantallas les hacen daño a los niños?](#) La investigación longitudinal espera seguir a 11.800 niños a través de la adolescencia, con estudios anuales de resonancia magnética, para ver si los cambios en el cerebro están relacionados con el comportamiento o la salud. El estudio comenzó en 2013 con veintiún centros de investigación académica; el enfoque inicial era en los efectos de las drogas y el consumo de alcohol en el cerebro adolescente. El proyecto se ha expandido y ahora incluye otros temas, como los efectos de las lesiones cerebrales, la exposición a pantallas, la genética y una serie “de factores medioambientales diversos”. Separar las consecuencias negativas y las positivas en el desarrollo físico del cerebro será muy difícil, dados los muchos factores que están potencialmente en juego: desde los efectos del consumo de marihuana, del alcohol, los cigarrillos electrónicos, las diferencias genéticas, los cambios en casa o la escuela hasta toda la tormenta emocional que conlleva la adolescencia. La mayoría de los padres quizá ya están conscientes de la desventaja más grande del tiempo frente a las pantallas: el grado al que puede desplazar otras experiencias de la infancia, entre ellas el sueño, escalar cercas, jugar al aire libre o meterse en problemas. Aunque muchos padres —quizá la mayoría— seguramente vieron varias horas de televisión al día cuando eran jóvenes. Puede que sus experiencias quizá sean más similares de lo que creen a las de sus hijos.

[Pilar Sordo \(2019\): "La educación actual forma jóvenes emocionalmente analfabetos".](#) Una mirada cautelosa para entender la educación, desde lo familiar hasta lo social

[El valor educativo de los juguetes sencillos para los pequeños](#) Clara Valls, profesora de psicología del desarrollo de la Universidad Abat Oliba CEU, recuerda que en la infancia, jugar «es algo más que un entretenimiento» ya que «se trata del acto de aprendizaje por excelencia»