



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN PSICOPEDAGOGÍA**

TEMA

**LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA**

TUTOR

Mgtr. MARCO ANDRÉS MOSCOSO CHÁVEZ

AUTORES

NAGHELLY FRANCESCA BAJAÑA CARRIEL

JIMMY STEVEN COELLO PARRALES

GUAYAQUIL

2023

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

Los Videojuegos y su influencia en el Rendimiento Académico en estudiantes de tercer año de educación básica

AUTOR/ES:

Bajaña Carriel Naghelly Francesca
Coello Parrales Jimmy Steven

TUTOR:

Moscoso Chávez Marco Andrés

INSTITUCIÓN:

Universidad Laica Vicente
Rocafuerte de Guayaquil

Grado obtenido:

Licenciado en Psicopedagogía

FACULTAD:

EDUCACIÓN

CARRERA:

PSICOPEDAGOGÍA

FECHA DE PUBLICACIÓN:

2023

N. DE PÁGS:

129 paginas

ÁREAS TEMÁTICAS: Formación de personal docente y ciencias de la educación.

PALABRAS CLAVE: Videojuego, Rendimiento Académico, Educación Inclusiva, Aprendizaje, Cognición

RESUMEN:

El objetivo de la presente investigación fue analizar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Mundo de Alegría "UEMA. Para lograrlo, se desarrolló una investigación de tipo descriptivo con enfoque mixto donde se analizó una muestra compuesta por estudiantes, padres de familia, docentes y directivos de una institución a los cuales se les aplicó encuestas, entrevistas y la prueba de la figura del Rey. Los resultados indican que los directivos manifiestan que se pueden crear espacios de aprendizaje interactivos a partir de incorporar los videojuegos al proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes consideran que los videojuegos tienen mayormente efectos negativos que positivos y que los mismos deberían dosificarse en indicadores de tiempo y frecuencia. Los padres de familia indican que los videojuegos no tienen efecto en el rendimiento académico y se observa una dificultad media en el establecimiento de rutinas para equilibrar su uso y el tiempo escolar. En el caso de los estudiantes, la muestra seleccionada (n=6) quienes son estudiantes que juegan videojuegos puntuaron nivel alto en la ejecución de la figura del Rey. De todo lo anterior, se concluye que, pese a la perspectiva negativa de los docentes y padres de familia, la apertura de directivos y el nivel de desarrollo cognitivo en los estudiantes permite comprender que la relación rendimiento académico y videojuegos es un campo que requiere mayor exploración para determinar su alcance e impacto sobre los procesos antes mencionados.

N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (Web):		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTOR/ES: Bajaña Carriel Naghelly Francesca Coello Parrales Jimmy Steven	Teléfono: 0968430709 0960843409	E-mail: nbajanac@ulvr.edu.ec jcoello@ulvr.edu.ec
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Mgtr. Kennya Guzman Huayamabe Teléfono: (04)2596500 Ext. 217 E-mail: kguzmanh@ulvr.edu.ec Ph.D Margarita León García Teléfono: (04)2596500 Ext. 278 E-mail: mleong@ulvr.edu.ec	

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Proyecto tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

2%

INDICE DE SIMILITUD

3%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ulvr.edu.ec

Fuente de Internet

1%

2

dspace.unitru.edu.pe

Fuente de Internet

1%

3

Submitted to Universidad Catolica De Cuenca

Trabajo del estudiante

1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 1%



Firmado digitalmente por
**MARCO ANDRES
MOSCOZO CHAVEZ**

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Los estudiantes egresados NAGHELLY FRANCESCA BAJAÑA CARRIEL y JIMMY STEVEN COELLO PARRALES, declaramos bajo juramento, que la autoría del presente Trabajo de Titulación, Los Videojuegos y su influencia en el Rendimiento Académico en estudiantes de Tercer Año De Educación Básica, corresponde totalmente a los suscritos y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedo (emos) los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autores



NAGHELLY FRANCESCA BAJAÑA CARRIEL
C.I. 1206845974



JIMMY STEVEN COELLO PARRALES
C.I. 0940563422

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de docente Tutor del Trabajo de Titulación Los Videojuegos y su influencia en el Rendimiento Académico en estudiantes de Tercer Año De Educación Básica, designado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Trabajo de Titulación, titulado: Los Videojuegos y su influencia en el Rendimiento Académico en estudiantes de Tercer Año De Educación Básica, presentado por los estudiantes JIMMY STEVEN COELLO PARRALES y NAGHELLY FRANCESCA BAJAÑA CARRIEL como requisito previo, para optar al Título de LICENCIADO EN PSICOPEDAGOGÍA encontrándose apto para su sustentación.

MGTR. MARCO ANDRÉS MOSCOSO CHÁVEZ
C.C. 1721399721

AGRADECIMIENTO

Consigno mi agradecimiento a la facultad de Educación, de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil; y a cada uno de los docentes de la Facultad y de manera especial al Mgtr. Marco Moscoso, bajo cuya dirección y asesoramiento logré la estructura de la presente tesis.

Naghelly Francesca Bajaña Carriel

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a todas aquellas personas que han sido fundamentales en mi camino hacia la culminación de esta meta, quiero expresar mi agradecimiento a mis padres, por su amor incondicional, apoyo y sacrificio a lo largo de toda mi vida y en especial durante mi etapa de estudios. Gracias por creer en mí y por ser mi fuente constante de inspiración. Agradezco profundamente a mi novio y mis amigas, quienes me brindaron su compañía, aliento y ánimo en los momentos difíciles y compartieron conmigo las alegrías y llantos. La Golden maknae se despide, nunca dejen que rompan sus sueños; vivan y sean felices.

Naghelly Francesca Bajaña Carriel

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a las personas que contribuyeron y apoyaron en mi formación universitaria, por su respaldo y aliento brindado por todos estos años. Gracias al Mgtr. Marco Moscoso, PhD. Margarita León y Mgtr. Kennya Guzmán por sus orientaciones, motivaciones y críticas constructivas. A mis compañeros y amigos que me impulsaron a seguir siempre por delante. A mi esposa Esther Luna. gracias por el inmenso apoyo brindado, siendo mi acompañante en cada paso de mi proceso académico, siendo mi consejera y mejor amiga. Siempre llevaré sus enseñanzas a lo largo de mi vida profesional.

Jimmy Steven Coello Parrales

DEDICATORIA

A mis padres, mis abuelos y mi esposa, quienes siempre estuvieron presentes y me brindaron su apoyo durante toda mi formación académica.

A mis maestros quienes siempre estuvieron presentes durante todo este recorrido académico

Jimmy Steven Coello Parrales

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue analizar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Mundo de Alegría "UEMA. Para lograrlo, se desarrolló una investigación de tipo descriptivo con enfoque mixto donde se analizó una muestra compuesta por estudiantes, padres de familia, docentes y directivos de una institución a los cuales se les aplicó encuestas, entrevistas y la prueba de la figura del Rey. Los resultados indican que los directivos manifiestan que se pueden crear espacios de aprendizaje interactivos a partir de incorporar los videojuegos al proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes consideran que los videojuegos tienen mayormente efectos negativos que positivos y que los mismos deberían dosificarse en indicadores de tiempo y frecuencia. Los padres de familia indican que los videojuegos no tienen efecto en el rendimiento académico y se observa una dificultad media en el establecimiento de rutinas para equilibrar su uso y el tiempo escolar. En el caso de los estudiantes, la muestra seleccionada (n=6) quienes son estudiantes que juegan videojuegos puntuaron nivel alto en la ejecución de la figura del Rey. De todo lo anterior, se concluye que, pese a la perspectiva negativa de los docentes y padres de familia, la apertura de directivos y el nivel de desarrollo cognitivo en los estudiantes permite comprender que la relación rendimiento académico y videojuegos es un campo que requiere mayor exploración para determinar su alcance e impacto sobre los procesos antes mencionados.

Palabras Clave: Videojuego, Rendimiento Académico, Educación Inclusiva, Aprendizaje, Cognición

ABSTRACT

The objective of this research was to analyze the influence of video games on the academic performance of third-year students of basic education of the Mundo de Alegría Educational Unit "UEMA. To achieve this, a descriptive investigation with a mixed approach was developed where a sample composed of students, parents, teachers and managers of an institution was analyzed, to which surveys, interviews and the test of the figure of the King were applied. The results indicate that managers state that interactive learning spaces can be created by incorporating video games into the teaching-learning process. Teachers consider that videogames have more negative than positive effects and that they should be dosed in time and frequency indicators. Parents indicate that videogames have no effect on academic performance and there is a medium difficulty in establishing routines to balance their use and school time. In the case of the students, the selected sample (n=6) who are students who play video games scored high in the execution of the figure of the King. From all of the above, it is concluded that, despite the negative perspective of teachers and parents, the openness of managers and the level of cognitive development in students allows us to understand that the relationship between academic performance and video games is a field that requires further exploration to determine its scope and impact on the aforementioned processes.

Keywords: Videogame, Academic Performance, Inclusive Education, Learning, Cognition

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I ENFOQUE DE LA PROPUESTA	3
1.1 Tema:	3
1.2 Planteamiento del Problema:.....	3
1.3 Formulación del Problema:	17
1.4 Objetivo General	17
1.5 Objetivos Específicos.....	17
1.6 Idea a Defender	17
1.7 Línea de Investigación Institucional / Facultad.....	17
CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL	18
2.1 Marco Teórico	18
2.2. Videojuegos como producto infantil	19
2.3 Tipos de videojuegos	24
2.3.1 Juegos de lucha	24
2.3.2 Juegos de combate	25
2.3.3 Shoot´em up (dispárales a todos) o juegos de disparo	25
2.3.4 Plataforma	25
2.3.5 Simuladores	26
2.3.6 Juegos de deporte	26
2.3.7 Estrategia	27
2.3.8 Aventura	27
2.3.9 Los juegos de rol	27
2.3.10 Juegos de guerra o wargames	28
2.3.11 Simuladores de sistemas	28
2.3.12 Juegos de sociedad	28

2.3.13 Ludo-educativos (edutainment)	28
2.3.14 Otras clasificaciones	29
2.4 Efectos negativos del uso de videojuegos	30
2.4.1 Problemas de atención	30
2.4.2 Problemas de concentración.....	32
2.4.3 Problemas de memoria	33
2.4.4 Problemas en las habilidades sociales	34
2.4.5 Problemas en el desempeño escolar.....	36
2.4.6 Problemas en las habilidades cognitivas	38
2.5 Efectos positivos del uso de videojuegos	40
2.5.1 Atención	40
2.5.2 Concentración	42
2.5.3 Memoria	44
2.5.4 Habilidades sociales	48
2.5.5 Habilidades cognitivas	50
2.6 Rendimiento académico.....	52
2.6.1 Formas de medir el rendimiento académico.....	53
2.6.2 Factores que favorecen el rendimiento académico	55
2.6.3 Factores que retrasan o afectan el rendimiento académico.....	58
2.7 Marco Legal.....	59
2.7.1 Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural	59
2.7.2 Código de Niñez y la Adolescencia	60
2.7.3 Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A.....	60
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO	61
3.1 Enfoque de la investigación	61
3.2 Alcance de la Investigación.....	61
3.3 Técnicas e instrumento para obtener datos.....	61

3.3.1 Entrevista	61
3.3.2 Encuesta	61
3.3.3 Test.....	62
3.4 Población y Muestra.....	62
3.4.1 Población.....	62
3.4.2 Muestra	63
CAPÍTULO IV INFORME DE RESULTADOS	64
4.1 Presentación y análisis de resultados.....	64
4.1.1 Análisis de entrevista a la docente tutora	64
4.1.2 Análisis de entrevista y encuesta al personal administrativo de la institución.....	66
4.1.3 Resultados de la encuesta a docentes	68
4.1.4 Resultados de encuestas a padres de familia	83
4.1.5 Resultados de la aplicación de la prueba Figura del Rey	94
4.2 Triangulación de resultados	94
CONCLUSIONES	96
RECOMENDACIONES	98
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	99
ANEXOS	105

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1.....	62
Tabla 2.....	63
Tabla 3.....	63
Tabla 4.....	68
Tabla 5.....	69
Tabla 6.....	70
Tabla 7.....	71
Tabla 8.....	72
Tabla 9.....	73
Tabla 10.....	74
Tabla 11.....	75
Tabla 12.....	76
Tabla 13.....	77
Tabla 14.....	78
Tabla 15.....	79
Tabla 16.....	80
Tabla 17.....	81
Tabla 18.....	82
Tabla 19.....	83
Tabla 20.....	84
Tabla 21.....	85
Tabla 22.....	86
Tabla 23.....	87
Tabla 24.....	88
Tabla 25.....	89
Tabla 26.....	90
Tabla 27.....	91
Tabla 28.....	92
Tabla 29.....	93
Tabla 30.....	94

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1	4
Figura 2	33
Figura 3	37
Figura 4	40
Figura 5	68
Figura 6	69
Figura 7	70
Figura 8	71
Figura 9	72
Figura 10	73
Figura 11	74
Figura 12	75
Figura 13	76
Figura 14	77
Figura 15	78
Figura 16	79
Figura 17	80
Figura 18	81
Figura 19	82
Figura 20	83
Figura 21	84
Figura 22	85
Figura 23	86
Figura 24	87
Figura 25	88
Figura 26	89
Figura 27	90
Figura 28	91
Figura 29	92
Figura 30	93

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1 Entrevista a la docente.....	105
Anexo 2 Entrevista a la rectora	108
Anexo 3 Encuesta a la rectora	111

INTRODUCCIÓN

Por décadas, los videojuegos han sido considerados una mala influencia para niños y jóvenes, se les asocia con el aumento de conductas agresivas, exposición a la violencia y desconexión de la realidad, es cierto que demasiadas horas sin supervisión con algún juego cuyo contenido sea violento puede llevar a estas consecuencias, pero todo depende del diseño y propósito del juego. Estos juegos comerciales son diseñados para entretener, no educar, pero, aun así, se necesita un conjunto de habilidades y competencias para superar los desafíos que proponen, las habilidades más básicas que desarrollan la mayoría de los juegos son: comunicación, adaptabilidad, pensamiento crítico y persistencia, es por esto que la diversión que proporcionan los videojuegos a sus usuarios viene de dos lugares: la satisfacción de superar retos y de aprender.

Por lo antes mencionado, los videojuegos han experimentado un crecimiento significativo en popularidad y diversidad a lo largo de los años, convirtiéndose en una forma de entretenimiento masiva y una parte importante de la cultura popular. Además de ser una fuente de diversión, estos también han demostrado tener beneficios educativos y sociales, como mejorar la coordinación mano-ojo, estimular el pensamiento estratégico y fomentar la colaboración en equipo. Sin embargo, como con cualquier forma de entretenimiento, es importante utilizarlos de manera equilibrada y consciente.

El rendimiento académico puede evaluarse de diversas formas, como calificaciones, promedios, puntuaciones de exámenes, comentarios de profesores y otros indicadores relevantes, estos resultados académicos pueden aplicarse a diferentes materias, asignaturas o áreas de conocimiento. En este sentido, se establecen dos variables; la primera, los videojuegos y, el segundo, el rendimiento académico, de tal manera que el objetivo principal fue evidenciar la influencia que tienen los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes, donde se mostrara los efectos positivos y negativos que tienen dichos juegos y de qué manera aportan al rendimiento académico del estudiante.

A continuación, se detallan un breve resumen de los capítulos que se encontraran en el presente trabajo de titulación.

Capítulo 1: Diseño de la investigación, en este apartado se muestra la información fundamental del anteproyecto de investigación, el planteamiento junto con la formulación del problema, así también como los objetivos generales y específicos.

Capítulo 2: Marco teórico, conceptual y legal, para este capítulo se realiza una fundamentación teórica de las variables identificadas, el marco conceptual la revisión de palabras técnicas y el marco legal con las leyes que van a sustentar el presente trabajo.

Capítulo 3: Metodología de la investigación: el siguiente apartado se dividirá en dos partes; la primera, el diseño metodológico establecido con el enfoque, alcance, tipo y diseño de la investigación, así también como los métodos, técnicas, instrumentos, población y muestra; la segunda, es el análisis de los resultados de los instrumentos aplicados.

Capítulo 4: Informe de resultados: para este capítulo se describirán los resultados de los instrumentos de investigación empleados durante el presente estudio; los cuales serán triangulados para poder obtener las conclusiones del estudio y brindar un aporte significativo al grupo estudiado.

Conclusiones y recomendaciones: Tiene como finalidad responder a los objetivos generales y específicos de manera coherente y concisa.

CAPÍTULO I ENFOQUE DE LA PROPUESTA

1.1 Tema:

Los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico en estudiantes de tercer año de educación básica.

1.2 Planteamiento del Problema:

En el 2019 una noticia dio un giro inesperado al estilo de vida de todos los seres humanos, en Wuhan (China) se confirmaba la detección de un nuevo virus perjudicial para la salud del hombre, es así como aparece por primera vez en la historia de la humanidad el COVID - 19, quién es el resultado de una variante de un coronavirus conocido como SARS-CoV-2. (OMS, 2023)

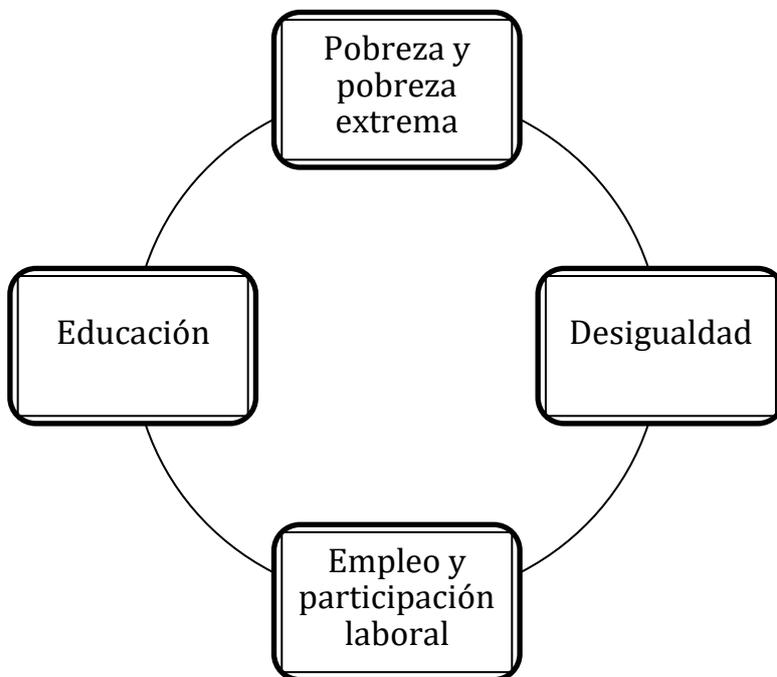
Una vez aparecida esta enfermedad rápidamente las diferentes organizaciones mundiales hicieron llamados a los diferentes gobiernos para tomar medidas de precaución ante la posible expansión de este virus, de esta forma las medidas que se iban tomando para resguardar la salud y la vida humana hicieron que las actividades que usualmente una persona realizaba, como ir al trabajo, a la escuela o salir a comer con su familia ya no sean más de la misma forma, sino que, debían adaptarse a la nueva necesidad de protección.

Sin embargo, se resalta que esto para muchos países significaba enfrentarse a una crisis aún mayor de la que ya existía, para la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) (2021) el impacto es mayormente significativo en los niveles de pobreza, desigualdad y empleo en América Latina, debido a que la región ha experimentado un deterioro económico y social sin precedentes en los últimos años debido a la crisis sanitaria, estos pueden ser vistos desde diferentes puntos de vista como:

- Pobreza y pobreza extrema: La paralización de actividades económicas, el cierre de empresas y el aumento del desempleo debido a las medidas de confinamiento y distanciamiento social llevaron al incremento significativo en los niveles de pobreza.

- Desigualdad: Las personas en situaciones de vulnerabilidad y los grupos marginalizados, como: trabajadores informales, migrantes y las comunidades indígenas han sido los más afectados.
- Empleo y participación laboral: Las restricciones impuestas para controlar la propagación del virus afectaron principalmente a sectores como: el comercio minorista, la hostelería, entre otros. Además, el cierre de escuelas y el aumento de las responsabilidades domésticas también presentaron un impacto desproporcionado en las mujeres y su participación en el mercado laboral.
- Educación: Al ser zonas donde la pobreza puede llegar a ser extrema el acceso a la educación al ser bajo la modalidad online se tornó un tema de debate ya que parecía limitar su accesibilidad para este grupo, además de esto se suman muchas consecuencias gracias al mal uso de la tecnología para las que los países de América Latina no estaban listos para enfrentar.

Figura 1
Factores que han sido afectados a nivel mundial a causa de la pandemia COVID-19



Fuente: Cepal (2021)

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

En el caso de Ecuador, al igual que otros países, procuró medidas de aislamiento y control para evitar la expansión del virus. Cuando esta enfermedad llegó al país y el conocimiento sobre la misma era limitado, se restringió la movilidad y se propuso el distanciamiento físico además se incluyeron las cuarentenas, cierres de fronteras, cierre de escuelas y cancelación de eventos masivos; también se amplió la capacidad de atención médica, aumentaron las pruebas diagnósticas se facilitó el acceso a equipos de protección personal para los trabajadores de la salud, además de algunas campañas de salud promovidas por los diferentes centros de salud. (Organización Internacional del Trabajo, 2021)

Enfocando específicamente hacia el campo de la educación, el Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC) desarrolló el Plan Educativo "Aprendemos juntos en casa" como respuesta a la emergencia sanitaria y priorizando el cumplimiento a la ley sobre los derechos de los niños, niñas y adolescentes en base a su proceso de aprendizaje, por lo que reconoce que se debe adaptar los currículos educativos para poder responder a la necesidad de que los involucrados sigan con su educación pero desde sus hogares para proteger y resguardar su salud e integridad física y psicológica. (UNICEF, 2021)

Si bien el educarse desde casa parecía la opción más viable lo cierto es que el país no estaba preparado para cambiar la modalidad de educación empleada de un momento a otro. Al estar en una situación de confinamiento y al no tener contacto con el exterior los niños, niñas y adolescentes recurrieron a otras medidas para poder distraer su mente, siendo este el uso de videojuegos, esto, dado a que mientras dedicaban tiempo a atender las explicaciones del docente este no podía controlar que el estudiante tras la pantalla esté totalmente atento, por contrario tenían la completa libertad de acceder a otras realidades muy lejanas al aprendizaje académico.

Sin embargo, el uso de la tecnología durante la pandemia se volvió de completa vitalidad ya que era la herramienta que permitía al mundo seguir en movimiento y no quedar estancado ante la emergencia sanitaria presentada. Desde una perspectiva positiva se menciona al uso de la tecnología durante la pandemia

por COVID-19 como una oportunidad para América latina y el caribe, es decir, que funcione como agente motivacional para que todos los países involucrados tengan la iniciativa de innovar a través de estas herramientas y por ende contribuir al progreso de cada uno de ellos. (Agudelo et al, 2020)

Por otro lado, si de beneficios tecnológicos se habla, se pueden abordar incluso aquellos que van más allá de su uso solo por la situación de pandemia, sino que además se pueden entrelazar con aquellos que ya existían de uso por necesidad u obligación, por ejemplo, para la comunicación; este proceso es tan ambiguo para el hombre que se viene adaptando según las nuevas necesidades, por lo que de igual forma también se acopla a las nuevas herramientas como las de la tecnología. Con el tiempo estas fueron ayudando a los procesos comunicativos hasta conocer los que se tienen el día de hoy.

En el caso de la educación, la tecnología ha servido para crear nuevos espacios de aprendizaje dónde los estudiantes puedan interactuar con otros sin necesidad de estar en un mismo sitio, o, a su vez, ha permitido que se pueda estudiar a distancia, sin la necesidad de estar en el mismo país. Sin embargo, cabe resaltar que la importancia de esta herramienta no se centra solo en su uso mediante la realidad virtual o que nace explícitamente por la pandemia mundial, desde antes el uso de las tecnologías en el aula brinda numerosos beneficios.

Esto, dado que permite el uso de recursos educativos más atractivos y motivantes, promueve el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y ofrecen la oportunidad de desarrollar competencias digitales y habilidades de procesamiento de información que son de suma importancia en la sociedad actual. (Rumiche & Solís, 2021). Otro de los beneficios de la tecnología como herramienta educativa es la facilidad de acceso a la información, se puede recordar que anteriormente para acceder a cierta literatura era necesario visitar bibliotecas o buscar material físico que permitiera obtener el contenido que se necesitaba.

El acceso a la información es un hecho completamente sencillo, para entenderlo de otro modo, la información que antes se encontraba en libros, periódicos y cualquier material físico actualmente se puede encontrar en sitios web, blogs, foros, bases de datos, revistas digitales, publicaciones científicas,

entre otros. En concordancia, la disponibilidad de los contenidos en línea ha facilitado la búsqueda de información y por ende de la investigación, el avance ha sido tan significativo al punto de existir herramientas de filtrado y clasificación de contenidos que permiten a los usuarios refinar y evaluar los resultados de búsqueda de acuerdo con sus necesidades y criterios. (Espinoza, 2020)

Fuera del campo educacional también existen otros beneficios que se pueden detallar brevemente para dar énfasis a cuán importante es su impacto y es que dentro de la misma tecnología se pueden encontrar muchas otras herramientas que nacen de ella y de igual forma facilitan la vida del ser humano. Una de estas tantas son los sistemas de Inteligencia Artificial (IA), quienes automatizan tareas cognitivas como el procesamiento de datos, la clasificación de información, entre otras tareas más, también puede hacer predicciones precisas y análisis avanzados, lo que facilita el trabajo en distintas áreas en el mundo laboral, educativo, empresarial y otras más. (UNCTAD, 2020)

Es necesario resaltar que, para que el uso de la tecnología sea un punto positivo y no algo que perjudique. Se debe considerar la alfabetización digital misma que consiste técnicamente en brindar la información necesaria sobre el uso correcto de todas las herramientas que brinda la misma tecnología, en la actualidad es muy común ver que las nuevas generaciones pueden manipular perfectamente cualquier aparato tecnológico que les sea de su alcance.

Con respecto a lo anteriormente mencionado cabe resaltar que la supervisión y la orientación que deben tener los adultos hacia los niños en el uso de la tecnología es un punto fundamental ya que esto puede conducir a situaciones donde los niños estén expuestos a contenidos inapropiados, ciberacoso y cualquier riesgo relacionado a la privacidad y la seguridad de su perfil en el internet. En este sentido también es necesario empezar a mencionar algunos puntos negativos que han llegado con el uso de la tecnología ya que incluso siendo un recurso que puede ser de mucha ayuda, también tiene un efecto o peso negativo si es usada de forma incorrecta, como justamente se titula el presente proyecto, centrando la problemática en el uso adictivo de los videojuegos.

Para empezar, el uso incorrecto o inapropiado de la tecnología es necesario reconocer que esta tiene varias formas de acceso, que si bien ya se han ido mencionando vale la pena resaltarlas, como el acceso a internet, los aparatos tecnológicos, medios de difusión, entre otros. Desde esta perspectiva se empieza analizando uno de los problemas más sonados con base en el mal uso de esta herramienta como lo es la fácil interacción con personas desconocidas a través de redes sociales y otros medios. Esto, con el pasar de los años se transformó una problemática dónde la seguridad de niños, adolescentes e incluso adultos estuvo en total riesgo. (Navarro, 2019)

Para Pedrero, E. et al (2019) mencionan que el mal uso de esta herramienta asegura que nace del abuso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), al mencionar el término “abuso” aluden al uso excesivo o adictivo de las tecnologías digitales, estos pueden ser: teléfonos móviles, redes sociales, videojuegos, entre otros. En los jóvenes y niños pero que esto afecta directamente a el funcionamiento de los sistemas de control ejecutivo de la conducta, este último es importante para las diversas habilidades dentro de los aspectos del desarrollo, como el rendimiento escolar, el aprendizaje, la capacidad de estrategias de resolución de conflictos, la capacidad de calcular las consecuencias de la conducta y la interacción social.

Para entenderlo de otro modo se toma como ejemplo el uso excesivo de videojuegos, tomando en consideración que la adicción o el uso excesivo de esta herramienta aumentó durante la emergencia sanitaria alcanzando el 62% según Jerez (2022); lo que trajo como consecuencia algunos efectos en el proceso educativo. Luego de la pandemia, se ha retomado la presencialidad en las aulas, sin embargo, el uso de esta herramienta al parecer ha llegado para quedarse. Su uso, a veces desmedido, ocasiona múltiples problemáticas que afectan directamente la vida de los niños, especialmente a aquellos en etapa escolar, donde incluso, se pueden visualizar varias situaciones, como: el uso de videojuegos mientras el docente explica algún tema, priorizar los videojuegos en vez de realizar las actividades académicas enviadas al hogar, invertir tiempo en videojuegos (no para reforzar los aprendizajes adquiridos en clases), entre otros.

Tomando en consideración el efecto que tuvo la pandemia sobre el uso de la tecnología, en Ecuador una vez que el Ministerio de Educación decide suspender las clases presenciales un 12 de marzo del año 2020 todos los estudiantes del país recurren urgente al uso de herramientas tecnológicas específicamente de redes sociales como Facebook, WhatsApp, YouTube y otras más que les permitieran acceder a su proceso educativo, según esta razón durante los primeros meses de pandemia estas fueron las herramientas más utilizadas. (Zhindón, 2021)

Si de educación y herramientas tecnológicas más usadas también se encuentran las plataformas de aprendizaje en línea que brindan acceso a materiales de estudio, tareas, evaluaciones y recursos educativos permitiendo un acceso a toda la información educativa desde la comodidad del hogar de los estudiantes y facilitando los procesos de aprendizaje. Y aunque por un instante los trabajos colaborativos llegaron a parecer algo lejano de cumplir dada la situación se dieron a conocer herramientas que, aunque ya existían eran de poco uso para los estudiantes, estas son aquellas brindadas por Google como: docs, hoja de cálculo, meet, entre otras más.

Esto a su vez puede ser respaldado aunque desde otro contexto diferente al educacional ya que según Austria, X. (2021), para Wordev una empresa dedicada a ayudar a empresarios pequeños, quién en su estudio menciona que en el 2019 y 2020, años dónde el teletrabajo surgió como mecanismo de ayuda para la continuidad de actividades laborales, las aplicaciones como WhatsApp alcanzaron el 83,08% y el 85,38% de uso para el cumplimiento de las actividades cotidianas de los emprendedores, otra de las herramientas de la tecnología más usadas fueron email con una variación entre 71,28% y el 74,62% de uso.

Las herramientas varían según el contexto e incluso según el lugar del que se esté realizando el estudio debido a la gran diferencia que existe entre las oportunidades de acceso a la información en diferentes países. Sin embargo, en absolutamente todos es imprescindible el constante aprendizaje sobre el uso de esta herramienta ya que como se comprobó durante el tiempo de pandemia pueden ser la salida y la solución a muchos problemas, pero esto solamente si son usadas o si se cuenta con los medios necesarios para lograrlo.

Por ejemplo, en las zonas urbanas el acceso a internet es mayor que el de las rurales, en un informe sobre los países de América latina y el Caribe se logró identificar que en las zonas urbanizadas el 67% posee acceso al internet y otras herramientas tecnológicas, mientras que en zonas rurales este número decae al 23% y aunque esto entre dentro del apartado de las desigualdades es importante resaltarlo debido a que forma parte del contexto. Al ser la tecnología una herramienta utilizada frecuentemente todas las personas podían y pueden acceder a esta, incluyendo los niños, quienes por la situación de confinamiento buscaban alternativas de entretenimiento. Aunque estadísticamente no existen cifras exactas al ser información propia de menores de edad lo cierto es que es una realidad al ver la respuesta de los medios que se dedican a crear juegos, videos y todo tipo de contenido dirigido para niños teniendo un consumo considerable. (Gavoto, L. et al, 2020)

En el caso de Ecuador, en un estudio realizado por Velasteguí (2021) menciona que los niños de entre los diez y doce años usaron la tecnología para la ocupación de su tiempo libre. Cabe resaltar que esto no significa que el uso sea netamente positivo, sino que además podían recaer en una seria adicción a los diferentes portales de entretenimiento que les brinda la tecnología. Esto provocó incluso un cambio significativo en sus rutinas diarias dónde al estar en un estado de confinamiento en vez de jugar con sus amigos en el parque o recibirlos de visita, realizaban video llamadas para juegos en línea, también al despertarse en vez de prepararse para ir a la escuela o a realizar cualquier actividad lo primero que hacían era sentarse o encender alguna herramienta tecnológica que les permitiera ir más allá de dónde realmente están. (Malla, 2021)

Dadas estas razones se puede concluir con que el uso de la tecnología en niños durante la pandemia puede ser o bien benefactor o a su vez perjudicial ya que si es de forma positiva las plataformas de aprendizaje en línea y las aplicaciones educativas han permitido a los niños seguir estudiando sin la necesidad de exponerse a contagios o algún tipo de peligro durante pandemia, también las videollamadas y las redes sociales lograron que estos permanecieran en constante comunicación con el exterior, aunque no es la

misma experiencia social interactiva era lo más cercano considerando la amenaza que presentaba salir a las calles en la crisis sanitaria mundial.

En otras palabras, se podría considerar que el uso de la tecnología en los niños es todo un desafío puesto como se ha explicado existen múltiples variables que se deben analizar según el contexto y la necesidad, pero siempre con la priorización del bienestar de los niños, en el caso de la tecnología otra forma de caracterizar si es perjudicial o no es analizando cada una de las herramientas tecnológicas o dispositivos que usó la población mencionada durante el tiempo de pandemia. En la investigación de García (2020) se menciona que, aunque la mayoría de los niños no tenga acceso a un computador, existe un 95% de ellos que, si posee acceso a internet mediante un teléfono móvil, de este modo se podría deducir que el dispositivo más utilizado son los celulares.

Por otro lado la agencia SINC (2022) también señala en su investigación que según un estudio Europeo el 69,50% de los niños encuestados decían usar más de dos horas al día el teléfono celular y compara las cifras con estudios del 2017 dónde se dice que los infantes que usaban alguna pantalla o medio tecnológico apenas eran el 29,3% de la población investigada, por lo que resalta el notable crecimiento de la cifra durante el tiempo de pandemia, siendo el confinamiento el principal promotor del uso de dispositivos que den acceso a la tecnología en el caso de los niños, en cuanto a la distribución del tiempo en la utilización de este dispositivo según Rodríguez & Estrada (2021).

Añadiendo al contexto, los resultados obtenidos por Machuca & Rubio dónde menciona que un 79% del tiempo es dedicado a las actividades escolares, pero de igual manera un 75% para los videos y un 46% para todos los juegos en línea a los que tengan acceso, se podría decir que inclusive llegan a realizar varias actividades de forma simultánea, por ejemplo, mientras escuchan clases están jugando en algún sitio online o a su vez están jugando y tienen otro dispositivo con algún video reproduciéndose.

Tomando en consideración cada una de las premisas planteadas se debe resaltar que esto puede traer consecuencias en el desarrollo de los niños, niñas e inclusive en el de los adolescentes, como bien se ha mencionado el uso de las herramientas tecnológicas pueden servir como una ayuda y tener un impacto

positivo, pero sin duda alguna para que esto sea posible es necesario que exista una concientización y un control por parte de los adultos del hogar.

En el caso de los niños la tecnología puede ser de mucha ayuda e inclusive los tan mencionados videojuegos ya que si son implementados de forma correcta ayudan al desarrollo cognitivo y el fortalecimiento de otras destrezas, el dominio en general de la tecnología les abre nuevas puertas a mundos de información completamente diferentes y en los cuales deben saber cómo introducirse. Sin embargo, muchos profesionales recomiendan que estos individuos deben manipular los instrumentos que brinda la tecnología, la razón puede ser explicada tal cual González (2021) presentó, donde señala que el respaldo viene desde una de las teorías del Piaget en la que se establece que mediante la manipulación de los objetos se pueden obtener excelentes resultados en el desarrollo del pensamiento.

Considerando las consecuencias positivas propias de la tecnología se puede mencionar al contexto del aprendizaje, ya que al ser usadas estas herramientas en el campo educativo no solo promueven la constante actualización en los nuevos contenidos, sino que además promueve el desarrollo integral, el desarrollo del pensamiento y la autonomía. Otro impacto positivo en el caso de los videojuegos si estos fijan es ante los que al usarlos pueden llegar a tener un buen desempeño en el rendimiento escolar debido a que estos ejercitan la capacidad de respuesta del cerebro y brindan algunas estrategias que mejoren el desarrollo cognitivo, la resolución de problemas, creatividad, pensamiento crítico y lógico entre otras habilidades más.

En este mismo contexto, es decir, el educacional; las mismas herramientas tecnológicas como los videojuegos sirven para poder impartir contenidos de los que se quiera cerciorarse en el aprendizaje mediante el juego, solo que habilitado a la modalidad online por lo que puede llegar a servir de motivación saliendo de las típicas rutinas de aprendizaje donde solo se recepta información de forma tradicional. La innovación y el desarrollo creativo también se unen a las características que presenta la tecnología como impacto positivo ante el desarrollo personal y académico de los niños.

En conclusión, brinda acceso a información que les permita seguir construyendo sus conocimientos, también mejora sus habilidades académicas, estimula su pensamiento crítico y creativo, facilita la comunicación y la colaboración, y promueve la inclusión y la accesibilidad. Además, es importante resaltar que ayuda a que los niños vayan desarrollando su creatividad, desde este punto se parte a las consecuencias negativas.

El consumo o uso de videojuegos o dispositivos electrónicos es un problema creciente que puede tener efectos negativos en el desarrollo y bienestar de los niños y para llegar hasta tal límite es necesario tener en cuenta que se pueden presentar algunas conductas propias de esta consecuencia como la dificultad para controlar el tiempo de pantalla, irritabilidad cuando se les restringe el acceso a dispositivos, la disminución del interés en otras actividades fuera de la tecnología y el deterioro en el rendimiento académico (Melmud & Waisman, 2019).

Los impactos pueden ser netamente perjudiciales en el desarrollo físico, emocional y social de los niños, también afecta la capacidad para relacionarse cara a cara con las demás personas, comprometen su salud física debido al sedentarismo y afectan su sueño y bienestar emocional y como si fuese poco la adicción a la tecnología también puede interferir con su rendimiento académico y su capacidad para concentrarse y completar tareas.

También es necesario exponer un riesgo al que se exponen los niños en su libre uso de las herramientas tecnológicas y es la exposición de su privacidad, dado que estas herramientas permiten conectarte con mucha gente de todos los lugares del mundo, suele llegar a ser peligroso tener algún tipo de información personal comprometedor, aunque en el caso de los niños no se dirige tanto al aspecto de la información personas sino a la de su integridad, debido a que la tecnología al ser usada de forma equívoca por adultos suelen buscar lastimar, herir y dañar a los niños que usan la tecnología.

Al interactuar en línea, los niños pueden encontrarse con personas desconocidas que pueden tener intenciones maliciosas. Estos individuos pueden intentar engañar, acosar, intimidar o manipular a los niños es fundamental informar a los niños desde un inicio la cantidad de peligros que existen junto a la

tecnología. Para ellos se pueden establecer reglas y límites claros donde se pueda definir y comunicar reglas sobre el uso seguro y responsable de la tecnología, incluyendo el compartir información personal y el interactuar con extraños en línea.

Estos últimos sobre el cuidado son estrictamente parte del rol que cumple la familia ante el uso de las tecnologías en niños, pues muy aparte de la protección a la vida misma, deben tener un adulto en el cual confíen y el cual sea competentemente responsable para atender a sus hijos y brindarles todo lo que necesita, esto no se refiere únicamente al medio económico, también se debe priorizar que cumplan con todas sus obligaciones como niño.

En el caso del uso de la tecnología para el aprendizaje, la familia se convierte en esa guía instructora de los nuevos aprendizajes, al niño estar en una situación de confinamiento (COVID-19) y tener que adaptarse a una nueva modalidad educativa se ve en la obligación de auto educarse, pero esta autoeducación no es completamente autónoma, más bien tiene sus contribuciones por parte de las personas de su entorno, que sería la familia. (Mayorga & Llerena, 2021)

Se destaca que para que la familia pueda acceder de esta forma ante los niños que necesitan de un guía adulto, estos primero deben saber cómo llegar hasta el niño, es decir, no obligarlo, sino que demostrarle que cualquier tipo de barrera pueden contar con ellos y así convertirse en su lugar seguro. Desde este punto de vista los padres de familia resultan de gran importancia ya que, deben actuar como guías del aprendizaje y conocer y controlar cualquier tipo de juegos que sean perjudiciales. Aunque estos puedan favorecer el desarrollo cognitivo de los niños, pueden generar consecuencias negativas en el rendimiento escolar, si es que no se lleva un control de rutinas u horario asignado.

Existen otras consecuencias que pueden ser tanto físicas como mentales, ya que el estudiante podrá desarrollar pérdida de visión, privación del sueño, dolores musculares, así también como irritabilidad y dependencia al juego. Por ejemplo, para entender de otro modo lo planteado; ante el uso excesivo de un celular y que previamente ha sufrido de pérdida visual los padres deberían

plantear una serie de límites, recomendaciones o incluso intentar dialogar para llegar a un acuerdo sobre el uso y las responsabilidades del hogar.

El establecimiento de límites es necesario incluso si aún no se ha presentado ningún problema se debe tener la idea y el conocimiento de cómo intervenir ante el caso que se presenta. Desde esta perspectiva también se debería considerar lo que usa y arroja como si fuese tacho de basura, porque él no es el de trabajo. La participación activa de la familia en el uso de la tecnología de los niños es fundamental para establecer una relación saludable y responsable con la tecnología y también proporcionar orientación, educación y supervisión; la familia puede ayudar a los niños a aprovechar los beneficios de la tecnología y a mitigar los riesgos asociados a esta herramienta.

En el caso de los videojuegos también deben ser cuidados y resguardados ya que en la actualidad se puede interaccionar con otras personas a través de esas plataformas, sin embargo, este tema, aunque ya era conocido resurge a través de la situación por COVID-19 con la gran interrogante de si afecta o no gravemente en el rendimiento académico de los estudiantes. En este sentido, los órdenes establecidos y las medidas de confinamiento de obligado cumplimiento han incrementado el consumo de entretenimiento digital, especialmente de videojuegos entre niños y adolescentes en la etapa escolar. (Azogar & Ojeda, 2021)

Dentro de las razones del aumento del uso de videojuegos en tiempo de pandemia se enlistan a continuación:

- El tiempo libre que tienen los niños luego de las clases online o cualquier actividad académica.
- Recomendación de otros niños que ya han jugado ciertos softwares y se relacionan con muchas más personas dentro del mismo juego.
- Curiosidad.

Por otra parte, López, et al. (2021) considera que los videojuegos no son una herramienta negativa, solamente son de sumo cuidado, pero que inclusive no llega a ser mal visto porque les permite aprender de mejor forma. La razón

por la que no puede llegar a ser considerado como algo completamente negativo es porque se aprende mediante este como herramienta educativa, siendo utilizado de forma versátil y de acuerdo a los que se pretenda enseñar y no solo en los primeros niveles de educación, también se lo utiliza con adultos y cualquier tipo de persona que quiera aprender y desarrollar sus procesos cognitivos. Este se vuelve únicamente negativo cuando es utilizado de forma incorrecta, por ejemplo, cuando un estudiante está recibiendo clases, pero se encuentra jugando en su celular o a su vez puede ser usado como un refugio en el caso de niños con problemas parentales y de violencia en el hogar. (Jara et al., 2022)

En el caso de Ecuador, para Santos & Chávez (2020) el tema de los videojuegos constituye explícitamente una influencia negativa que da como resultados conductas no apropiadas, sin embargo, tomando en consideración la bibliografía consultada hasta el momento se puede decir que esto es un reflejo hacia el poco manejo de estrategias educativas actualizadas que tienen muchas instituciones educativas, dicho de otra forma, no se conocen más herramientas de las que usualmente se trabajan, cuando empezó la pandemia en el país precisamente ese era uno de las tantas preocupaciones por parte de los profesionales, el poco conocimiento de las herramientas tecnológicas actuales en el país, en otras palabras, alfabetización digital.

Pese a esto no quiere decir que jamás se vayan a encontrar estudiantes que por un mal manejo de los videojuegos como herramienta tecnológica esté perjudicando su rendimiento académico, al punto de concentrarse en juegos que no contribuyen con su aprendizaje y no cumplir con los requerimientos para que este continúe, dicha realidad es observada en la Unidad Educativa Mundo de Alegría "UEMA" donde los estudiantes de tercer año de educación básica se ha podido detectar que existen estas dificultades, presumiblemente a consecuencia del empleo no controlado de videojuegos. Por ello, se plantea el siguiente problema científico:

1.3 Formulación del Problema:

¿Cómo influyen los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Mundo de Alegría?

1.4 Objetivo General

Analizar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Mundo de Alegría “UEMA”

1.5 Objetivos Específicos

- Identificar los sustentos teóricos que demuestran el papel de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes.
- Caracterizar el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Mundo de Alegría “UEMA”, que hacen uso de videojuegos.
- Describir la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico cuando no se emplean adecuadamente o bajo supervisión de los adultos.

1.6 Idea a Defender

Los videojuegos influyen en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de básica de la Unidad Educativa Mundo de Alegría “UEMA”, cuando no se emplean adecuadamente o bajo supervisión de los adultos.

1.7 Línea de Investigación Institucional / Facultad.

El presente trabajo se encuentra direccionado a la línea de investigación establecida por la Facultad de Educación, Carrera de Psicopedagogía de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, la cual trata de “Formación integral, Atención a la diversidad”, con la sub-línea “Educación inclusiva”

CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco Teórico

El presente trabajo ha tenido diversas investigaciones a lo largo de los años, dónde en su gran mayoría indican que los videojuegos al ser utilizados de manera desmedida pueden ocasionar reacciones negativas en los niños, cómo: dependencia a los videojuegos, distracciones en la educación, alteraciones emocionales, comportamientos disruptivos, mal manejo de emociones, entre otros. Conforme las investigaciones se han ido desarrollando se ha logrado comprobar que los videojuegos requieren de un control de rutinas para que no causen afectaciones en los niños, y que a su vez pueden ser utilizados como un aliado en la educación, ya que favorecen el nivel de atención, concentración, resolución de problemas y el desarrollo de la creatividad (Etxeberria, 1998; Guerra, & Revuelta, 2015; Méndez, & Del Moral, 2015; Méndez, & Lacasa, 2015; Ortega, & Pérez, 2009, cómo se citó en Conde y Santo, 2022).

Esta investigación tiene como antecedentes los siguientes documentos:

Monasterio, Dilia, Briceño, Magally (2020) en su trabajo de investigación para la Revista Especializada en Gestión Social del Conocimiento, titulado *Educación mediada por las tecnologías: Un desafío ante la coyuntura del Covid-19*, mencionan que es evidente cómo la emergencia sanitaria decretada a principios de 2020, ha cambiado la forma de desarrollar los procesos educativos, el cual requiere hoy día de herramientas digitales para poder seguir desarrollando procesos de aprendizaje en diferentes niveles educativos. El despliegue de tecnología y de plataformas tecnológicas representan una vía práctica y relativamente económica para mantener la esencia de procesos humanos y sociales básicos como la comunicación e interacción. Ahora bien, su uso adecuado es fundamental, por parte de docentes y estudiantes, aunque representa un gran desafío para el ser humano en el ámbito educativo al transitar de una educación presencial a otra virtual.

Dentro de estas nuevas tecnologías se encuentran los videojuegos, los cuales han comenzado a formar parte de las herramientas educativas.

Por su parte, Lopez y Ruiz de la Universidad Tecnológica ECOTEC (2021) en su artículo "*El videojuego como herramienta educativa*", exponen sobre el uso de los videojuegos en el ámbito de enseñanza. Señalan que trae consigo resultados positivos como el aumento de la creatividad, la retentiva, la coordinación motora ya que fomentan el aprendizaje basado en habilidades cognitivas, que permiten a su vez aumentar las destrezas para el estudiante autónomo. Los videojuegos promueven la autonomía del estudiante, desarrollando sus habilidades cognitivas direccionadas a la resolución de problemas, la reflexión, creación de estrategias y pensamientos críticos. Estos autores, reconocen las ventajas de los videojuegos en el proceso de aprendizaje.

A su vez, Chacón y Franco (2020) en su tesis *Los videojuegos y su influencia en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la escuela particular mixta azucena de quito del cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020* concluyen que los videojuegos y los recursos didácticos tienen una gran importancia en el desarrollo de habilidades y destrezas dentro del nivel de educación inicial, en ese sentido, al relacionarlo con las tecnologías de la información y comunicación se puede afirmar que los videojuegos forman parte de estrategias metodológicas para el aprendizaje.

2.2. Videojuegos como producto infantil

Los videojuegos son el resultado de muchos de los avances tecnológicos a los que el ser humano se enfrenta diariamente, su uso puede ir desde un punto totalmente positivo hasta uno totalmente catastrófico; su uso se ha dirigido a todo tipo de público y entre estos están los más pequeños del hogar. Al hablar de los videojuegos como producto infantil se hace referencia al cómo esta población puede utilizarlo y es desde esta perspectiva que se pretende abarcar este tema a través de los siguientes puntos:

- Los videojuegos en el ambiente escolar.
- Los videojuegos como fuente de entretenimiento.
- Los videojuegos en el desarrollo de habilidades.

Y es que cuando se menciona que este producto es también para la población de los más pequeños se debe tener en cuenta que existe la necesidad de tener control sobre el cómo se desenvuelven con este instrumento. En el caso de los ambientes escolares, en los últimos años los videojuegos han tomado un papel importante, sin embargo, no deja de ser un tema de preocupación para muchos ya que, de salir al patio a experimentar el juego desde su esencia natural, ahora se quedan en las aulas frente a una pantalla tratando descifrar el enigma de algún videojuego. Desde este punto de vista se toma en consideración el hecho de que el ser humano se mantiene avanzando diariamente nuevos descubrimientos tecnológicos que permiten facilitar la vida de este y es por esto que todos y cada uno de ellos deben adaptarse a las nuevas realidades (Córdoba & Ospina, 2019).

En el caso de los videojuegos en el entorno escolar, estos se han vuelto una herramienta que puede llegar a facilitar el aprendizaje si llega a usarse correctamente. Estos, al ser un software interactivo, permiten a los usuarios adquirir diferentes competencias que, si bien no se presentaban como el objetivo principal ante su creación, muchos se dieron cuenta que podían funcionar en los diferentes ambientes de aprendizaje realizando las correctas adaptaciones (Escobar, 2019).

Desde esta perspectiva se entiende que al ser un producto infantil puede usarse en el ambiente educativo de los niños y no solo dentro de este sino que fuera de él también, esto debido a que se ve involucrado el desarrollo de las inteligencias múltiples, mismas que se desarrollan mayormente en la niñez y se refuerzan a lo largo de la vida (Soto et. al., 2019).

En consecuencia, con los videojuegos se busca generar un aprendizaje interactivo que permita a los estudiantes aprender de forma activa y divertida, de forma que se rompan los típicos esquemas de la educación tradicional, siendo innovadores con las nuevas herramientas tecnológicas que brindan los avances científicos y contribuyendo con la alfabetización digital, de modo que todos los campos se vean beneficiados y de igual forma se asegure que los niños puedan aprender con esta herramienta que aunque muchos han optado por señalarla

como algo caótico en la vida de los infantes, puede tener una cara muy diferente a lo que en realidad pareciese. (Arcila et al., 2022)

Sin embargo, es común preguntarse si estos en realidad son o no buenos para el aprendizaje y es que pese a los múltiples estudios que se presentan donde los ubican como una herramienta con respuestas positivas, lo cierto es que la duda sigue existiendo y esto es debido a que la otra cara de la moneda también presenta algunas desventajas, cabe resaltar que para evitar que aquellos rasgos negativos surjan se deben tener las medidas necesarias como el control sobre el uso de los videojuegos dentro de los salones de clases o fuera de ellos en el uso de los mismos dentro del hogar.

Dentro de las medidas necesarias para no fallar en el intento de usar los videojuegos como un producto propio para el aprendizaje de los niños se encuentra la enseñanza de la “autodisciplina” dónde se menciona que se debe inculcar desde diferentes estrategias a los estudiantes desde temprana edad a tener un control sobre las acciones de sí mismos y es que esto tiene mucho que ver con el conocimiento intrapersonal que puede ser enseñado desde muchas perspectivas, pero al hablar de una población infantil se recomienda plantearlo desde el punto de la motivación, si bien motivación y disciplina no son lo mismo pueden tener un resultado positivo si se saben llevar a cabo (Fernández, 2020).

Cabe destacar que muchas veces la autodisciplina no triunfa, y es más fácil hablar de este tema en entornos escolares que fuera de este, debido a que si se habla del uso de videojuegos como un medio de entretenimiento se entiende que serán usados durante el tiempo de ocio de los niños.

Para poder entenderlo de otro modo, durante la pandemia y como ya se ha resaltado anteriormente, al no poder salir de casa los niños accedían a algunas herramientas tecnológicas para su entretenimiento y entre estas, los videojuegos eran las más frecuentes. Sin embargo, este funciona como un mecanismo de entretenimiento hasta cierto límite, fuera de eso puede llegar en caso más graves a problemas de adicción dónde los infantes prefieren estar en una realidad virtual, en vez de la vida real. (Azócar & Ojeda, 2021)

En el caso de seguir considerando a los videojuegos como un producto infantil dirigido hacia el entretenimiento se pueden encontrar más desventajas que ventajas, ya que desde este punto de vista se desliga completamente de la parte educativa y se focaliza en lo que justamente su nombre indica “entretener” por ejemplo, existen muchos casos en los que padres de familia al llegar de casa después del trabajo o incluso los cuidadores de los infantes prefieren darles un dispositivo móvil para que estos se entretengan y así ellos poder continuar con sus actividades de adultos, pero esto a largo plazo puede afectar incluso a la salud de los niños, Sánchez et. al. (2019) menciona que el uso de los videojuegos requiere una menor actividad física en cualquier persona que lo utilice y si esto se prolonga puede generar problemas de obesidad.

Pero no todo tiene que terminar siendo catastrófico en el uso de esta herramienta para entretenerse, más sí es necesario que los adultos responsables de los infantes presten atención ante las señales que le brindan sus hijos, por ejemplo, cambios bruscos de conductas, la disminución del rendimiento escolar, baja autoestima, problemas para socializar con otras personas y entre muchas más. También es recomendable que se usen rutinas ya que esto ayuda a mantener mejor controlada las diferentes situaciones que se puedan presentar ante el uso de los videojuegos y así estar más atentos ante lo que pueda ocurrir o ante la respuesta que se tenga que dar según sea el caso (Sandoval, 2020).

El uso de los videojuegos tanto en casa como en la escuela pueden potenciar muchas habilidades que durante la infancia serán reforzadas a lo largo de la vida y contribuirán al mejor desempeño de los mismo en la adultez, esto debido a que esta herramienta puede generar múltiples sub-herramientas para el aprendizaje con escenarios dónde los estudiantes necesitan discutir, pensar, analizar y concluir cómo resolver la problemática propia del juego (Orihuela, 2019).

Esto puede ejemplificarse de la siguiente manera para ampliar la visualización sobre el desarrollo de habilidades:

En una clase de matemáticas el docente muestra un juego realizado por él en una de las plataformas de juegos educativas de la web. La actividad consistía en realizar la suma de las frutas que les mostraba en la pantalla; para esto los niños debían conversar sobre cuántas frutas contaban cada uno y cuál sería el posible resultado de la operación.

Con el ejemplo anterior se puede evidenciar el desarrollo de habilidades como la comunicación, la discusión, el desarrollo del pensamiento, análisis, pensamiento crítico y otros más. Es entonces, que para hablar de los videojuegos como un producto infantil dirigido al desarrollo de habilidades es necesario saber qué existe un objetivo de por medio antes de utilizarlos, ya que, para lograr el cometido del ejemplo planteado el docente tuvo que haber meditado sobre el tema que está tratando, cómo llevarlo a su clase, cómo presentarlo y qué hacer para obtener buenos resultados.

De esta forma también se resalta que estos ayudan notablemente a la toma de decisiones, la meditación, la concentración y la motivación. Todas las asignaturas empleadas en las aulas pueden utilizar los videojuegos como una herramienta útil para el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades, desde matemáticas hasta las clases de arte, dónde la creatividad será uno de los pilares que usen los infantes para la resolución de las actividades dadas (Méndez & Boude, 2021).

Si bien el uso de los videojuegos es de constante temor por parte de los docentes, principalmente de países latinoamericanos dónde el acceso a la tecnología es limitado y dónde aún falta muchísimo por trabajar las potencialidades de la misma, lo cierto es que sabiéndolos usar y teniendo las bases necesarias es posible llegar a buenos resultados, más bien tener en cuenta de que esta herramienta es exactamente un “juego” como su nombre lo indica, solamente que trasladado a una realidad virtual y el juego como tal ya ha sido visto y estudiado como herramienta para el desarrollo de habilidades y el aprendizaje dentro y fuera de los contextos educativos (Marín et. al., 2021)

Al hablar de videojuegos como producto se necesita hacer un estudio o tener el conocimiento sobre a dónde y a qué va dirigido, ya que todo producto

tiene una finalidad, desde esta perspectiva se lo puede categorizar en muchas áreas o en diferentes contextos como ya se mencionó, pero si los resultados son buenos o malos ya depende únicamente del proceso y del responsable debido a que se habla de una población infantil y ellos están siempre bajo la responsabilidad de un tercero, todo acceso que ellos tengan siempre es dado o facilitado por un adulto con la herramienta tecnológica acorde, de esta forma se da a entender también que el éxito de los videojuegos va a depender de ellos.

2.3 Tipos de videojuegos

Existen varios géneros o tipos de videojuegos según su jugabilidad, modo de juegos, interacción o efectos visuales, Para poder determinarlos primero hay que entender que todos estos se pueden encontrar en distintos dispositivos electrónicos como pueden ser, celulares, consolas de videojuegos (Xbox, PlayStation, Nintendo DS, Computadoras de escritorio). El Ministerio de Educación y Ciencia de España (MEC) identifica los siguientes tipos de videojuegos: Juegos de lucha, juegos de combate, de disparo, de plataforma, aventura, simuladores, deportes, estrategia, juegos de sociedad y ludo educativos.

2.3.1 Juegos de lucha

Estos videojuegos consisten en controlar un personaje dentro del juego para realizar una lucha cuerpo a cuerpo con otro oponente, pudiendo ser desde luchas con poderes mágicos, siendo este alejada a la realidad, o con luchas con contenido gráfico muy similar a la realidad, estos videojuegos presentan un mayor contenido violento, ya que se presentan efectos y sonidos de dolor, sangre o agonía. La finalidad de este tipo de juegos es derribar al oponente a través de la lucha, utilizando diferentes habilidades de combate. Estos videojuegos pueden ser con enfrentamientos hacia una computadora, es decir, contra un personaje no controlado por otra persona, o también pueden ser luchas en videojuegos online, las cuales involucran de dos personas, una siendo jugador A y la otra siendo jugador B, los cuales se enfrentan para determinar un ganador, la gran mayoría de estos juegos cuenta con la capacidad de compartir audio para tener una comunicación con el otro jugador.

2.3.2 Juegos de combate

Los videojuegos de combate suelen ser confundidos con los de lucha por su nombre en común, sin embargo, se diferencian porque los de lucha es una batalla 1 vs 1, mientras que los videojuegos de combate son aquellos donde el jugador tiene que recorrer el juego enfrentando a todos los obstáculos que aparezcan y derrotarlos uno a uno. En estos juegos el objetivo es sobrevivir, siendo la única salida el uso de violencia para poder llegar al final. Usualmente la única manera de poder llegar al final es derrotando a todos los oponentes que aparezcan en pantalla. Estos juegos ya involucran historias, donde a través del combate realizado se van completando partes del videojuego.

2.3.3 Shoot´em up (dispárales a todos) o juegos de disparo

Estos videojuegos comparten similitudes con los de combate, sin embargo, en estos a pesar de que el objetivo es similar, se diferencian porque aquí los oponentes no son otras personas, sino que es un videojuego contra una computadora, donde los enemigos usualmente son alienígenas, computadoras, vehículos o personajes creados de manera artificial. En este videojuego también prima la violencia, ya que aquí el objetivo único y principal es matar o derribar a todos los objetivos que se muevan para lograr la victoria.

2.3.4 Plataforma

Este es el tipo de videojuego más comercializado. En este videojuego lo primordial es crear un ambiente donde el jugador pueda avanzar hasta cumplir el objetivo, sin la necesidad de tener que derribar a todos los oponentes que aparezcan en pantalla, solo si es necesario podría realizarlo. Estos juegos usualmente se enfocan en el rescate de una princesa, de un hermano, de encontrar una cura, un tesoro escondido o siendo un superhéroe que debe salvar a su ciudad. Estos juegos usualmente conllevan de muchas horas de juego, donde el personaje a través del avance puede ir acumulando puntos, experiencia o poderes que al final le ayudarán a culminar el videojuego con mayor tiempo y facilidad. A medida que el jugador va avanzando en el videojuego, también aumenta la dificultad, lo que hace que el jugador tenga que recordar lo realizado con anterioridad para poder avanzar de nivel. Desde que los videojuegos de

plataforma salieron al mercado han sido los más apreciados por los pequeños, siendo el más popular Super Mario Bros.

2.3.5 Simuladores

Los juegos de simulación son una representación gráfica y visual que se aproxima a la realidad. Estos intentan recrear eventos o situaciones de la vida real. Conforme aumenta la capacidad de cada consola de videojuegos los juegos cada vez cuentan con imágenes más reales, siendo que en ocasiones es difícil diferenciar si es un videojuego o video grabado. Los mayores juegos de simulación que actualmente existen son los de carrera, donde los controles de juego pueden ser hasta volantes, pedales y palanca de cambios. Estos videojuegos son utilizados inclusive por la NASA, donde los pilotos de los transbordadores deben primero realizar los simuladores para poder cumplir su misión. Existe una amplia cantidad de simuladores, siendo los de conducción los más comerciales. Este tipo de videojuego cada vez está teniendo mayor énfasis en la actualidad, ya que están pasando de ser sólo un juego para convertirse en un aliado para medir las capacidades cognitivas de las personas.

2.3.6 Juegos de deporte

Estos juegos corresponden a un género que simulan deportes. Están inspirados en deportes del mundo real, estos a su vez pertenecen al grupo de juegos más vendidos, el juego que más destaca es FIFA, que es un juego de fútbol que cada año cuenta con una nueva versión. Desde su salida al mercado han tenido gran aceptación por la comunidad en general, ya que tienen una propuesta alejada de la violencia, con la excepción de los videojuegos de deportes de lucha. Por lo general estos juegos cuentan con un carácter competitivo, donde se pueden enfrentar a una computadora u otro jugador de manera online, creando un ambiente social entre los jugadores. A su vez estos juegos son trabajados en base a la realidad actual, siendo que los personajes que están en estos videojuegos son personas del mundo real, esto hace que los jugadores puedan sentirse identificados con alguien en concreto, por esto, es recomendable que los niños o jóvenes jueguen a videojuegos deportivos, ya que son versátiles y cuentan con poco o nada de violencia y lenguajes ofensivos.

2.3.7 Estrategia

En esta categoría de videojuegos priorizan las habilidades cognitivas del jugador, debido a que estos requieren que quien lo juegue dedique por completo la atención al juego, creando estrategias para poder conseguir llegar a la meta, estos juegos no cuentan con una historia lineal que siempre va a llevar al final, sino que hacen que cada jugador tenga que determinar cuál es el método más oportuno para llegar a la meta. Estos juegos conllevan un mayor empleo de tiempo y concentración, ya que mediante cada logro se pueden ir desbloqueando nuevas formas de culminar el videojuego. Esta categoría de videojuego usualmente es incorporada en los juegos de estrategia militar, como son los juegos de guerra.

2.3.8 Aventura

Esta categoría de los videojuegos de estrategia se caracteriza por mantener una combinación entre acción, reflexión, concentración y estrategia. Este tipo de juego requiere que el usuario realice investigaciones o exploraciones dentro del mundo virtual, logrando de esta manera cumplir con los objetivos solicitados para llegar al objetivo final del juego. Estos juegos por lo general cuentan una historia, un libro, una película o alguna novela de aventura, siendo el jugador el personaje principal de cada una de estas historias y pudiendo descubrir lo mismo sin tener que observar la película o leer el libro en el cual fue basado el juego.

2.3.9 Los juegos de rol

Estos juegos son caracterizados porque el jugador puede modificar el avatar con el que está jugando no solo de manera física, sino que le pueden incluir varios aspectos como valor, fuerza, inteligencia, estrategia, movilidad, entre otros. Estos juegos aluden al trabajo en equipo, siendo este el principal método para llegar a la conclusión del juego, por lo tanto, aquí prima la comunicación entre los jugadores, estos juegos pueden extenderse hasta por más de una hora, ya que requieren de que se incorporen distintas cualidades por parte de los jugadores, como concentración, capacidad de resolución de problemas, creación de estrategias y mantener la calma. League of Legends es

el juego más destacado en este aspecto, donde cinco jugadores por equipo deben crear estrategias para llegar a capturar el núcleo del contrincante, las animaciones incluidas en estos juegos son básicas ya que no requieren de aquello, sino, que se necesita que el jugador se pueda concentrar más en las actividades a realizar que en los gráficos.

2.3.10 Juegos de guerra o wargames

Son similares a un juego de aventura y estrategia, pero con la diferencia que estos juegos están inmersos en un ambiente violento y hostil, donde los jugadores deben tomar decisiones rápidas para lograr llegar al objetivo, usualmente todas estas decisiones requieren de tener que matar a un personaje del juego. Estos juegos tienen una larga duración y requieren de gran concentración por parte del jugador, ya que constantemente se encuentran en acción. Se incorporan lenguajes inapropiados y contenido gráfico violento.

2.3.11 Simuladores de sistemas

Estos juegos son poco conocidos por el mercado común, ya que estos son utilizados por empresas para que sus trabajadores tengan una cercanía a las actividades a realizar, un ejemplo conocido es el examen psicométrico para obtener la licencia de conducir.

2.3.12 Juegos de sociedad

Estos juegos incluyen los clásicos juego de mesa llevados a lo virtual. Durante la pandemia se implementaron un gran número de juegos de estrategia de mesa a la virtualidad, siendo Parchís, Damas, Cartas, Sudoku, los más jugados, ya que permiten jugar el juego de la vida real en una forma virtual y con la capacidad de jugarlo de manera virtual con amigos. Este género de videojuegos es mayormente utilizado en los dispositivos celulares.

2.3.13 Ludo-educativos (edutainment)

Esta categoría incluye una combinación entre actividades lúdicas, educativas y videojuegos, creando un nuevo ambiente de aprendizaje, donde los niños se ven inmersos dentro de una realidad distinta a la que aprenden, brindando de esta forma diversos métodos de aprendizaje. Hoy en día se están

creando varios sitios web que permiten un acercamiento de manera gratuita entre los niños y los videojuegos ludo educativos. Uno de los principales portales de esta categoría de videojuegos es la plataforma web, ARBOLABC, la cual recopila un gran número de juegos. “En esta plataforma se encuentran diferentes actividades para desarrollar las diferentes inteligencias múltiples con juegos creativos de matemática, ciencias, lengua, arte e inglés” (Saldaña, Garcia & Mena, 2020, p. 4) Los videojuegos ludo educativos pueden categorizarse por diferentes grados de desempeño y las actividades que proponen con base en la edad o nivel escolar alcanzado.

2.3.14 Otras clasificaciones

Otra forma de clasificar los videojuegos es propuesta por el Ministerio de Educación de España (2023); quienes proponen la siguiente taxonomía:

- Según la estructura: tutorial, base de datos, simulador, constructor o herramienta.
- Según los objetivos educativos que pretende facilitar: conceptuales, procedimentales, actitudinales (según el currículum actual).
- Según las actividades cognitivas que activa y desarrolla: control psicomotriz, observación, memorización, evocación, comprensión, interpretación, comparación, análisis, síntesis, cálculo, razonamiento (deductivo, inductivo, crítico), pensamiento divergente, resolución de problemas, relación (clasificación, ordenación), creación, exploración, experimentación, reflexión metacognitiva, valoración, imaginación...
- Según su función en la estrategia didáctica: entrenar, instruir, informar, motivar, explorar, experimentar, expresarse, comunicarse, entretener, evaluar, proveer recursos, explorar, experimentar, expresarse, comunicarse, entretener, evaluar, proveer recursos (calculadora, comunicación telemática) (p. 8)

Conforme los videojuegos van tomando mayor realce en la sociedad y sobre todo en los niños, las investigaciones se van centrado en identificar los efectos positivos y negativos que pueden traer consigo el uso de videojuegos en

niños, a su vez de esta manera poder determinar si las capacidades cognitivas y habilidades motoras se ven beneficiadas de estos softwares. Ya que la gran mayoría de videojuegos requieren que los jugadores estén en constante concentración, realizando operaciones de las cuales se requiere de actividades de resolución de problemas y a su vez los reflejos deben estar captando cualquier evento que intervenga dentro del juego. Los videojuegos de aventura y los ludo educativos representan un buen complemento para los niños en sus tiempos ociosos, pues le permiten incrementar sus habilidades cognitivas, sin embargo, los videojuegos de lucha no deben ser utilizados por menores, estos contienen un gran contenido gráfico, lleno de sangre o muertes. Los videojuegos de rol requieren del trabajo en equipo por lo que pueden ser una actividad beneficiosa para que los niños practiquen sus habilidades sociales, como también los videojuegos de deportes online.

2.4 Efectos negativos del uso de videojuegos

2.4.1 Problemas de atención

Para poder hablar de los problemas de atención se debe tener en cuenta en qué consiste este concepto. La atención es uno de los procesos dentro de las funciones cognitivas que ayudan al desenvolvimiento y desempeño adecuado del ser humano, también está catalogado como aquella función necesaria para el aprendizaje, donde el cerebro discrimina la información que necesita y se centra solo en esa porque es únicamente de su interés (Ramírez & Olmos, 2020)

Otro dato importante de la atención es que posee múltiples características que ayudan en su proceso de seleccionar la información necesaria y una de estas es la limitación, puesto al estar a la presencia de varios estímulos el cerebro se limita a reaccionar ante aquellos que no es de su utilidad y procede a concentrarse en el que si es de su interés (Sánchez, 2019). Entonces, los videojuegos afectan a la atención cuando prohíben que el cerebro del niño, joven o adulto realice su verdadero objetivo y lo obliga a centrarse en aquello que al parecer es de su agrado, como estar con amigos, salir en pareja, realizar actividades del hogar, actividades extracurriculares, entre otros.

Aunque existen un sinnúmero de ventajas, los videojuegos jamás dejarán de ser lo que nombre mismo indica “juegos” y por ende son una herramienta bastante subestimada, sin embargo, esto también se debe a los múltiples estereotipos que se tienen planteados ante los videojuegos por el mal uso que se les ha dado a lo largo del tiempo, entre ellos el de un distractor que interrumpe considerablemente los procesos de atención de los estudiantes. El uso de videojuegos es cada vez más desmedido y existen múltiples preocupaciones en cuanto a su uso excesivo y es ¿en qué podría afectar el uso de esta herramienta?

Si bien, el lado positivo es muy amplio en cuanto al uso de esta herramienta, el lado negativo que conlleva lo es aún más, cuando los estudiantes usan los videojuegos constantemente su proceso de atención se centra solo en este, olvidándose de lo que hay a su alrededor, evadiendo cualquier tipo de actividad, tarea o llamado de atención por fijar su mirada solo en esta herramienta (Rodríguez & García, 2021). Por su parte hay quienes afirman que el proceso de atención se ve solo afectado si los videojuegos son utilizados de forma negativa, ya que según la literatura la premisa sobre los videojuegos como distractor, no posee el suficiente sustento ante las múltiples facilidades que brindan las herramientas tecnológicas, dando a entender que toda tecnología es buena si sabes qué hacer con ella. (Escobar, 2022)

A pesar de que se extienda la idea de que no es un distractor, lo cierto es que es una situación que palpan muchas familias, por ejemplo, una madre le pide a su hijo que realice la limpieza de su cuarto, llega la noche y su hijo no se ha ni siquiera movido del mismo lugar donde esta lo vio por última vez en la mañana y es precisamente jugando en su celular. Desde esta perspectiva que es un escenario habitual en la vida cotidiana, no parece tan absurda la idea de que funciona como un distractor ante el desarrollo de los procesos de atención.

De igual forma McCarthy (2020) asegura que estos problemas se dan mayormente en la población masculina y que por lo general el proceso de atención se ve desviado de su objetivo principal, ya sean las actividades académicas, charla con amigos, tiempo en familia, responsabilidades del hogar, entre otros. Sin importar lo que este esté haciendo, su ansiedad por estar dentro

de la realidad tecnológica será triunfadora, despistándolo de las otras responsabilidades que posee.

Esto también puede ser entendido como los procesos adictivos que pasan algunas personas ante el uso excesivo de videojuegos, pero de formas simples también se da la distracción, se habla de distracción ya que es este factor el que interrumpe a la atención que es el eje de este tema, por ejemplo, cuando cualquier persona se encuentra contando alguna anécdota y la otra persona está en su móvil jugando cualquier juego. Para que los videojuegos no interrumpan los procesos de atención es necesario que se realicen rutinas que le permitan a la persona mantener una hora para el uso de esta herramienta y a su vez poder realizar todas las responsabilidades que le competen, un ejemplo son los estudiantes y sus actividades académicas.

2.4.2 Problemas de concentración

En el proceso de atención se mencionó de forma breve pero notoria a la concentración y es que también forma parte de los procesos cognitivos para el aprendizaje y cualquier cosa que se quiera realizar en la vida cotidiana. De forma generalizada se puede definir a la concentración como aquella capacidad que le permite a la persona mantener sus pensamientos en un solo punto, es decir, se mantiene vigilante a lo que su proceso de atención ha seleccionado y por ende se concentra en ello (Real Academia Española, s.f.)

También existen quienes afirman que los problemas de concentración a causa de los videojuegos ya son propio del Trastorno de Videojuegos, sin embargo, hablar de este tema concierne abrir nuevos hemisferios en base a la investigación, pero se rescata que una vez más se categoriza que todo problema que tenga que ver con esta herramienta a un mal control de su uso o un uso desmedido del mismo, por tanto la única forma para que aquello no repercuta de forma negativa es el control del tiempo (Sandoval, 2020).

Dado que los videojuegos entran en el compendio de estrategias lúdica para el aprendizaje a través del juego, se debe tener en cuenta que es técnicamente una herramienta más para este tipo de metodologías aplicables dentro de los procesos de aprendizaje, lo que quiere decir que puede contribuir

en todos los aspectos del desarrollo cognitivo de los estudiantes (Garay & Ávila, 2021)

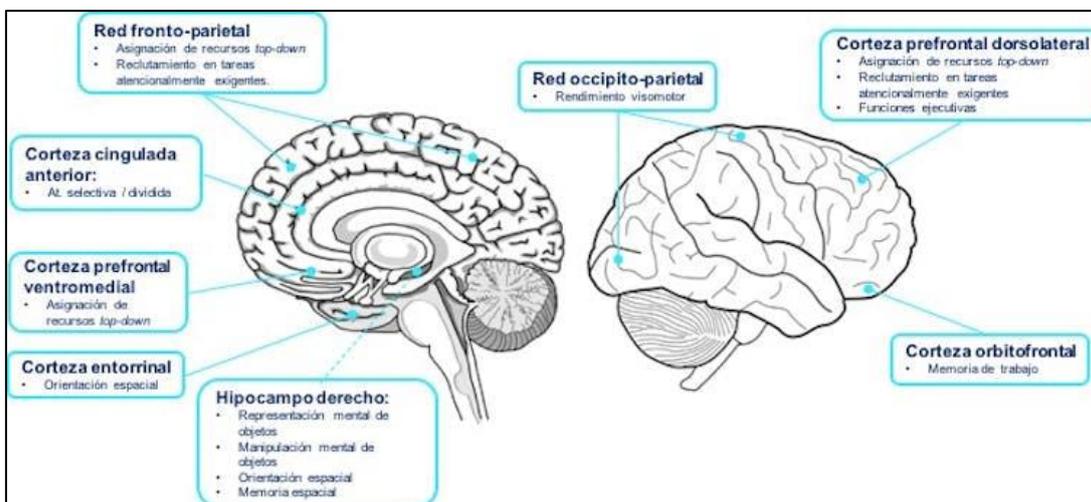
Tomando como punto de partida este análisis es común observar el miedo ante los docentes sobre el uso de esta herramienta para procesos tan complejos propios de la cognición ya que según Martínez (2019) una de los principales estereotipos que tienen presente la población docente es que “los jóvenes juegan para divertirse” aludiendo que el juego como tal funciona más como distractor, pues es su finalidad inicial y aunque se defienda o busque alternativas para un uso positivo lo cierto es que siempre existirá un alto riesgo de que se convierta en una amenaza en los procesos educativos y/o formativos.

2.4.3 Problemas de memoria

Si bien, científicamente se dice que los videojuegos en exceso alteran el sistema nervioso ocasionando daños irreparables a lo largo de la corteza cerebral, es por esta razón que una de las áreas de la que mayor se habla en cuanto a su afección es la memoria.

Figura 2

Áreas del cerebro afectadas por los videojuegos.



Nota. Se presentan las áreas del cerebro afectadas ante el uso excesivo de videojuegos.

Fuente: Palaus M. 'Cognitive enhancement by means of TMS and video game training: synergistic effects'

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Para Redolar, los videojuegos no son más que una herramienta diseñada para generar adicción en los seres humanos, especialmente en la población infantil quienes al ser atraídos por un juego de su preferencia puede tardar horas y horas en despegarse de la herramienta tecnológica que les brinda acceso al juego, creando el famoso efecto Zombie. Se puede entonces añadir que al igual que en los otros apartados explicados los videojuegos afectan negativamente cuando existen problemas serios de adicción, entonces, mientras exista un sano control podrían ayudar de forma positiva.

Hablar de memoria es hablar de uno de los procesos cognitivos del cerebro que es reforzado a lo largo de la vida por diferentes estímulos. Los seres humanos usan la memoria como el proceso que permite recordar lo que antecede al ahora, pero cuando es afectado el olvido y el problema de no recordar algo es un dolor de cabeza para quienes han pasado por esta amarga experiencia.

Existen múltiples factores y patologías que afectan a la memoria, pero al hablar de videojuegos se hace énfasis al uso excesivo y la exposición a la radiación de la herramienta que se usa para poder acceder al videojuego, ya sea una Tablet, el celular o una computadora, esto suele ocasionar que las neuronas posean menos tiempo de vida y es esto lo que afecta a los procesos cognitivos y entre ellos la memoria (Wong, 2022).

2.4.4 Problemas en las habilidades sociales

Dado que los videojuegos están diseñados para generar una afición a estos y con el tiempo volverse una situación de dependencia los entornos a los que se enfrenta el ser humano se ven severamente afectados y uno de estos es en el que se ponen a prueba sus habilidades sociales (Alave & Pampa, 2018).

Si bien algunos estudios sugieren que el exceso de tiempo dedicado a los videojuegos puede tener un impacto negativo en las habilidades sociales, lo cierto es que como toda creación del hombre existe algo bueno y algo malo, sin embargo, en esta ocasión se dará específicamente un énfasis a lo negativo.

Según algunos, el tiempo excesivo dedicado a los videojuegos puede llevar a la disminución de las interacciones sociales de forma presencial. Algunas

personas pueden volverse adictas a los videojuegos y, como resultado, descuidar sus habilidades sociales. Esto puede afectar su capacidad para comunicarse eficazmente, establecer conexiones emocionales y comprender las señales no verbales en situaciones sociales.

Es importante tener en cuenta que los efectos de los videojuegos en las habilidades sociales pueden variar según varios factores, como la cantidad de tiempo dedicado a los juegos, el tipo de juegos empleados y las características individuales de cada persona, su entorno familiar, entre otros. Además, otros factores contextuales como el apoyo social disponible y las oportunidades de interacción fuera del mundo de los videojuegos también influyen en la relación entre estas dos variables.

Desde un enfoque únicamente negativo, se argumenta que los videojuegos pueden afectar las habilidades sociales de varias maneras:

- **Aislamiento social:** El tiempo descomunal dedicado a los videojuegos puede llevar a un retraimiento social, ya que los jugadores pueden pasar largas horas frente a una pantalla en lugar de interactuar con otras personas en su contexto social. Lo que ocasiona pérdida de oportunidades para el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación frente a frente, el fortalecimiento de relaciones y el aprendizaje de habilidades sociales básicas.
- **Dificultades de comunicación:** Los videojuegos pueden fomentar la limitación de la comunicación basada principalmente en la interacción con otros jugadores a través de chat de texto. Lo que puede generar algunas dificultades para expresarse verbalmente y para interpretar las señales no verbales que son de vital importancia para las interacciones sociales lejos de los videojuegos.
- **Escasa empatía y habilidades sociales limitadas:** los videojuegos violentos pueden eliminar cualquier rastro de sensibilidad a los jugadores y reducir su capacidad de empatizar con los demás. Esto puede terminar en problemas para reconocer las emociones y perspectivas de los demás,

que afectaría negativamente las habilidades sociales y las relaciones interpersonales.

- Adicción y priorización de los videojuegos: Otra desventaja es que afecta a las relaciones y responsabilidades sociales en la vida real. Lo que detona es la no participación de actividades sociales, falta de interés por establecer conexiones emocionales y dificultades para mantener relaciones saludables, además de poder presentar conductas inapropiadas para el bienestar del entorno.

Se debe tener en cuenta que estos efectos negativos no se aplican a todas las personas. Algunas personas pueden jugar videojuegos de manera equilibrada y mantener relaciones sociales saludables, mientras que otras pueden experimentar un impacto más negativo en sus habilidades sociales debido a su adicción.

2.4.5 Problemas en el desempeño escolar

Este problema se centra al igual que los demás en un uso desmedido de los videojuegos, por lo que se entiende que existiría un descontrol por parte de los padres de los niños ante esta situación, el rendimiento escolar es un factor que siempre se ve afectado por estímulos externos que desvían la atención del estudiante, en este caso, se habla de los videojuegos.

Figura 3

Control parental en el uso de los videojuegos

	¿Tus padres marcan el tiempo de juego?				% Total	$\chi^2(p)$
	Sí, siempre	No, nunca	A veces	Sí, pero hago lo que quiero		
Ajuste						
Sí juego a juegos para mayores.	18.4	25.4	50.9	4.4	100	32.794**
No juego a juegos para mayores.	36.9	15.9	45.9	1.3	100	
No me fijo en las recomendaciones	18.6	24.5	51	5.9	100	
Frecuencia						
Sólo fin de semana(a)	33.2	14.0	50.8	2.1	100	62.472**
Perfil bajo entre semana(b)	23.1	15.4	53.8	7.7	100	
Perfil alto entre semana(c)	-	40.0	60.0	-	100	
Perfil bajo diario(d)	21.7	20.3	54.3	2.9	100	
Perfil alto diario(e)	7.8	34.4	53.1	3.1	100	
Juegan todos los días(f)	10.2	27.1	47.5	15.3	100	
Intensidad						
Juegan menos de 10 horas(a)	28.5	17.6	51.4	2.2	100	45.226**
Juegan de 10 a 15 horas(b)	13.3	28.9	49.4	8.4	100	
Juegan de 15 a 28 horas(c)	10	23.3	50	13.3	100	
Juegan de 30 horas o más (d)	7.4	29.6	55.6	7.4	100	

Nota. Se visualiza un escaso control ante el uso de los videojuegos, por lo que a menor control mayor tiempo de uso.

Fuente: Lloret et. al. (2013)

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Para Restrepo et. al. (2019) no existe relación entre las variantes del desempeño escolar y el uso de videojuegos debido a que las muestras que recolectó no eran significantes, pero si se evidenciaron casos que si bien eran una minoría aquellos estudiantes que jugaban por más de 10 horas al día tenían menos tiempo para cumplir con el resto de sus actividades, por lo que si no llegaban a tener tiempo no las cumplían y esto perjudicaba a su desempeño.

Si se busca una explicación más amplia de cómo es que los videojuegos influyen en el desempeño escolar se podría decir que:

- Disminución del tiempo dedicado al estudio: Pasar tiempo excesivo puede lograr que el estudiante llegue a descuidar sus responsabilidades académicas, como hacer tareas, estudiar para exámenes o completar proyectos.
- Distracción y falta de concentración: Los videojuegos llegan a ser absorbentes y adictivos, lo que ocasiona que los estudiantes no se concentren en sus tareas escolares. Si se interrumpe constantemente el tiempo de estudio con los videojuegos se interrumpe la capacidad de

atención y concentración lo que puede afectar negativamente el desempeño en el aula.

- Descuido de otras actividades importantes: De igual forma el descuido de otras actividades académicas como la participación en actividades extracurriculares, socialización con amigos y familiares, hacer ejercicio físico y tener un equilibrio saludable entre la vida escolar y personal ante la preferencia de los videojuegos.

El deber de los tutores del hogar es siempre estar pendiente de lo que hacen sus hijos, si bien, es imposible saber todo lo que ellos hacen es necesario plantear límites y reglas que dentro de casa ayuden a evitar problemas serios de adicción a los videojuegos, de modo que se busquen alternativas para el tiempo en ocio de los menores.

De igual forma se podría capacitar de forma lúdica a los menores para que sean conscientes del daño y la repercusión del mal uso de esta herramienta tecnológica y los beneficios si llegase a ser usada de forma correcta.

2.4.6 Problemas en las habilidades cognitivas

Anteriormente se mencionó como pueden llegar a afectar los videojuegos a los procesos cognitivos como la concentración, la memoria y la atención, de la misma forma se puede considerar que afecta a las habilidades cognitivas. Para Corral (2020) los videojuegos poseen una influencia positiva sobre las habilidades cognitivas, pero esto es algo limitado, dado a que al ser un arma de doble filo si esto se sale de las manos los efectos pueden llegar a ser lo contrario a algo bueno.

Pero ¿qué son las habilidades cognitivas? Y es que estas son un grupo de destrezas adquiridas a lo largo de la vida que se mantienen en constante desarrollo, entre ellas podemos contar con la resolución de problemas, el pensamiento, la transferencia de información, los procesos de atención, entre otras más. Por lo que se entiende que son de gran importancia para el desenvolvimiento del hombre a lo largo de su vida con el entorno que lo rodea (Zurita, 2020). De esta manera se comprende que si los videojuegos llegasen a

influir negativamente en estas habilidades los resultados serían catastróficos, por lo que se analizan alguno a continuación:

- Dificultades de atención selectiva: Debido a la gran cantidad de estímulos visuales y auditivos que presentan algunos videojuegos puede llegar a dificultar la capacidad de enfocarse selectivamente en información relevante.
- Afección a la memoria de trabajo: Al requerir el uso de la memoria de trabajo para completar tareas en los videojuegos el tiempo exagerado de exposición podría reducir la atención disponible para ejercitar y fortalecer la memoria de trabajo en otras áreas académicas.
- Desarrollo de hábitos sedentarios: El exceso de tiempo dedicado a los videojuegos puede llevar a un estilo de vida sedentario lo que puede tener consecuencias negativas para la salud física y mental de los menores e inclusive de los adultos.
- Impacto en el sueño: Cuando el juego se extiende hasta altas horas de la noche puede interferir con la cantidad de horas para el sueño adecuado. Esto dará como resultado problemas en la atención, la memoria, el rendimiento cognitivo y el estado de ánimo, generando impactos negativos en el desempeño con el entorno.
- Aparición de conductas adictivas: La falta de autorregulación, la pérdida de control sobre el tiempo dedicado a los juegos y priorización estos sobre las responsabilidades y obligaciones académicas son los resultados de la conducta adictiva.
- Efectos en la atención sostenida: La estimulación constante y los cambios rápidos de acción y reacción que sostienen los videojuegos, pueden afectar la capacidad de mantener la atención específicamente en algo, ya sea académico, social o alguna tarea doméstica cotidiana.

Cada uno de estos puntos mencionados si bien sobre los problemas de las habilidades cognitivas que pueden ocasionar los videojuegos pueden detonar

en el desarrollo de prejuicios ante esta herramienta, contribuyendo con su satanización y la evitación por parte de docentes y otros profesionales de usarla como un referente para la contribución del perfil académico ante el desarrollo de competencias tecnológicas.

Es por esta razón que el tema de control siempre es un eje importante de tomar en cuenta y de resaltar, los infantes no tienen la capacidad de medir la cantidad de tiempo que pueden llegar a pasar inmersos en esta herramienta, llegando a creer que es algo normal y sin consecuencia alguna, la educación sobre el uso adecuado y la prevención de conductas adictivas es un factor del que las escuelas, padres y la sociedad deben ser responsables.

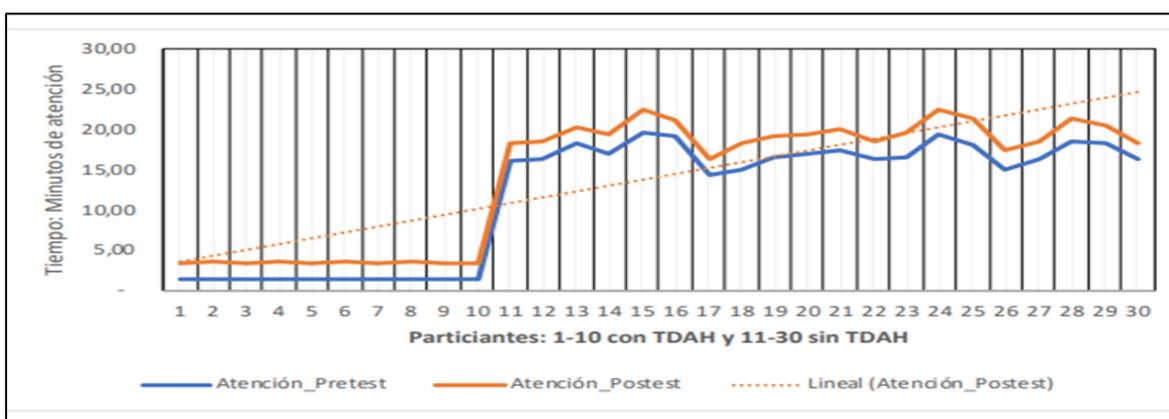
2.5 Efectos positivos del uso de videojuegos

2.5.1 Atención

A diferencia de lo que se cree, los videojuegos aportan a la atención de forma significativa, si bien existe un ligero riesgo en base a la función de entretenimiento, lo cierto es que esta herramienta puede llegar a lograr inclusive los niveles de estrés de los estudiantes, mejorando la calidad de atención.

Figura 4

Diferencia de la atención prestada tras uso de videojuego.



Nota. El nivel de atención en niños con TDAH aumenta tras usar videojuegos para su estimulación según Villafuerte (2022)

Fuente: Lloret et. al. (2022)

Elaborado por: Bajaan, N. & Coello, J. (2023)

Si bien, lo ejemplificado se deriva directamente a niños con TDAH lo cierto es que funciona casi de la misma manera en niños neurotípicos, lo que se intenta resaltar es que efectivamente esta herramienta tiene una influencia positiva en los procesos de atención. Se debe resaltar que el desarrollo de la atención está subdividido y según el estímulo que se tenga con el videojuego este se verá mayormente desarrollado, estos son la atención visual y la atención auditiva (Carrillo & García, 2022)

Al hablar de la atención visual, esta se ve desarrollada por el detalle y atención que presenta el órgano de la vista ante los estímulos visuales que brindan la mayoría de los videojuegos, permitiendo discriminar formas, colores y otras perspectivas que van dentro de la misma herramienta, mientras que en la atención auditiva alude a todos los sonidos que este posee, puesto casi en su totalidad la existencia de esta herramienta poseen vibraciones que terminan en ondas sonoras que estimulan el órgano del oído y por ende la percepción ante la atención de estos se desarrolla, ayudando a la salud cognitiva.

Para Pinto (2019) la atención también se desarrolla mejor por determinantes extrínsecos, lo que quiere decir que depende de cómo sea el entorno o lo que busque mejorar la atención del estudiante, mejor será su atención, ella plantea que dentro de estos determinantes está el color, el tamaño, la movilidad, la complejidad y la novedad. Apoyando lo que menciona la autora a la descripción del concepto de los videojuegos, se podría decir que estos cumplen con sus características, dado que el color es uno de los fuertes de esta herramienta, teniendo gamas únicas según los juegos y áreas de los mismo, existen para todos los gustos y preferencias.

Por otro lado, el tamaño de los videojuegos depende completamente de los dispositivos electrónicos en los que se realicen, sin embargo, se ha comprobado que estos siempre se ajustan tanto a la necesidad como a la accesibilidad de la persona, en el caso de instituciones educativas y el uso de videojuegos para la enseñanza se usan los laboratorios con computadores dónde claramente el control ante el tamaño es mayor y por ende mayor estímulo de atención.

La movilidad siempre va a ser un tema que se maneje igual que el tamaño, pues dependen del dispositivo a utilizar, pero al referirse a la complejidad se podría decir que esto ya se asociaría al campo que se está estudiando o al juego que se está utilizando, aunque por lo general estos siempre van desde el nivel más fácil al más complejo y la euforia por pasar cada uno de ellos con un puntaje considerable es una característica propia de la población expuesta.

2.5.2 Concentración

Los videojuegos han sufrido innumerables críticas desde su expansión a inicios de los 2000, siendo su principal desaprobación el contenido de violencia que se propicia dentro del entorno virtual. Pacheco L. & Guevara G. & Schuldt O. (2017) mencionan que:

“Los niños son muy influenciados ya sea mediante imágenes, videos o audios que pueden llegar a modificar el cómo perciben el entorno que los rodea estableciendo también de qué una secuencia de violencia no podrá ser percibida por un niño menor como algo incorrecto sino todo lo contrario el niño percibirá dicho acto o secuencia de violencia como una manera de solucionar un problema ya que además observa que dicho acto de violencia en el video juego no conlleva a ninguna consecuencia negativa sino en muchos casos se premia con más puntos” (p.986)

Por tales motivos las críticas han seguido aumentando en gran medida, sin embargo, con el transcurrir de los años se han comenzado a colocar etiquetas de edad en cada videojuego para que cada niño pueda jugar un juego adecuado y acorde a su edad, de esta manera mitigar los efectos negativos en ellos. Múltiples investigaciones continúan respecto al carácter evolutivo de los videojuegos en el comportamiento de los niños, siendo así que muchas de estas investigaciones se direccionan hacia el apartado cognitivo.

Sin embargo, desde otra perspectiva, a partir de su componente interactivo, inmersivo y reflexivo causan que el cerebro dedica su completa atención a lo que se proyecta, siendo de esta manera que el acto de jugar videojuegos funciona como estímulos para poder practicar la concentración.

Los videojuegos al crear un ambiente virtual que está en constante cambio requieren que el jugador practique la concentración sostenida. Carpio (2021) menciona que:

La atención selectiva es una herramienta para poder interpretar y seleccionar la información disponible, y es en la actividad educativa en nuestro caso que pone en marcha y controla todos los procesos y mecanismos por los cuales el organismo procesa tan solo una parte de toda la información, y da respuesta solo a aquellas demandas del ambiente que son útiles o de gran importancia para el estudiante. Procesa tan solo una parte de toda la información, y da respuesta solo a aquellas demandas del ambiente que son útiles o de gran importancia para el estudiante. (p.3)

En este punto es importante mencionar que los videojuegos que requieren que el jugador tenga mayor concentración y aplique una atención selectiva, son los juegos de estrategia, y mucho más si estos juegos están siendo llevados al campo online, pues es aquí donde debe primar el uso de los sentidos y la capacidad resolutoria de problemas para poder conseguir llegar a la meta o llevarse la victoria, estas características del videojuego es pieza clave en la vida cotidiana, pues es necesario que desde niños se tenga la capacidad de resolver problemas en la vida cotidiana.

Al estar en constante cambios y manejar grandes lotes de información, los juegos de estrategia online ocasionan que el jugador constantemente esté descartando información valiosa de la irrelevante, creando un ambiente de pensamiento crítico donde se ejercita la agilidad mental y visual, consiguiendo que la toma de decisiones se haga de manera inmediata. Es por esta razón que el uso de videojuegos puede ser utilizado como ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los videojuegos provocan que el aprendizaje se realice a través de experiencias agradables y emocionales.

Si se juegan constantemente videojuegos de estrategia se van a poder obtener mejoras en:

- Capacidad de tomar decisiones: Al tener un carácter inmersivo los videojuegos requieren que el jugador sea la pieza clave del resultado del juego, por lo que deben tomar decisiones correctas y de manera veloz con el fin de garantizar la victoria en el juego
- Habilidades visoespaciales: Se requiere que quienes estén jugando puedan representar y manipular mentalmente el entorno del videojuego, para de esta manera poder crear un sentido de orientación dentro del juego, los jugadores por lo general crean mapas mentales para poder llegar al objetivo de manera más sencilla.
- Mejora en la atención: Se requiere que el jugador esté haciendo uso de la atención selectiva por el hecho de que el videojuego se encuentra en constante cambio, de esta manera se trabaja también la atención visual y lectora. Por esta razón el jugador debe mantenerse concentrado porque de lo contrario no podrá concluir el juego.
- Rapidez al procesar información: Se necesita que el jugador tenga o cree la capacidad de analizar gran cantidad de información en el menor tiempo posible para poder garantizar el objetivo del videojuego.

2.5.3 Memoria

La memoria es un proceso psicológico que sirve para almacenar información codificada. Dicha información puede ser recuperada, unas veces de forma voluntaria y consciente y otras de manera involuntaria. (Gomez, Duran & Quijano, 2022). Conforme el tiempo ha ido transcurriendo, múltiples definiciones sobre la memoria han surgido, así como también formas de categorizarla. Almería (2013) menciona que existen 3 tipos diversos que son:

- **Memoria sensorial.** La memoria sensorial es el primer nivel de procesamiento de la información en el sistema de memoria humana. Es el proceso mediante el cual se retiene brevemente la información sensorial que llega a nuestros sentidos antes de ser procesada o descartada. Existen 2 tipos de memoria sensorial, la primera se refiere a la memoria visual, la cual consiste en la retención temporal de imágenes

visuales, catalogada como icónica, esta nos permite mantener una representación visual de lo que hemos visto durante un breve lapso de tiempo, incluso después de que el estímulo visual haya desaparecido. La segunda es la memoria sensorial ecoica, esta forma de memoria sensorial se refiere a la memoria auditiva. Consiste en la retención temporal de sonidos, esta nos permite retener fragmentos de sonidos que acabamos de escuchar, incluso después de que el estímulo auditivo haya cesado. Por ejemplo, cuando alguien nos dice un número de teléfono, podemos retenerlo en la memoria ecoica durante unos segundos antes de procesarlo y almacenarlo en la memoria a corto plazo.

- **Memoria operativa.** También conocida como memoria de trabajo, es un componente fundamental del sistema de memoria humano. Es un sistema cognitivo que nos permite mantener y manipular temporalmente la información necesaria para llevar a cabo tareas cognitivas complejas. La memoria operativa está involucrada en procesos como el razonamiento, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la planificación. Es especialmente importante en situaciones en las que se requiere retener y procesar información de manera activa y mantener el enfoque en una tarea determinada. La capacidad de la memoria operativa varía de una persona a otra y puede influir en la forma en que nos desempeñamos en diferentes tareas cognitivas. La práctica y el entrenamiento pueden ayudar a mejorar la eficiencia y la capacidad de la memoria operativa. La memoria operativa está estrechamente relacionada con la memoria a corto plazo. A medida que la información se mantiene y se procesa activamente en la memoria operativa, puede transferirse a la memoria a largo plazo para su almacenamiento más duradero si se considera relevante o importante. En resumen, la memoria operativa es un sistema cognitivo esencial que nos permite retener, manipular y trabajar con información relevante en el momento presente. Juega un papel crucial en muchas tareas cognitivas y nos permite llevar a cabo actividades mentales complejas de manera eficiente.
- **Memoria a largo plazo.** La memoria a largo plazo es una de las principales formas de almacenamiento de información en el sistema de

memoria humano. Es el tipo de memoria que nos permite retener y recuperar información durante períodos prolongados, que pueden ser desde minutos hasta años e incluso toda la vida. A diferencia de la memoria a corto plazo o memoria de trabajo, que tiene una capacidad y duración limitadas, la memoria a largo plazo tiene una capacidad mucho mayor y puede almacenar una cantidad considerable de información de manera más permanente. La memoria a largo plazo es esencial para nuestra identidad, conocimiento y habilidades. Nos permite recordar el pasado, aprender de nuestras experiencias y utilizar esa información para guiar nuestro comportamiento y nuestras decisiones en el presente y en el futuro.

Siguiendo esta premisa se puede partir con la afirmación que los videojuegos al manejar gran cantidad de información hacen que el cerebro esté constantemente seleccionando, almacenando y discerniendo información, lo que conlleva a un constante ejercicio de memoria, teniendo varios efectos positivos en la memoria y el funcionamiento cognitivo.

Los videojuegos principalmente hacen uso de la memoria operativa ya que los videojuegos requieren que los jugadores realicen múltiples tareas y mantengan información en la memoria de trabajo. Esto implica retener y manipular activamente información relevante para completar las tareas del juego. Estos desafíos pueden ayudar a ejercitar y mejorar la capacidad de la memoria de trabajo, lo que puede tener beneficios en otras áreas de la vida cotidiana que requieren retención y manipulación de información.

Algunos videojuegos tienen narrativas complejas y ricas en detalles, lo que requiere que los jugadores recuerden eventos, personajes y situaciones pasadas para comprender la trama y poder tomar las mejores decisiones. Dependiendo las dificultades del juego el jugador tendrá que aprender y dominar habilidades motoras o secuencias de acciones que tendrá que recordar y repetir a lo largo del juego, de esta manera recordando y realizando habilidades motoras automatizadas, como montar en bicicleta o tocar un instrumento musical. Es importante tener en cuenta que los beneficios de los videojuegos para la memoria pueden variar según el tipo de juego, la frecuencia y duración de juego,

así como la atención y el compromiso del jugador. Además, es recomendable mantener un equilibrio saludable entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades importantes para el bienestar general.

Los videojuegos pueden desafiar la memoria de trabajo, que es la capacidad de mantener y manipular temporalmente la información en la mente. Esto implica recordar y utilizar información relevante mientras se lleva a cabo una tarea. Al jugar videojuegos, especialmente aquellos que requieren seguir instrucciones, recordar secuencias o tomar decisiones rápidas, se ejercita la memoria de trabajo.

Además, algunos estudios sugieren que los videojuegos de acción pueden mejorar la memoria visual-espacial. Estos juegos suelen requerir que los jugadores estén atentos a múltiples estímulos visuales simultáneamente y recuerden la ubicación y características de los objetos en el entorno virtual.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que no todos los videojuegos son iguales y que los efectos pueden variar según el tipo de juego, la cantidad de tiempo dedicado a jugar y las características individuales de cada persona. Además, los beneficios específicos para la memoria pueden ser más notables en personas mayores o en aquellos que ya tienen deficiencias de memoria.

Para Xiong & Lida (2015):

Los videojuegos de estrategia demandan que los jugadores ejerciten constantemente su memoria, ya que en este género es necesario utilizar habilidades como planificación, anticipación y estrategia. Esto implica gestionar diferentes recursos y construir estructuras a lo largo del juego con el fin de lograr la victoria. Existen diversos subgéneros, como los juegos de estrategia en tiempo real, en los cuales se debe mantener un control activo sobre múltiples unidades, cada una con su propio horario y secuencia de acciones. (p.4)

2.5.4 Habilidades sociales

Vivimos en un mundo donde las redes sociales y las telecomunicaciones han alcanzado cada rincón del planeta por lo que a este punto alejarnos de la tecnología se ha convertido en algo imposible. Si bien es cierto, los videojuegos requieren que el niño haga a un lado el mundo exterior mientras juega, es imprescindible no mencionar la gran capacidad de mejora que representa para las habilidades sociales de los niños, las cuales son definidas como “un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación” (Caballo, 2005, p.17) Si los videojuegos son utilizados de manera correcta llevados de la mano con un control de rutinas, pueden complementar las competencias comunicativas y sociales de los niños y jóvenes.

Durante la pandemia, una gran cantidad de niños perdieron contactos con sus compañeros de clases e inclusive con sus familiares, por lo que desarrollar habilidades comunicativas se convirtieron en un reto para los padres de familia que en ese momento eran los encargados de ayudar a sus hijos en esta competencia. Debido a la versatilidad y el fácil acceso, los videojuegos lograron catapultarse como la herramienta por excelencia para la socialización luego de las redes sociales, los videojuegos online se volvieron populares, lo cual se pudo evidenciar en el uso que los niños dedicaban a estos. La comunicación mediante los videojuegos es igual que por redes sociales como WhatsApp o Facebook, pudiendo conectar y contactar a personas de distintos países, a su vez estos juegos por su carácter cooperativo requieren que varios jugadores estén hablando y conversando a la vez.

Los videojuegos de estrategia cooperativos o los juegos de mesa online se convirtieron en los principales medios de comunicación de la comunidad de jugadores, solo hace falta ingresar al juego y seleccionar a las personas con quienes se quiera jugar y comienza una conversación fluida, en la cual se abordan temas referentes al videojuego, pero también a la vida cotidiana.

Las mecánicas de los videojuegos cooperativos requieren que se dividan las tareas dentro del juego y que cada uno de los jugadores pueda tomar

decisiones distintas para conseguir llegar a la meta o victoria, la capacidad resolutoria de problemas de cada jugador ayuda a poder lograr obtener distintas respuestas a un mismo problema, por lo que se pueden comenzar debates sobre qué decisión sería la correcta en aplicar en el menor tiempo posible.

Para Ortiz y Oviedo (2022) es importante destacar que:

Establecer relaciones sociales es esencial en el desarrollo de los niños, así, la socialización comprende un proceso en el cual las motivaciones, normas individuales, habilidades, y comportamientos determinan el rol en la sociedad. La adquisición de habilidades sociales se gesta principalmente en etapa de la infancia y adolescencia, pues, el juego que se genera en la infancia durante un contexto de socialización favorece el desarrollo social y emocional (p.32)

Siguiendo este concepto, es indispensable que los niños tengan las posibilidades de jugar con sus iguales, independientemente del medio, ya sea virtual o físico, ya que “El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción” (Moreano, 2016, p. 11)

El videojuego a la vez que mejora las competencias del trabajo en equipo también trabaja el pensamiento crítico, ya que cada jugador debe aportar constantemente con nuevas ideas o procesos a seguir. Es indispensable mencionar que los videojuegos crean una nueva cultura, donde los jugadores manejan un propio lenguaje y bromas propias de los juegos, creando así integración entre los miembros de su comunidad. Al comienzo esta cultura puede representar un reto para los niños, sin embargo, la necesidad del trabajo en equipo hace que el jugador tenga que interactuar fomentando el trabajo en equipo.

Existen gran cantidad de juegos que promueven el desarrollo social de los niños, entre ellos uno de los más destacados es Minecraft, el cual es un videojuego que recrea un mundo virtual, donde se puede crear y construir a imaginación del jugador todo lo que él desee, el modo multijugador promulga el

trabajo en equipo, ya que es de esta forma como se pueden lograr mantener todo lo construido dentro del juego de manera segura. Este videojuego requiere que cada jugador tenga asignadas distintas tareas para poder llevar a cabo una comunidad, la cual debe trabajar con reglas establecidas por los mismos miembros para poder conseguir todos los recursos y seguir expandiéndose. Así como este juego hay varios más, los cuales deben ser guiados y acompañados por rutinas para que logren beneficiar al colectivo de jugadores. Este juego presenta grandes ventajas en el desarrollo de habilidades sociales y el pensamiento crítico, ya que estas utilizan principios básicos que están presentes en la institución educativa como lo es el trabajo en equipo.

A su vez la naturaleza del videojuego hace que se requiera de alguien que asuma el liderazgo dentro del juego promoviendo de esta manera algo muy necesario en la sociedad actual, como es la presencia de jóvenes líderes. Los padres de familia crean un papel fundamental entre la balanza de lo bueno y lo malo de los videojuegos, porque son ellos quienes deben descartar videojuegos que no son propios para la edad de los niños, por esto que tanto padres de familia como docentes deben tener el conocimiento necesario sobre qué son videojuegos, como jugarlos y la variedad de ellos. Los videojuegos siguen siendo un tema nuevo para muchos adultos, pero esto no debe ser sinónimo de descarte para que hagan caso omiso de esta herramienta digital presente en todos los hogares.

2.5.5 Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas son capacidades mentales que nos permiten procesar, interpretar y utilizar la información que recibimos del entorno. Estas habilidades son fundamentales para el funcionamiento intelectual y se relacionan con la percepción, la atención, la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el lenguaje. Zurita (2020) define las habilidades cognitivas como:

“Un conjunto de operaciones mentales que integran la información adquirida mediante los sentidos en una estructura de conocimientos significativos, de modo que el estudiante no está limitado al proceso de

adquisición, sino que es capaz de construir el conocimiento haciendo uso de la experiencia previa para la comprensión y precisión del nuevo aprendizaje” (p.6)

Estas habilidades permiten procesar, interpretar y utilizar la información que recibimos del entorno. Estas son fundamentales para el funcionamiento intelectual como la atención, la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas, la toma de decisiones, el lenguaje, creatividad entre otros.

- **Atención:** Es la capacidad de enfocar y mantener la concentración en estímulos específicos mientras se ignoran las distracciones.
- **Memoria:** Implica el almacenamiento y la recuperación de información. La memoria se divide en varios tipos, como la memoria operativa (que nos permite retener y manipular información de manera temporal), la memoria a largo plazo (que almacena información durante períodos prolongados) y la memoria sensorial (que recuerda experiencias o estímulos específicos).
- **Razonamiento y resolución de problemas:** Son habilidades para analizar información, identificar patrones, hacer conexiones y llegar a conclusiones lógicas. Implican el pensamiento crítico, el pensamiento analítico y la capacidad de resolver problemas de manera efectiva.
- **Velocidad de procesamiento:** Se refiere a la rapidez con la que una persona puede procesar y responder a la información recibida. Implica la capacidad de analizar y responder a estímulos de manera eficiente.
- **Lenguaje:** Es la capacidad de comprender y utilizar el lenguaje verbal y escrito. Incluye habilidades como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, y el vocabulario.
- **Creatividad:** Es la capacidad de generar ideas originales y novedosas, así como de encontrar soluciones innovadoras a problemas. Implica la flexibilidad mental, la imaginación y la capacidad de pensar de manera divergente.

Los videojuegos mantienen una relación con las habilidades cognitivas. Al jugar videojuegos, los jugadores están involucrados en actividades que requieren procesos cognitivos. Esta participación en el juego puede tener efectos positivos en el desarrollo y mejora de habilidades específicas.

Así mismo, estos permiten tener retroalimentaciones inmediatas, las cuales ayudan a mejorar la toma de decisiones. Esta retroalimentación permite a los niños evaluar su rendimiento, ajustar su estrategia y mejorar su toma de decisiones. Esta adaptabilidad y aprendizaje activo pueden tener un impacto positivo en las habilidades cognitivas relacionadas con el razonamiento y la resolución de problemas.

En algunos videojuegos, los jugadores se enfrentan a la tarea de llevar a cabo varias acciones al mismo tiempo, como controlar personajes, seguir instrucciones, gestionar recursos y tomar decisiones estratégicas. Esta habilidad para realizar múltiples tareas simultáneamente requiere que se pongan en juego las capacidades cognitivas necesarias para procesar y organizar la información de manera efectiva. Practicar estas habilidades puede tener un impacto beneficioso en el procesamiento de información y en la capacidad de llevar a cabo múltiples tareas en situaciones de la vida real.

2.6 Rendimiento académico

Durante la pandemia se pudo evidenciar que el acto de impartir clases de manera virtual fue un reto difícil, no sólo para los docentes, sino que también para los estudiantes. Al ser una nueva modalidad los niños no contaban con un lugar especializado para recibir clases, y las distracciones eran constantes, los ruidos en casa, el estar con familiares, mascotas o juguetes, apartaron a los niños del objetivo de enseñanza-aprendizaje.

El consumo de videojuegos se ha convertido en algo habitual luego de la pandemia en los niños; al no existir un control de rutinas y no tener un conocimiento mayor, los padres optaron por brindar estas herramientas digitales a sus hijos para mantenerlos distraídos, siendo así que se han convertido en parte del día a día de los niños. Esta herramienta por su constante presencia y uso ha logrado beneficiar a los niños en su rendimiento académico. En este

sentido, se considera importante la caracterización del rendimiento académico que hace Grasso (2020), la que coincidiendo con autores como (Aranda, 1998; Montes, 1996; Requena, 1998), entiende el rendimiento académico como:

El resultado que se alcanza, por parte de los estudiantes, y que queda expresado en la interacción y manifestación de las capacidades cognitivas que se adquieren a lo largo del proceso enseñanza-aprendizaje, en un determinado periodo escolar. También puede agregarse que tiene que ver con la capacidad de trabajo del estudiante, y que es fruto de su esfuerzo. (p.96)

Monasterio, Dilia, Briceño, Magally (2020) en su trabajo de investigación *Educación mediada por las tecnologías: Un desafío ante la coyuntura del Covid-19*, mencionan que debido a la emergencia sanitaria tanto las escuelas como colegios debieron tomar medidas necesarias para poder realizar la enseñanza a los estudiantes, tomando, así como herramienta el internet. Esto logró que se crearan las aulas virtuales, en donde tanto docentes, padres y alumnos debieron aprender a manejar las herramientas tecnológicas. Por lo que el rendimiento académico estuvo mediado también por el uso de las tecnologías.

Para Escalante y Mejia (2021) “Los ambientes de aprendizaje virtuales están relacionados con las TICs, las cuales se han impregnado en la sociedad en diferentes ámbitos de la vida de manera progresiva, además de ocupar un puesto importante en los contextos profesionales y personales” (p.12). Dado esto, el sistema educativo tuvo que arraigarse a esta nueva herramienta e implementarla en su proceso de enseñanza, estos son de gran ayuda para el estudiante debido a que tienen la información necesaria para la realización de sus tareas e influyen en el rendimiento académico.

2.6.1 Formas de medir el rendimiento académico

El rendimiento académico se mide mediante diversos indicadores y métodos que evalúan el progreso y logros de los estudiantes en sus estudios. Las instituciones educativas trabajan con el rendimiento escolar de diversas maneras para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. Algunas de las maneras en que se realiza la medición y trabajo con el rendimiento académico son las siguientes:

- **Evaluación continua:** Es un enfoque educativo que se caracteriza por realizar evaluaciones de manera regular y sistemática a lo largo de todo el período académico. En lugar de depender únicamente de exámenes finales o puntuales, la evaluación continua implica una evaluación constante y progresiva del desempeño académico de los estudiantes en diversas actividades, tareas y proyectos a lo largo del curso. Para Delgado A. & Cuello R. (2009) la evaluación continua es el mejor sistema para ejercitar y valorar la adquisición de las competencias en una asignatura,” (p.3)
- **Análisis de datos:** Las instituciones utilizan datos y estadísticas para analizar el rendimiento académico a nivel individual, de grupos o de toda la institución, lo que les permite tomar decisiones informadas para mejorar los resultados educativos.
- **Adaptaciones curriculares:** Las instituciones pueden adaptar el currículo y las estrategias de enseñanza para atender las necesidades específicas de los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje o capacidades.
- **Evaluación del proceso educativo:** Las instituciones reflexionan sobre su enfoque educativo y metodologías para asegurarse de que están proporcionando un entorno de aprendizaje efectivo y en constante mejora.
- **Calificaciones y promedios:** Las calificaciones obtenidas en exámenes, tareas, trabajos prácticos y proyectos son una de las formas más tradicionales de medir el rendimiento académico. Las calificaciones se expresan en forma de notas o porcentajes y se utilizan para evaluar el desempeño en asignaturas específicas y en el conjunto del período académico.
- **GPA (Promedio de Calificaciones):** Es un promedio ponderado de las calificaciones obtenidas en diferentes asignaturas a lo largo de un período académico. El GPA se utiliza en algunos sistemas educativos para tener una visión general del rendimiento general del estudiante.

- **Evaluaciones estandarizadas:** Algunos sistemas educativos emplean exámenes estandarizados para medir el rendimiento académico y comparar el desempeño de los estudiantes a nivel nacional o internacional en áreas específicas, como matemáticas, lectura o ciencias.
- **Participación en clase:** La participación en actividades en el aula, como debates, discusiones y preguntas, puede ser un indicador del nivel de compromiso y comprensión del estudiante.
- **Progreso y desarrollo:** La evaluación del progreso del estudiante a lo largo del tiempo y su capacidad para aplicar el conocimiento adquirido en situaciones prácticas también puede ser un indicador del rendimiento académico.
- **Evaluación cualitativa:** Además de las calificaciones numéricas, los profesores y educadores pueden realizar evaluaciones cualitativas, proporcionando retroalimentación sobre el desempeño, habilidades y áreas de mejora de los estudiantes.
- **Portafolios educativos:** Algunas instituciones utilizan portafolios educativos donde los estudiantes pueden mostrar su progreso y trabajos destacados a lo largo del tiempo.

Es importante tener en cuenta que el rendimiento académico no debe medirse únicamente a través de calificaciones y exámenes, sino que también es crucial considerar el desarrollo integral del estudiante, su capacidad para aplicar el conocimiento en situaciones prácticas y su bienestar emocional y social. Una evaluación equilibrada y diversa permite una comprensión más completa del rendimiento académico y proporciona una base sólida para brindar el apoyo necesario a los estudiantes.

2.6.2 Factores que favorecen el rendimiento académico

El rendimiento académico puede estar influenciado por una variedad de factores que interactúan entre sí. A continuación, se enumeran algunos de los factores que tienden a favorecer un buen rendimiento académico:

- **Motivación intrínseca:** Los estudiantes que están intrínsecamente motivados, es decir, que encuentran satisfacción y disfrute en el proceso de aprendizaje en sí mismo, tienden a tener un mejor rendimiento académico.
- **Colaboración con padres y familias:** Se fomenta la comunicación entre la institución educativa y los padres o tutores, para que puedan trabajar juntos en el apoyo al estudiante y en su desarrollo académico.
- **Intervenciones tempranas:** Si se detectan dificultades en el rendimiento académico de un estudiante, las instituciones implementan intervenciones tempranas para brindar apoyo adicional y ayudar al estudiante a superar las dificultades.
- **Uso de tecnología educativa:** Las instituciones pueden emplear herramientas y recursos tecnológicos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, personalizar la educación y rastrear el rendimiento de los estudiantes.
- **Ambiente de apoyo:** Un ambiente familiar y escolar que fomente el aprendizaje, brinde apoyo emocional y proporcione recursos educativos favorece el rendimiento académico.
- **Hábitos de estudio:** Los estudiantes con hábitos de estudio efectivos, como la planificación del tiempo, la organización y la concentración, tienden a tener un mejor rendimiento académico.
- **Programas de apoyo:** Se ofrecen programas de tutoría, clases de refuerzo y actividades de enriquecimiento para apoyar a los estudiantes con diferentes niveles de habilidades y necesidades académicas.
- **Enfoque en el bienestar emocional:** Las instituciones reconocen la importancia del bienestar emocional de los estudiantes y brindan apoyo para abordar el estrés y otros problemas emocionales que puedan afectar el rendimiento académico.

- **Participación en clase:** Los estudiantes que participan activamente en las actividades en el aula, hacen preguntas y se involucran en discusiones, tienen más probabilidades de retener y comprender la información.
- **Buena salud física y mental:** La salud física y mental influye en la capacidad de aprendizaje. Un estudiante con buena salud tiene más energía y enfoque para enfrentar las demandas académicas.
- **Intereses y habilidades coincidentes:** Cuando los estudiantes tienen la oportunidad de estudiar temas que les interesan y en los que tienen habilidades, es más probable que muestren un mayor rendimiento académico.
- **Apoyo de los docentes:** El apoyo y la orientación proporcionados por los profesores pueden marcar una diferencia significativa en el rendimiento académico de un estudiante.
- **Autoestima y confianza:** Los estudiantes que tienen una buena autoestima y confianza en sus habilidades académicas están más dispuestos a enfrentar desafíos y a persistir en el aprendizaje.
- **Acceso a recursos educativos:** Disponer de libros de texto, materiales didácticos y tecnología educativa puede facilitar el proceso de aprendizaje y mejorar el rendimiento académico.
- **Gestión del estrés:** Los estudiantes que saben manejar adecuadamente el estrés y la presión relacionada con las evaluaciones tienden a tener un mejor rendimiento académico.
- **Retroalimentación y seguimiento:** Los docentes proporcionan retroalimentación individualizada a los estudiantes sobre su rendimiento, identificando fortalezas y áreas de mejora. También realizan un seguimiento del progreso del estudiante a lo largo del tiempo.

Es importante destacar que cada estudiante es único, y los factores que favorecen su rendimiento académico pueden variar. Como psicopedagogo,

trabajarás con individuos para identificar sus fortalezas y necesidades específicas, adaptando las estrategias de apoyo para ayudarles a alcanzar su máximo potencial académico.

2.6.3 Factores que retrasan o afectan el rendimiento académico

El rendimiento académico puede verse afectado por diversos factores que pueden reducir su nivel de éxito. Algunos de los factores que pueden influir negativamente en el rendimiento académico incluyen:

- **Falta de motivación:** La falta de interés o motivación hacia los estudios puede llevar a una menor dedicación y esfuerzo, lo que impacta negativamente en el rendimiento académico.
- **Problemas de salud física y mental:** Enfermedades, estrés, ansiedad, depresión u otros problemas de salud pueden afectar la concentración y el desempeño en los estudios.
- **Dificultades de aprendizaje:** Algunos estudiantes pueden enfrentar desafíos específicos en el aprendizaje, como dislexia, discalculia u otras dificultades, que dificultan el progreso académico.
- **Entorno familiar desfavorable:** Problemas familiares, falta de apoyo o ambiente poco propicio para el estudio pueden afectar el rendimiento académico.
- **Falta de recursos educativos:** La falta de acceso a materiales, libros de texto, tecnología y recursos educativos adecuados puede limitar las oportunidades de aprendizaje y reducir el rendimiento académico.
- **Hábitos de estudio inadecuados:** La falta de planificación, organización y técnicas de estudio efectivas puede afectar negativamente la capacidad de retener y comprender la información.
- **Desmotivación con el currículo o metodología:** Un currículo poco atractivo o métodos de enseñanza poco estimulantes pueden llevar a un menor interés y participación en el proceso educativo.

- **Problemas de disciplina o conducta:** La falta de disciplina en el aula o problemas de comportamiento pueden distraer al estudiante y afectar su rendimiento académico.
- **Uso excesivo de dispositivos electrónicos:** El uso excesivo de teléfonos móviles, redes sociales o videojuegos puede distraer al estudiante y disminuir su enfoque en los estudios.
- **Problemas sociales o emocionales:** Bullying, conflictos con compañeros o problemas emocionales pueden generar distracciones y afectar el rendimiento académico.
- **Calidad del currículo y la enseñanza:** Un currículo bien estructurado y métodos de enseñanza estimulantes pueden mejorar el rendimiento, mientras que lo contrario puede disminuir el interés y la participación.
- **Nivel socioeconómico:** Factores socioeconómicos, como el acceso a recursos educativos, pueden tener un impacto en las oportunidades de aprendizaje.
- **Cultura y contexto educativo:** Las diferencias culturales y el contexto educativo pueden influir en la percepción y valoración del aprendizaje.

2.7 Marco Legal

2.7.1 Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 51.- Recursos educativos digitales. - Es todo material digital cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa y su función radica en informar sobre un tema, ayudar en la comprensión de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, promover el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos. Será de libre acceso y estará a disposición en la plataforma digital que la Autoridad Educativa Nacional determine para el efecto.

La Autoridad Educativa Nacional proveerá, promoverá y capacitará a los actores de la comunidad educativa sobre el uso pedagógico de los recursos educativos digitales, en articulación con el currículo educativo nacional.

2.7.2 Código de Niñez y la Adolescencia

CAPÍTULO III-DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO

Art. 45.- Derecho a la información.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad.

2.7.3 Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A

Mediante Decreto Ejecutivo No. 1027 de 24 de abril de 2020, publicado en el Registro Oficial Suplemento 195 de 4 de mayo del 2020, el Presidente Constitucional de la República dispone que a continuación de la Disposición General Novena del Reglamento General a la LOEI, se agregue la siguiente disposición: “DÉCIMA: La Autoridad Educativa Nacional a través de políticas educativas y la emisión de los actos normativos correspondientes definirá y regulará mecanismos de educación en línea, virtual y otras formas de educación abierta.”

Que, el desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación - TIC- ha abierto un sinnúmero de posibilidades para realizar proyectos educativos en el que todas las personas tengan la oportunidad de acceder a una educación de calidad sin importar el momento, el espacio o el lugar en el que se encuentren;

Que, las alternativas de acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC que tienen las personas han eliminado obstáculos de tiempo y espacio para enseñar y aprender. Dentro de estas alternativas se encuentra la educación virtual y educación online, cuyo escenario es el ciberespacio y cuya diferencia radica en la coincidencia de espacio y hora de docentes tutores y estudiantes; teniendo la misma oportunidad para compartir los mismos recursos, herramientas, metodologías de autoaprendizaje, comunicación para interacción, espacios de discusión entre otros.

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la investigación

El presente trabajo de investigación tendrá un enfoque mixto, es decir, que va a recopilar, analizar e integrar tanto investigación cuantitativa como cualitativa. Este enfoque se utilizará para tener una mejor comprensión del problema investigado y que no se podrá dar con cada uno de estos métodos por separado.

3.2 Alcance de la Investigación

El presente trabajo de investigación tendrá un alcance bidimensional, descriptivo con la intención que responda al enfoque mixto que se ha planteado y poder analizar las características de las variables establecidas.

3.3 Técnicas e instrumento para obtener datos

En el proceso de la investigación científica del presente trabajo se utilizaron las herramientas; recursos; instrumentos de recolección de datos e información que se dieron en la Unidad Educativa Mundo de Alegría "UEMA".

3.3.1 Entrevista

Es un instrumentó de recopilación de datos que implica la interacción directa entre el investigador y los participantes o entrevistados. Es un método utilizado para obtener información detallada y en profundidad sobre un tema específico o para recopilar testimonios personales y perspectivas de los individuos entrevistados. Es importante para recopilar datos cualitativos y obtener una comprensión más profunda de un tema específico a través de la interacción directa entre el investigador y los participantes entrevistados.

3.3.2 Encuesta

La encuesta se utiliza para obtener información cuantitativa y cualitativa sobre una variedad de temas, opiniones, actitudes, comportamientos o características de la población objetivo.

Permiten recopilar datos de un gran número de participantes de manera eficiente. Proporcionan una visión general de las actitudes y opiniones de la población objetivo y permiten identificar tendencias, patrones y correlaciones

entre diferentes variables. Además, las encuestas también pueden utilizarse para evaluar la efectividad de intervenciones o programas, medir el impacto de ciertos eventos o políticas, o recopilar datos demográficos.

3.3.3 Test

Es una técnica que permite describir una característica (normalmente psicológica) o, la presencia (o no) de diversos rasgos de personalidad de un individuo. Estas técnicas buscan dar sentido a la información obtenida de la investigación conductual y que no persigue establecer una conexión causal; sino, contribuir a la descripción del comportamiento en la dimensión que dice medir (memoria, atención, inteligencia, etc.). El diseño de los test en general sigue un modelo cuantitativo y se soporta en análisis estadísticos de fiabilidad y validez.

Tabla 1

Técnicas e instrumentos usados en el proceso de investigación

Técnica	Instrumentos
Encuesta	Cuestionario
Entrevista	Cuestionario
Test	Figura Compleja de Rey

Nota. Las herramientas enlistadas en la tabla corresponden a cada uno de los recursos empleados

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

Se refiere al grupo completo de personas, objetos o elementos que comparten una característica común y que son de interés para el estudio. La población es el conjunto total de individuos o elementos que se pretende investigar y de los cuales se desea obtener información o generalizar los resultados. Está conformada por: padres de familia, directivos y estudiantes encuestados en la Unidad Educativa Mundo de Alegría “UEMA”

Tabla 2

Distribución de la población

Rol	Total personas
Director	1
Docente	17
Estudiante	20
Representante legal	20

Nota. Detalle de la población en función del rol dentro de la institución

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

3.4.2 Muestra

La muestra es un pequeño grupo de personas que representan a la población. Para efectos de esta investigación, se ha usado la técnica de muestro por conveniencia. De ese modo, se seleccionaron personas de forma aleatoria según la distribución indicada en la tabla 3

Tabla 3

Distribución de la muestra de estudio

DETALLES	POBLACIÓN
Director	1
Docente	1
Estudiante	5
Representante legal	20

Nota. Detalle de la muestra definida a partir de la aplicación de la técnica correspondiente

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

CAPÍTULO IV INFORME DE RESULTADOS

A continuación, se presentarán los resultados de los instrumentos aplicados en el proceso de investigación y, al final, se realizará una triangulación de estos para describir los hallazgos de la teoría y los datos levantados

4.1 Presentación y análisis de resultados

4.1.1 Análisis de entrevista a la docente tutora

Luego de llevar a cabo la entrevista a la docente tutora, la cual fue realizada el día 12 de junio de 2023 por los investigadores, las respuestas fueron transcritas en el Anexo 1 y puede encontrarse en la sección correspondiente. De ese modo, a partir de las respuestas obtenidas, se presenta el siguiente análisis.

La docente concuerda en que la educación ha tomado un giro radical en cuanto a la forma de impartir, tomando en cuenta que ahora el uso de la tecnología se encuentra presente en todos los hogares y centros educativos, más aún luego de la pandemia. Ella menciona que el uso de herramientas digitales, como la internet han facilitado la obtención de nueva información por parte del alumnado, sin embargo, determinan que esta misma está pasando de ser beneficioso a negativo para los estudiantes, esto, debido a cantidad de distracciones que los niños encuentran dentro del internet. También, alude que durante la pandemia fue donde mayormente se pudieron evidenciar estas negatividades, pues la educación se dificulta por la cantidad de distracciones encontradas en las herramientas digitales y el hogar, mayormente el uso de videojuegos.

Además, ella resalta que el uso de videojuegos se ha incrementado notablemente luego de la pandemia, siendo así que se convirtieron en un detonante de incumplimiento de tareas por parte de los niños, pues no existió un control de estos mismos dentro del hogar. Por otro lado, indica que los videojuegos se han convertido en una herramienta negativa para la educación por su componente distractor, son pocos los docentes que mencionan que estos

no representan gran molestia para el proceso enseñanza-aprendizaje, indicando que solo basta con quitar la herramienta.

Al momento de plantear la interrogante sobre si con un control de rutinas los videojuegos pueden llegar a ser aliados en la educación la respuesta que se obtuvo fue un poco dispersa, sin embargo, mencionó que, pese a crear rutinas los resultados serían los mismos, que los videojuegos representan un punto negativo en la educación. Finalmente, la docente rescató mínimamente que con el correcto uso y creando las rutinas adecuadas estos mismos se podrían convertir en un gran apoyo para la educación, siendo así que resaltó que gracias a esto (a los videojuegos), los niños se han hecho más sociables y audaces.

La docente hizo énfasis en la necesidad de apoyo por parte de los padres de familia para lograr mitigar las molestias ocasionadas por los videojuegos, indicando que son ellos los responsables de que los videojuegos pueden convertirse en herramientas negativas. Así mismo al hacerle la pregunta sobre si implementarían videojuegos en la educación de tener la oportunidad, la docente indicó que no habría manera de poder hacer uso de ellos respondiendo lo mismo, que los videojuegos representan distracciones en la educación. Se hizo mención escasa a la posibilidad de que los videojuegos puedan ser ocupados para realizar pausas activas y lograr que los estudiantes pueden tomar un pequeño descanso, así mismo una docente indicó que ella ya hace uso de la herramienta ÁRBOL ABC la cual es una plataforma de internet con juegos de carácter educativo.

La mayoría de las respuestas fueron brindadas en forma negativa hacia los videojuegos sin embargo al hacerle la interrogante sobre si los videojuegos han beneficiado las habilidades sociales de los niños, mencionaron que sí, que quienes juegan tienen una mayor capacidad comunicativa con los demás, teniendo mayor afinidad con quienes utilizan el mismo juego, formando grupos entre ellos.

Para finalizar se les hizo una última pregunta, la cual fue ¿Cómo utilizan las herramientas digitales dentro de la educación?, la docente indicó que normalmente hace uso de estas al utilizar la herramienta Zoom o Google Meet para llevar a cabo comunicación y cierto refuerzo pedagógico; también indicó

que incorpora constantemente la investigación en internet y la visualización de videos educativos dentro de Youtube, y que, recientemente, está usando una plataforma de videojuegos educativos con su grupo de trabajo (gamificación)

4.1.2 Análisis de entrevista y encuesta al personal administrativo de la institución

Posterior a la entrevista con la docente, se procedió a levantar información del personal administrativo de la institución. A partir de las autorizaciones, se aplicaron los instrumentos de investigación a la Rectora en horario y fecha convenido entre las partes. La transcripción y detalle de respuestas puede encontrarse en los Anexos 2 y 3 respectivamente.

A modo de comentario sobre la información obtenida, se puede mencionar que se pudieron encontrar diferentes posturas respecto al uso de videojuegos. La rectora mencionó no tener molestias con el uso de videojuegos dentro de la educación indicando que existen múltiples maneras de crear aprendizajes con ellos indicando que se puede propiciar de ambientes didácticos. Al consultarle sobre si existen restricciones dentro de la educación para el uso de herramientas digitales mencionó que no las hay, sin embargo, insiste en que solo deben ser utilizadas para fines educativos. Así mismo menciona que dentro la institución se realizan actividades con los estudiantes para poder despejarse de la cotidianidad sin embargo no hay nada relacionado con la tecnología.

Durante la entrevista la directora menciona que no debe prohibirse el uso de videojuegos, indicando que lo que se debe realizar es mantener un mayor control por parte de los padres de familia, donde se creen rutinas para sus hijos y se pueda segmentar el uso de videojuegos, para de esta manera mitigar las afectaciones en el desempeño académico de los niños. Menciona no ser escéptica referente a que los videojuegos pueden ayudar para optimizar el rendimiento académico, indicando que el tiempo transcurre y las formas de enseñanza evolucionan, por lo que no se encuentra alejada de la realidad el uso de videojuegos en la educación.

La rectora ratifica que el componente social se encuentra potenciado por el uso de videojuegos, indicando que se potencializan las competencias comunicativas, así mismo menciona que el uso de estos puede ayudar en el área de las matemáticas y el aprendizaje de inglés, dado a que muchos videojuegos se encuentran en este idioma. Desde la perspectiva personal menciona que la educación tradicional le ha servido y formado hasta lo que es el día de hoy, sin embargo, indica que esto no es motivo para no innovar en la educación y que comprende que la educación es evolutiva.

Menciona que debe existir una mediación entre lo digital y la educación, para de esta manera poder conseguir los resultados deseados para sus estudiantes. Para finalizar, ratifica que el uso de videojuegos no es negativo para los niños, sin embargo, indica que es esencial que se creen las rutinas adecuadas para el uso correcto de videojuegos, pues estos no son malos si son utilizados de manera adecuada, inclusive menciona que pueden ser aliados en las asignaturas de matemáticas e inglés.

4.1.3 Resultados de la encuesta a docentes

1. En escala de 1 a 5 ¿Qué tan perjudiciales considera que son los videojuegos para los estudiantes?

Tabla 4

En escala de 1 a 5 ¿Qué tan perjudiciales considera que son los videojuegos para los estudiantes?

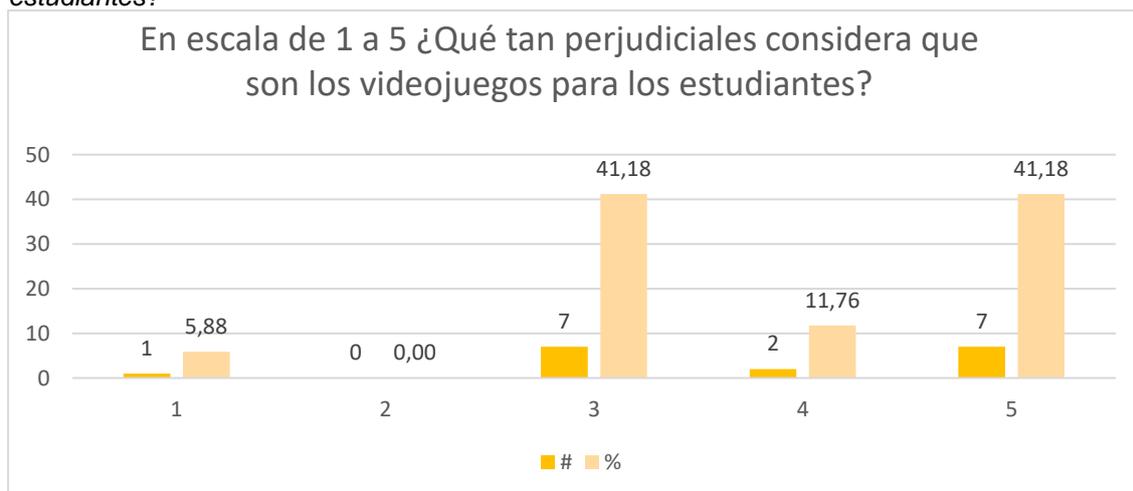
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
1	1	5,88
2	0	0,00
3	7	41,18
4	2	11,76
5	7	41,18

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 5

En escala de 1 a 5 ¿Qué tan perjudiciales considera que son los videojuegos para los estudiantes?



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En referencia en el conocimiento de si los videojuegos son o no perjudiciales para los estudiantes se muestra que la mayoría de los docentes consideran perjudiciales el uso de videojuegos, otro porcentaje menciona que poco seria perjudiciales, y una minoría menciona que no son perjudiciales.

2. ¿Considera que los videojuegos pueden mejorar las habilidades de resolución de problemas de los niños?

Tabla 5

Considera que los videojuegos pueden mejorar las habilidades de resolución de problemas de los niños

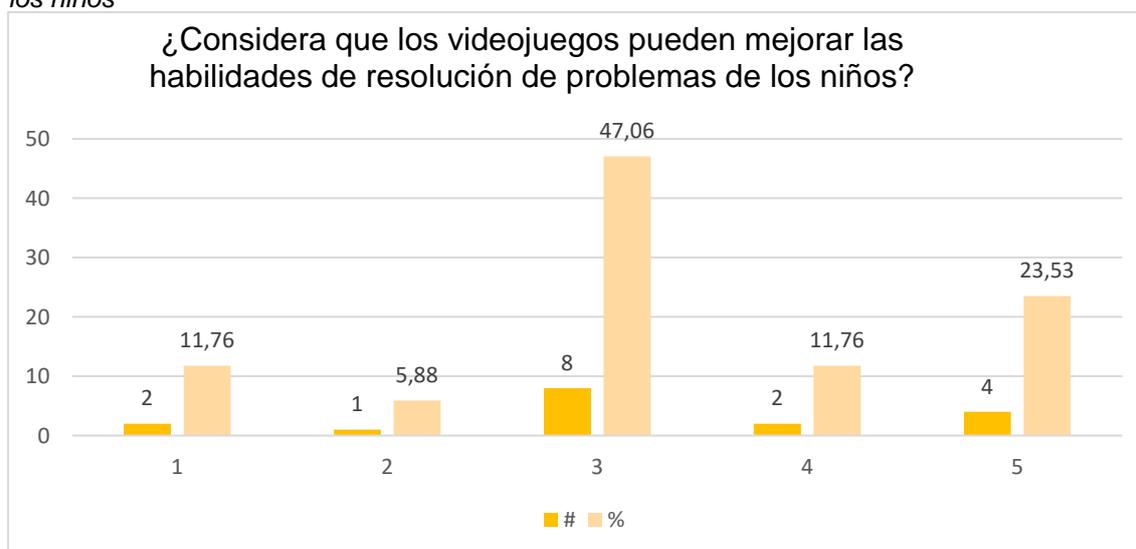
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
1	2	11,76
2	1	5,88
3	8	47,06
4	2	11,76
5	4	23,53

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 6

Considera que los videojuegos pueden mejorar las habilidades de resolución de problemas de los niños



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

Ante el cuestionamiento de si los videojuegos pueden mejorar las habilidades de resolución de problemas en los niños, una mayoría considera que, si se desarrollan las habilidades de los estudiantes, cerca de la media consideran que puede realizarlo y una minoría menciona que no.

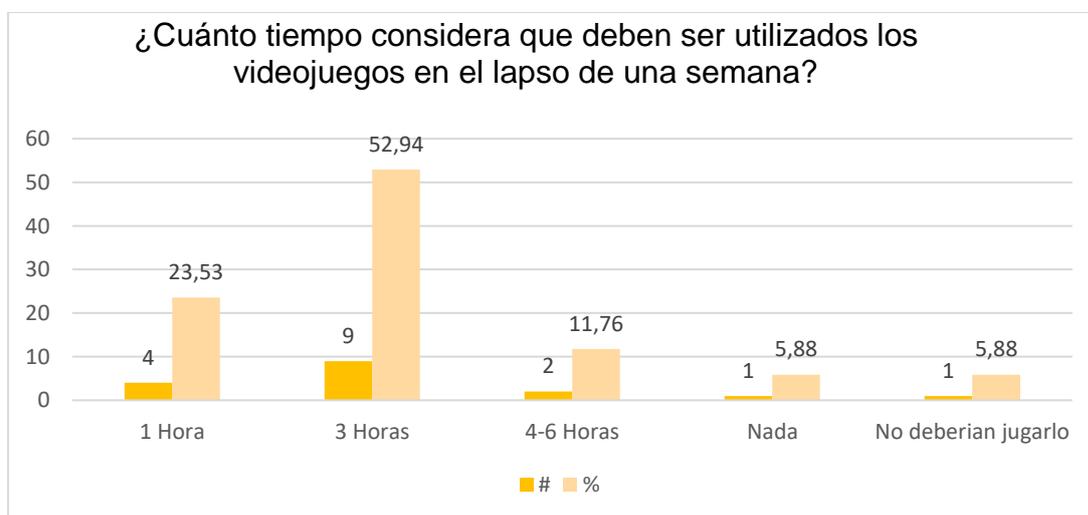
3. ¿Cuánto tiempo considera que deben ser utilizados los videojuegos en el lapso de una semana?

Tabla 6
Cuánto tiempo considera que deben ser utilizados los videojuegos en el lapso de una semana

Parámetros	Cantidad	Porcentaje
1 hora	4	23,53
3 horas	9	52,94
4-6 Horas	2	11,76
Nada	1	5,88
No deberían jugarlo	1	5,88

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada
Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 7
Cuánto tiempo considera que deben ser utilizados los videojuegos en el lapso de una semana



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada
Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En base a la interrogante de que tiempo se considera deben utilizarle los videojuegos en el lapso de una semana, una mayoría indicaron que 3 horas es

favorable, otro porcentaje menciona que 1 hora, cerca de la media que de 4-6 horas y una minoría que no deberían jugar.

4. En escala de 1 a 5 ¿Qué tan benéfico considera los videojuegos para los estudiantes?

Tabla 7

En escala de 1 a 5 ¿Qué tan benéfico considera los videojuegos para los estudiantes?

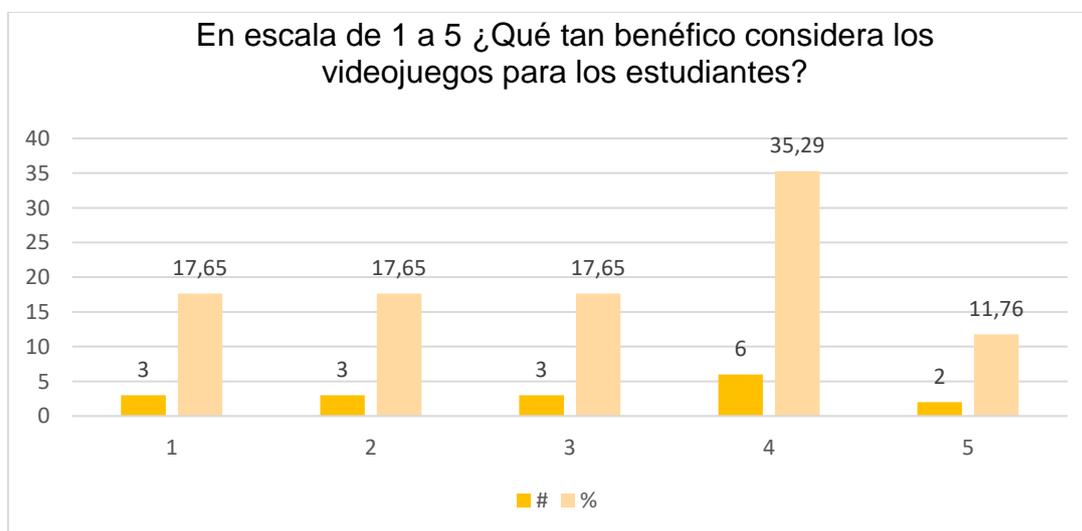
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
1	3	17,65
2	3	17,65
3	3	17,65
4	6	35,29
5	2	11,76

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 8

En escala de 1 a 5 ¿Qué tan benéfico considera los videojuegos para los estudiantes?



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En base a la interrogante de si es beneficioso los videojuegos en los estudiantes un porcentaje considerablemente algo indica que, si lo es, y una igualdad de porcentajes indican que no lo es.

5. Si tuviese que emplear videojuegos para mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes, ¿Lo haría?

Tabla 8

Si tuviese que emplear videojuegos para mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes, ¿Lo haría?

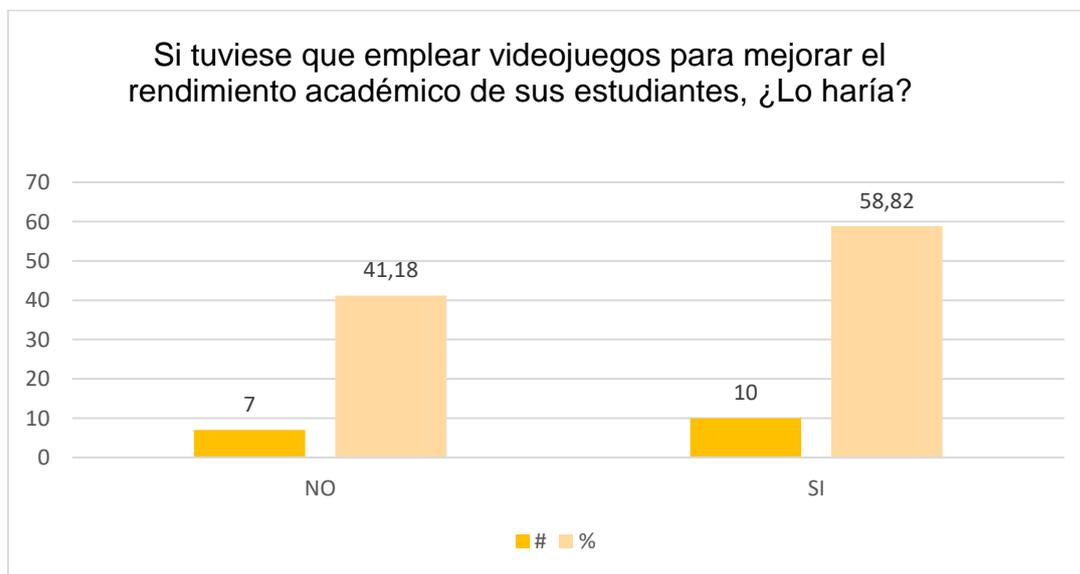
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
No	7	41,18
Si	10	58,82

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 9

Si tuviese que emplear videojuegos para mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes, ¿Lo haría?



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

Ante la presente interrogante de que, si se tuviese que emplear videojuegos para mejorar el rendimiento académico, una mayoría ha contestado que, si lo hiciera, mientras que una minoría indica que no lo haría.

6. ¿Ha podido observar que los niños que utilizan videojuegos se desenvuelven de manera más amena en ambientes de resolución de problemas?

Tabla 9

Ha podido observar que los niños que utilizan videojuegos se desenvuelven de manera más amena en ambientes de resolución de problemas

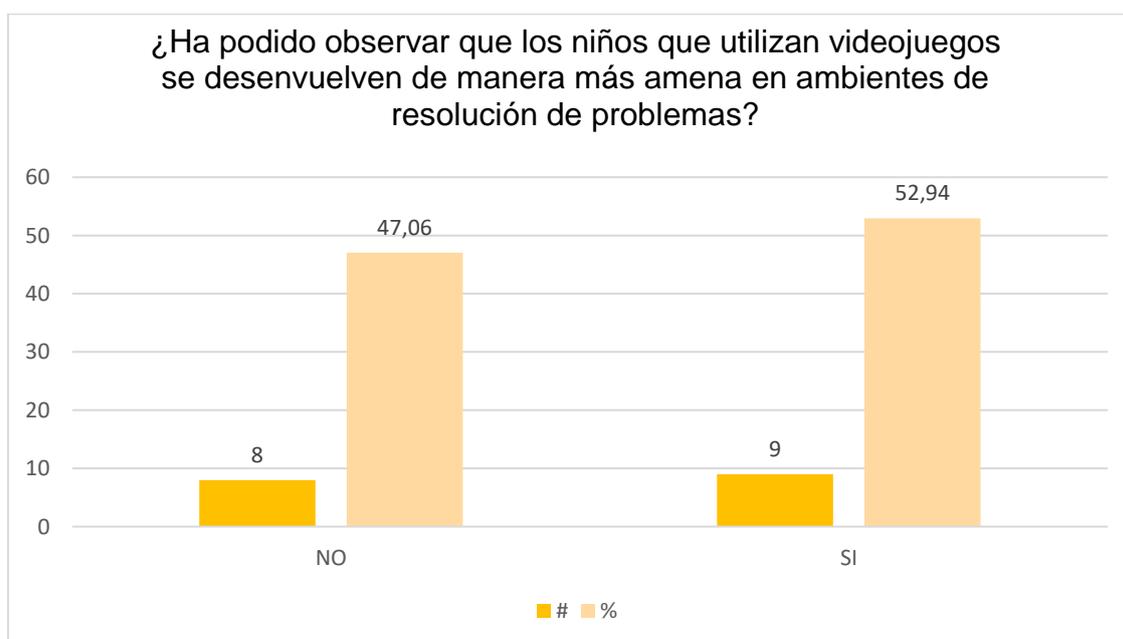
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
No	8	47,06
Si	9	52,94

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 10

Ha podido observar que los niños que utilizan videojuegos se desenvuelven de manera más amena en ambientes de resolución de problemas.



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En base a la interrogante de si se ha podido observar que los niños que utilizan videojuegos se desenvuelven de manera más amena en ambientes de resolución de problemas, un porcentaje mayor indica que si tienen mejor desarrollo y una minoría que no.

7. ¿Conoce las variedades de videojuegos que existen?

Tabla 10

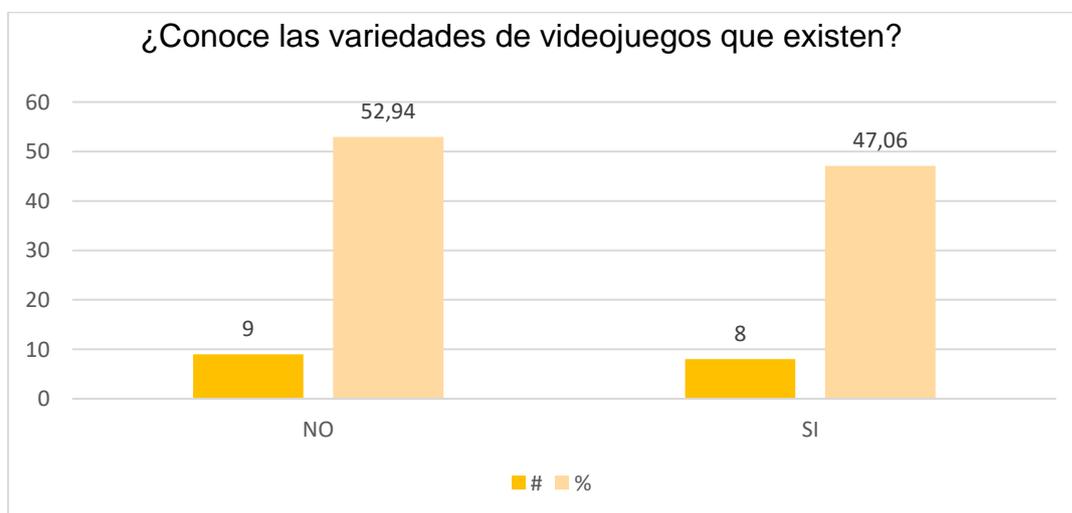
Conoce las variedades de videojuegos que existen

Parámetros	Cantidad	Porcentaje
No	9	52,94
Si	8	47,06

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada
Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 11

Conoce las variedades de videojuegos que existen



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada
Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

Con la interrogante a la pregunta de si se conoce la variedad de juegos que existen se muestra que un porcentaje mayor dice que no conoce, mientras que la minoría dice que sí conoce.

8. ¿Usted ha jugado videojuegos?

Tabla 11

Usted ha jugado videojuegos

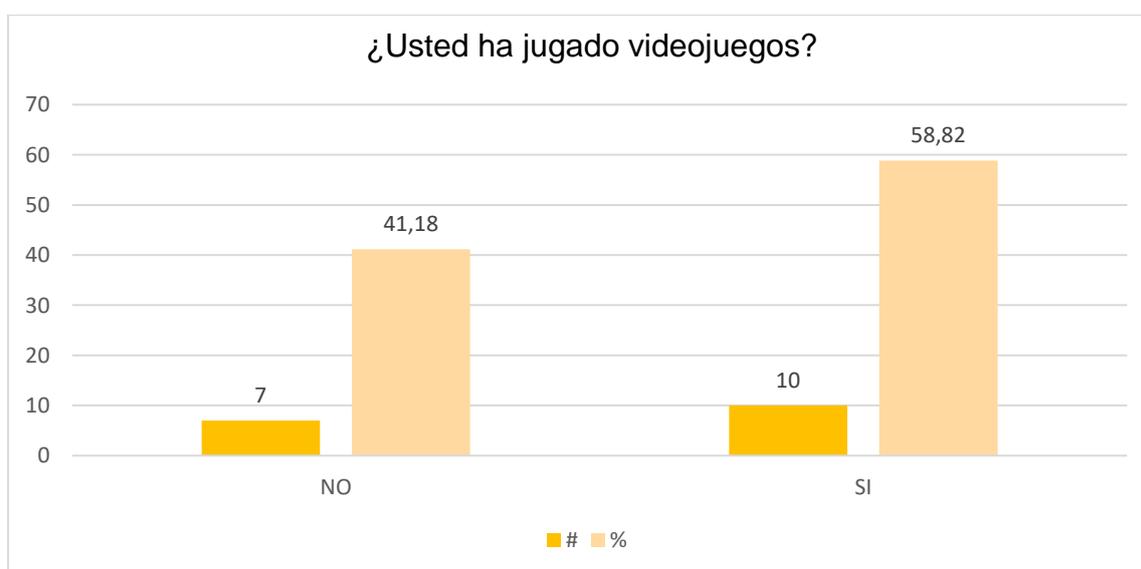
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
No	7	41,18
Si	10	58,82

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 12

Usted ha jugado videojuegos



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En respuesta a la interrogante de si ha jugado videojuegos la gran mayoría ha indicado que, si han jugado, mientras que una minoría indica que nunca ha jugado videojuegos.

9. ¿Reconoce alguno de estos videojuegos?

Tabla 12

Reconoce alguno de estos videojuegos.

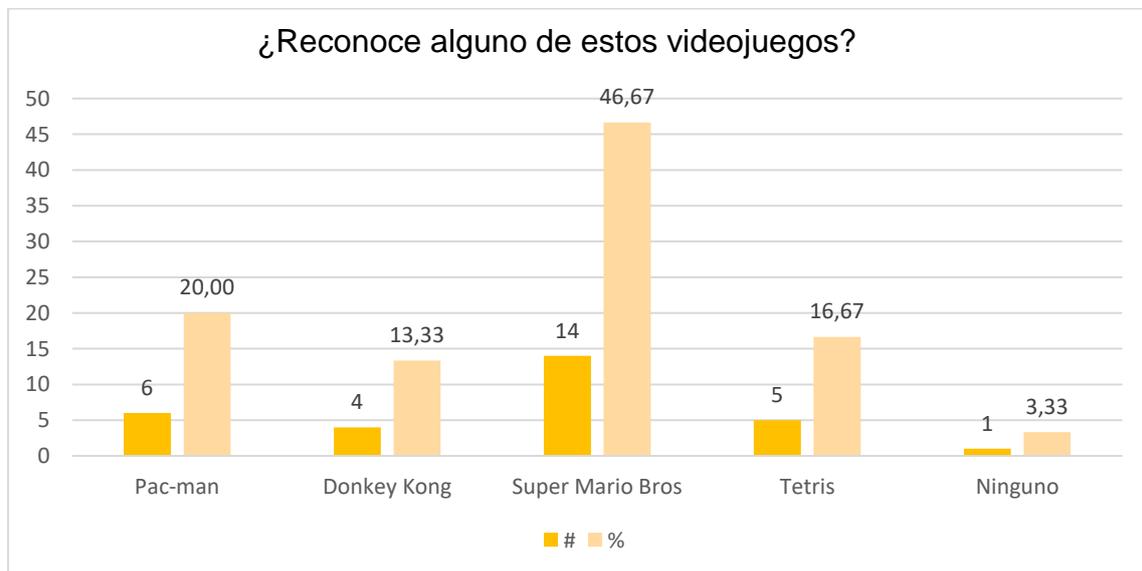
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Pac-man	6	20,00
Donkey Kong	4	13,33
Super Mario Bros	14	46,67
Tetris	5	16,67
Ninguno	1	3,33

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 13

Reconoce alguno de estos videojuegos.



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En base a la interrogante de si reconocen alguno de los videojuegos mencionados, una gran mayoría indicaron que Super Mario Bros es más reconocido, otro porcentaje indica que es Pac-man, cerca de la media indica que

conoce Tetris, una media menciona a Donkey Kong, mientras que una minoría dice no reconocer ninguno.

10. ¿Considera necesario el empleo de videojuegos en la educación?

Tabla 13

Considera necesario el empleo de videojuegos en la educación

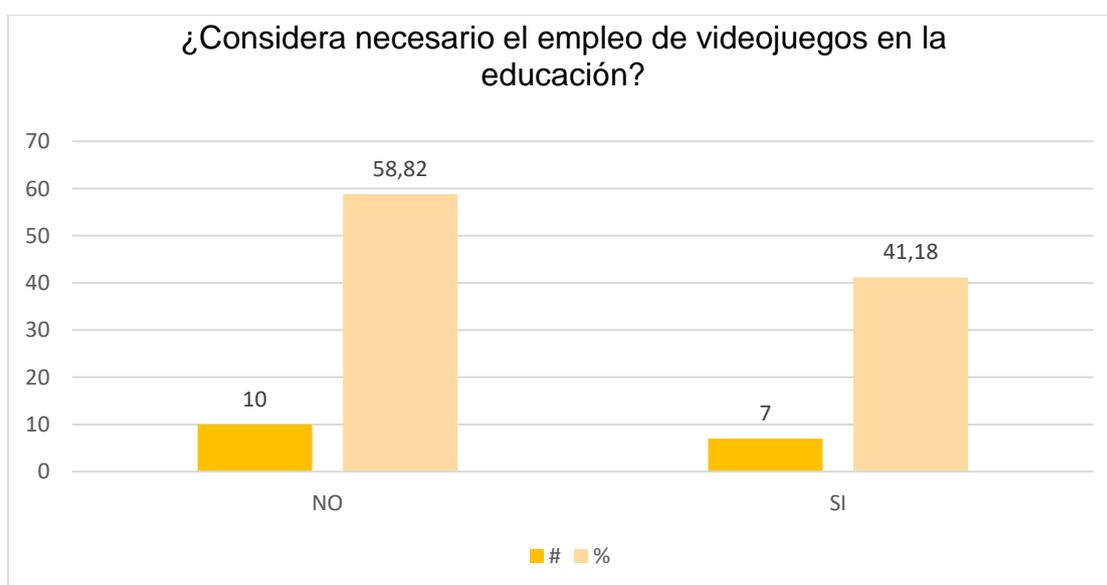
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
No	10	58,82
Si	7	41,18

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 14

Considera necesario el empleo de videojuegos en la educación.



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

Ante el cuestionamiento de que, si considera necesario el empleo de videojuegos en la educación, una mayoría indica que no es necesario, y una minoría que si fuese necesario.

11. ¿Entre sus estudiantes con mayores habilidades comunicativas se encuentran aquellos que usted conoce que utilizan videojuegos?

Tabla 14

Entre sus estudiantes con mayores habilidades comunicativas se encuentran aquellos que usted conoce que utilizan videojuegos.

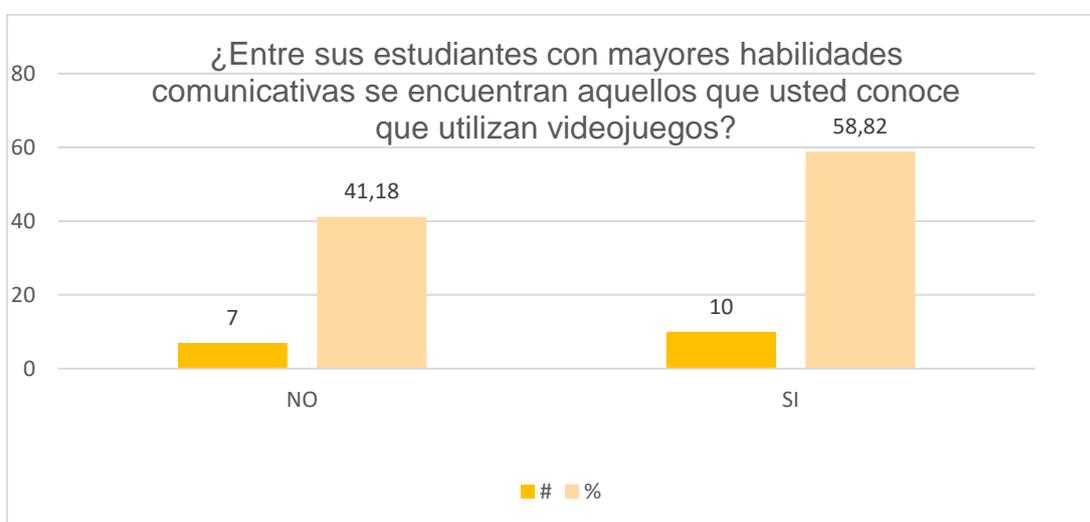
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
No	7	41,18
Si	10	58,82

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 15

Entre sus estudiantes con mayores habilidades comunicativas se encuentran aquellos que usted conoce que utilizan videojuegos



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

Ante el cuestionamiento de, si los estudiantes con mayores habilidades comunicativas se encuentran aquellos que juegan videojuegos, una mayoría indica que, si reconoce, mientras que la minoría indica que no reconoce.

12. ¿Considera que los videojuegos de guerra llegan a tener influencia negativa para los estudiantes?

Tabla 15

Considera que los videojuegos de guerra llegan a tener influencia negativa para los estudiantes.

Parámetros	Cantidad	Porcentaje
No	1	5,88
Si	16	94,12

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 16

Considera que los videojuegos de guerra llegan a tener influencia negativa para los estudiantes



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En base a la interrogante de si considera que los videojuegos de guerra llegan a tener influencia negativa en los estudiantes, una gran mayoría menciona que, si tiene influencia, mientras que una minoría dice que no.

13. De los siguientes videojuegos, ¿Identifica alguno que genere violencia?

Tabla 16

De los siguientes Videojuegos, ¿Identifica alguno que genere violencia?

Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Free Fire	13	52,00
Fortnite	5	20,00
God of War	1	4,00
Call of Duty	3	12,00
No conozco	3	12,00

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 17

De los siguientes videojuegos, ¿Identifica alguno que genere violencia?



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

Ante el cuestionamiento de si identifica algún videojuego que genere violencia, una gran mayoría menciona Free fire, otro porcentaje señala que Fortnite, se visualiza un parejo de porcentaje en donde indican que reconocen Call of Duty y que no reconocen, mientras que hay una minoría que dice God of War.

14. ¿Implementaría algún videojuego como parte de su enseñanza a los estudiantes?

Tabla 17

Implementaría algún videojuego como parte de su enseñanza a los estudiantes.

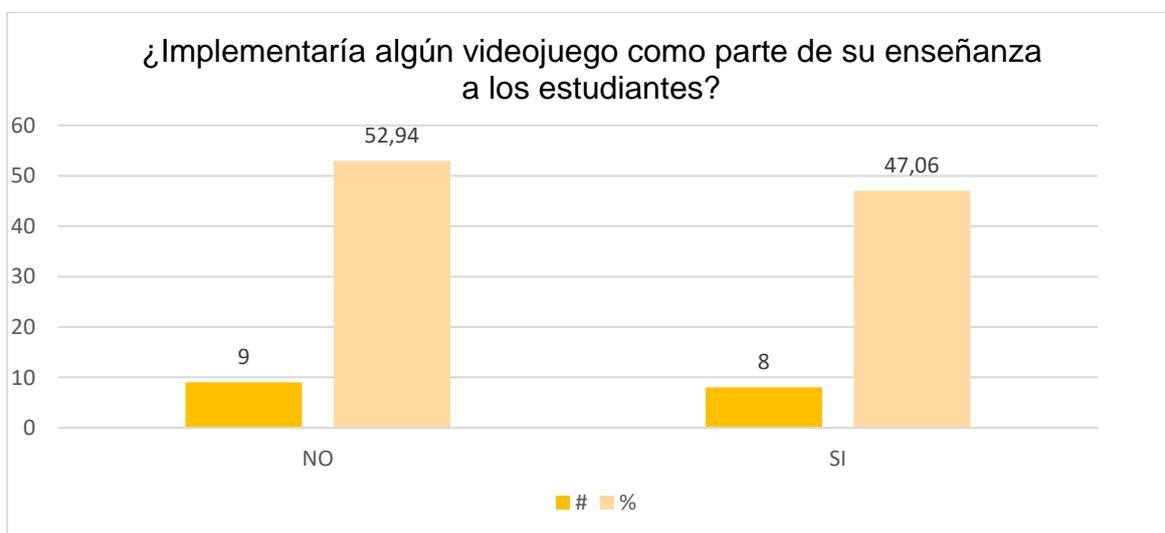
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
No	9	52,94
Si	8	47,06

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 18

Implementaría algún videojuego como parte de su enseñanza a los estudiantes



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

Con la interrogante de si implementase algún videojuego como parte de la enseñanza a los estudiantes, una mayoría indica que no lo harían, y una minoría que si lo hicieran.

15. ¿Los estudiantes que juegan videojuegos presentan un rendimiento académico bajo o alto?

Tabla 18

Los estudiantes que juegan videojuegos presentan un rendimiento académico bajo o alto.

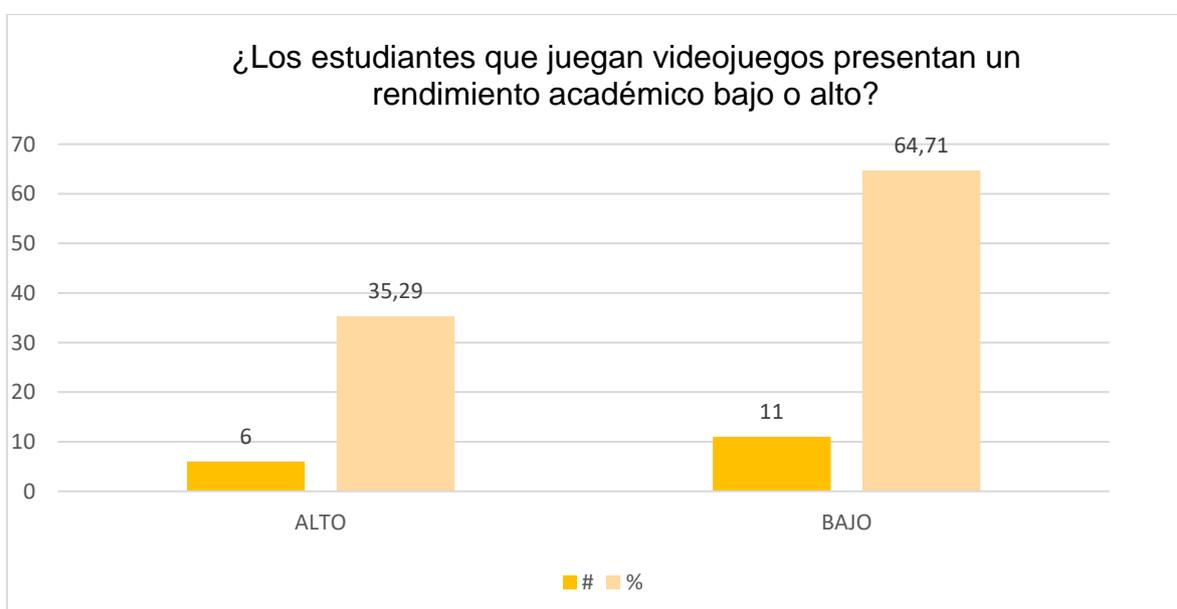
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Alto	6	35,29
Bajo	11	64,71

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 19

Los estudiantes que juegan videojuegos presentan un rendimiento académico bajo o alto.



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

Ante el cuestionamiento de si los estudiantes que juegan videojuegos presentan un rendimiento académico bajo o alto, una mayoría menciona que tienen un rendimiento bajo, mientras que una minoría indica que tienen un rendimiento alto.

4.1.4 Resultados de encuestas a padres de familia

1. ¿Sus hijos utilizan videojuegos?

Tabla 19

Sus hijos utilizan videojuegos.

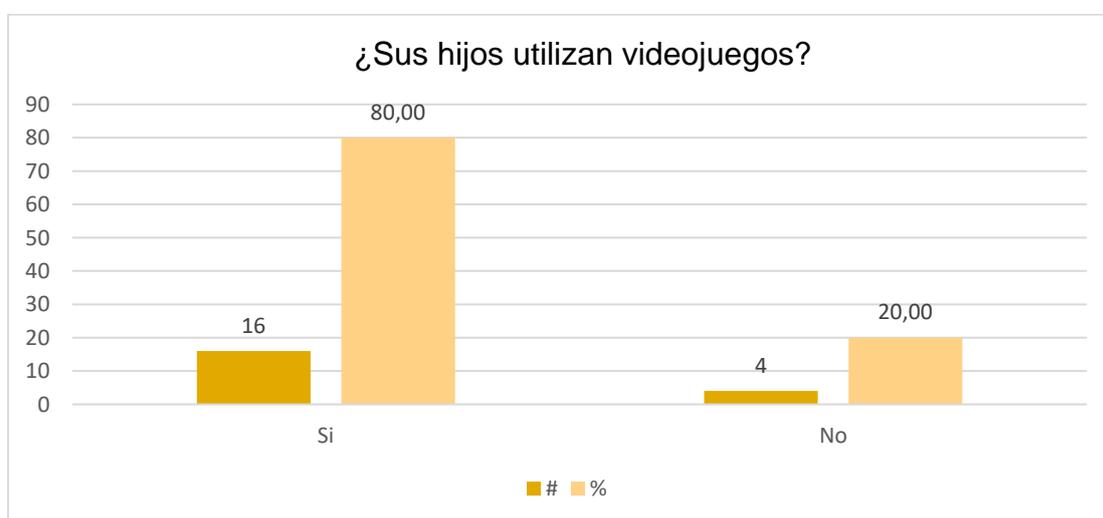
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Si	16	80,00
No	4	20,00

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 20

Sus hijos utilizan videojuegos.



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis:

En referencia al conocimiento de los videojuegos, según el gráfico y tabla anterior menciona que la mayoría de los padres encuestados si tiene conocimiento de que sus hijos utilizan videojuegos, mientras tanto una minoría dice que no juegan, por consiguiente, el indicador da como resultado que el 80% sabe que sus hijos juegan.

2. ¿Cuántas horas a las semanas sus hijos utilizan los videojuegos?

Tabla 20

Cuántas horas a las semanas sus hijos utilizan los videojuegos.

Parámetros	Cantidad	Porcentaje
1 hora	5	25,00
2 horas	4	20,00
4-6 horas	11	55,00

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 21

Cuántas horas a las semanas sus hijos utilizan los videojuegos.



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

Posterior a la traficación de la tabla y el gráfico anterior se refiere que ante el indicador de conocer que sus hijos juegan videojuegos, la mayoría indica que lo hacen de unas 4-6 horas, una cantidad menor a la media 2 horas y una minoría indica 1 hora de juego.

3. ¿Conoce la variedad de videojuegos que existen?

Tabla 21

Conoce la variedad de videojuegos que existen.

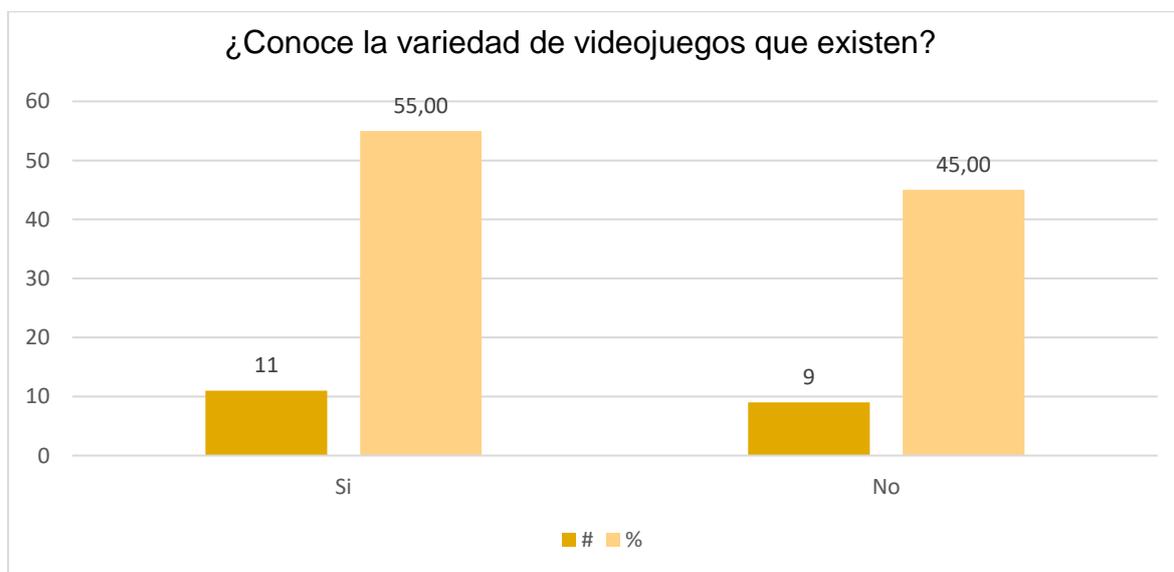
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Si	11	55,00
No	9	45,00

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 22

Conoce la variedad de videojuegos que existen.



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En cuestión al conocimiento de los padres ante si tiene conocimientos sobre la variedad de juegos que existen, la mayoría indica si tener conocimientos, y una minoría indica no conocerlos, sin embargo, estos resultados si logran lo acometido por el indicador.

4. ¿Ha creado rutinas para que sus hijos puedan utilizar videojuegos con un determinado horario?

Tabla 22

Ha creado rutinas para que sus hijos puedan utilizar videojuegos con un determinado horario.

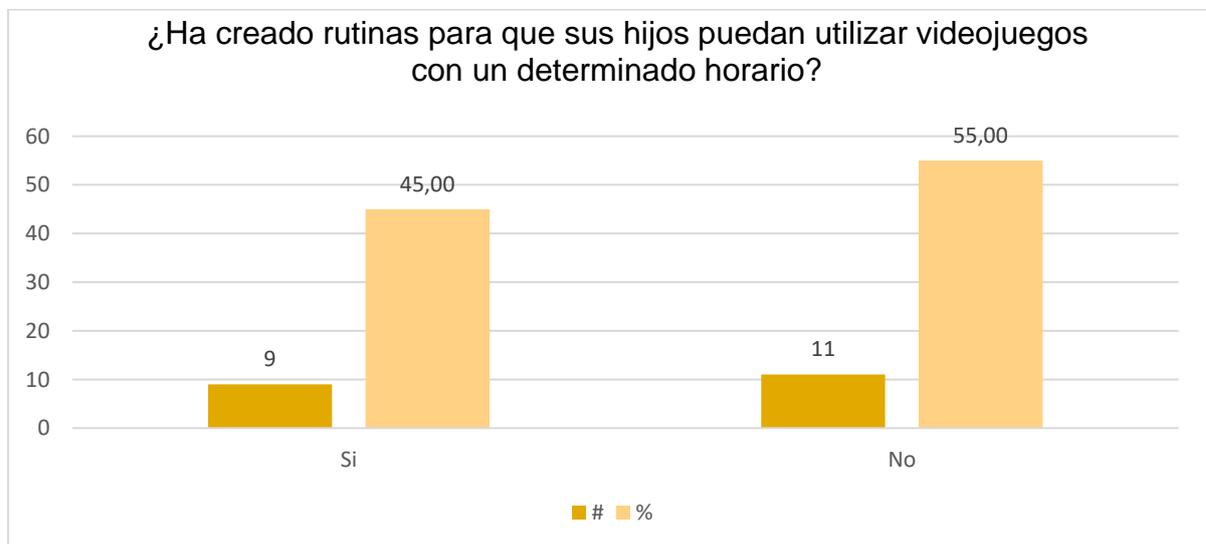
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Si	9	45,00
No	11	55,00

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 23

Ha creado rutinas para que sus hijos puedan utilizar videojuegos con un determinado horario.



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

Ante el cuestionamiento sobre si los padres han creado rutinas para que sus hijos jueguen videojuegos, la mayoría de los padres indica que no tienen rutinas establecidas para sus hijos, y una minoría que, si la tienen, con estos datos se concluye que no se cumple lo acometido por el indicador.

5. ¿Considera que sus hijos pueden resolver problemas de mejor manera si utilizan videojuegos?

Tabla 23

Considera que sus hijos pueden resolver problemas de mejor manera si utilizan videojuegos.

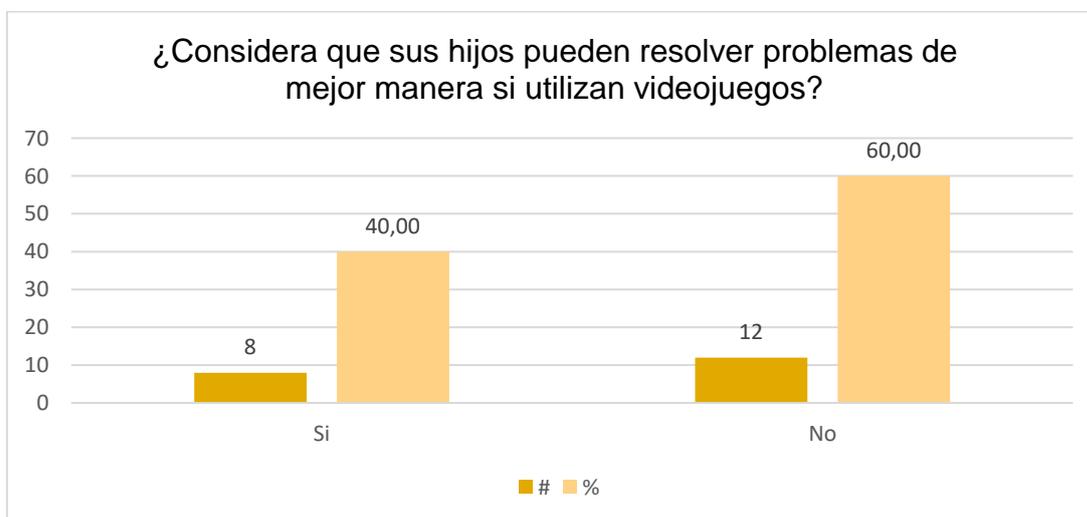
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Si	8	40,00
No	12	60,00

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 24

Considera que sus hijos pueden resolver problemas de mejor manera si utilizan videojuegos.



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En base a la interrogante de, si los estudiantes pueden resolver problemas de mejor manera por utilizar videojuegos, se dio como resultado que la gran mayoría de los padres considera que no pueden resolver problemas, y una gran minoría si lo considera, llegando a la conclusión de que el indicador no se cumple en su totalidad.

6. De los siguientes juegos, ¿Cuál juega su hijo la mayor parte del día?

Tabla 24

De los siguientes juegos, ¿Cuál juega su hijo la mayor parte del día?

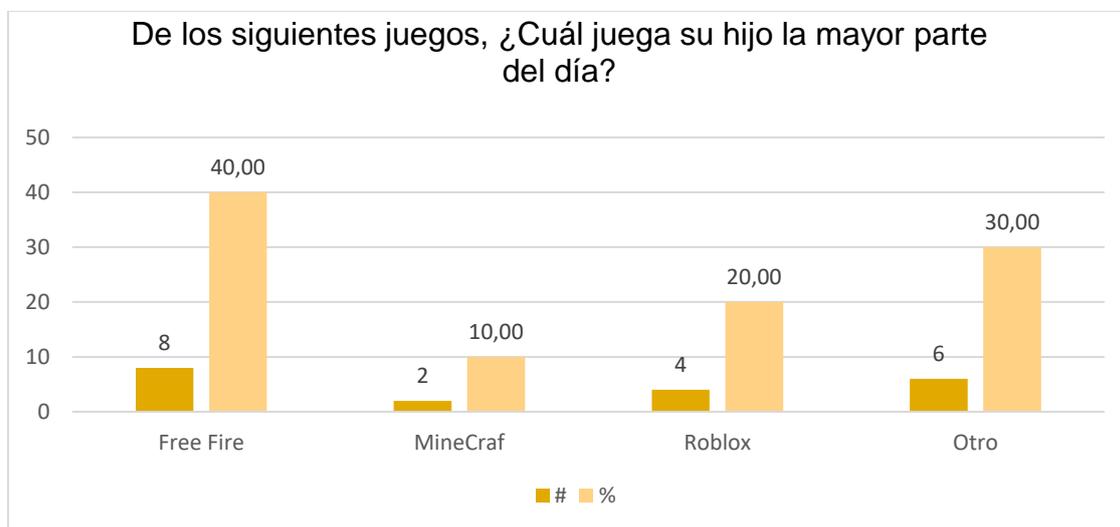
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Free Fire	8	40,00
MineCraf	2	10,00
Roblox	4	20,00
Otro	6	30,00

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 25

De los siguientes juegos, ¿Cuál juega su hijo la mayor parte del día?



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En base a los diferentes videojuegos mencionado, la mayoría de los padres, indicaron que Free Fire es el más utilizado por sus hijos, otro porcentaje señala que juegan Roblox, cerca de la media mencionan que juegan otro tipo y una minoría MineCraf, por lo que este ítem si cumple con lo acometido.

7. ¿Sus hijos descuidan las tareas por hacer uso de videojuegos?

Tabla 25

Sus hijos descuidan las tareas por hacer uso de videojuegos.

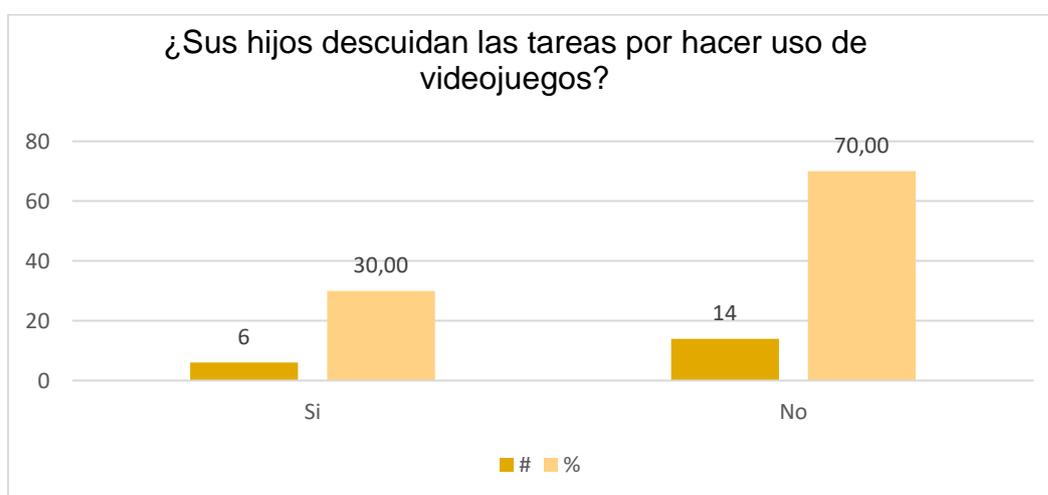
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Si	6	30,00
No	14	70,00

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 26

Sus hijos descuidan las tareas por hacer uso de videojuegos.



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

Ante la presente interrogante de si sus hijos descuidan sus tareas por el uso de videojuegos, un gran porcentaje indica que no lo hacen, mientras que la minoría dice que si descuidan sus actividades. Es por esto por lo que podemos decir que el indicador si cumple con lo cometido.

8. ¿Después de la pandemia considera que ha aumentado el uso de herramientas tecnológicas, como los videojuegos en sus hijos?

Tabla 26

Después de la pandemia considera que ha aumentado el uso de herramientas tecnológicas, como los videojuegos en sus hijos.

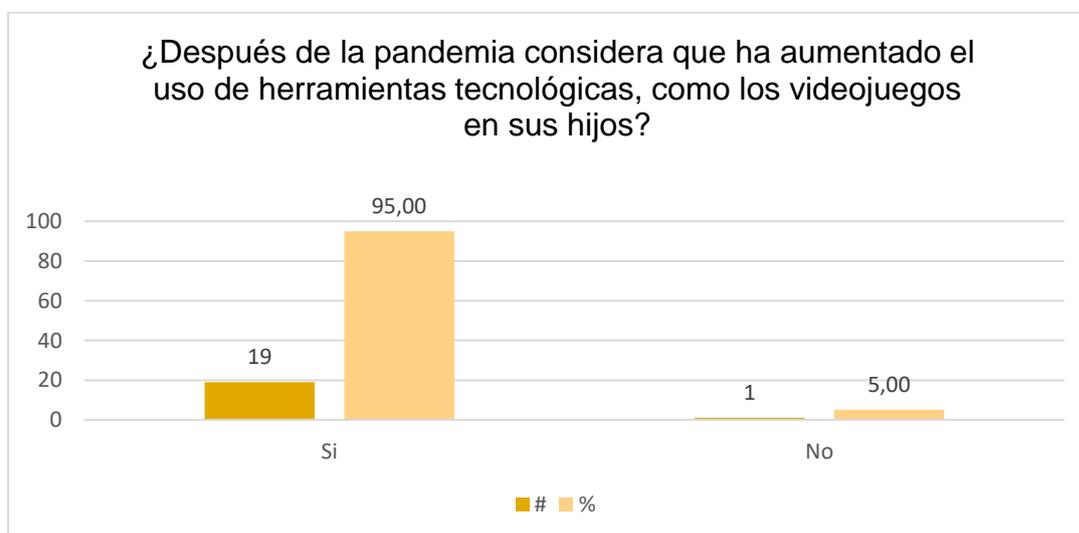
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Si	19	95,00
No	1	5,00

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 27

Después de la pandemia considera que ha aumentado el uso de herramientas tecnológicas, como los videojuegos en sus hijos.



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En base a la interrogante de que la tecnología ha aumentado desde la pandemia, la gran mayoría de los padres han contestado que, si ha aumentado, dando como una minoría de 1 padre diciendo que no es así. Llevando esto como resultado que el ítem si ha cumplido con lo establecido.

9. En una escala del 1 a 5, ¿Qué tan favorable considera el uso de videojuegos para mejorar el rendimiento académico de los niños?

Tabla 27

En una escala del 1 a 5, ¿Qué tan favorable considera el uso de videojuegos para mejorar el rendimiento académico de los niños?

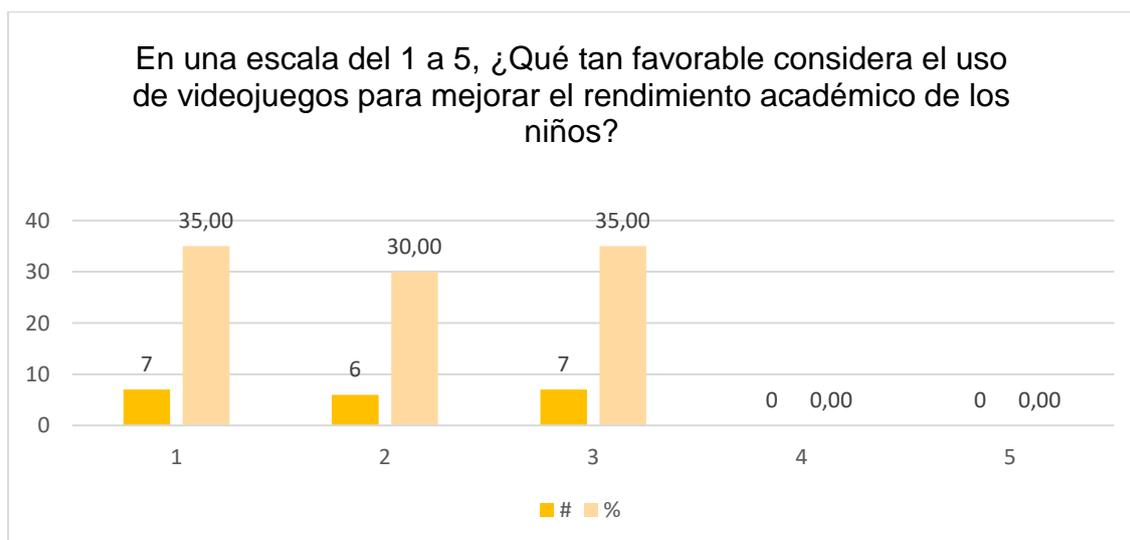
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
1	7	35,00
2	6	30,00
3	7	35,00
4	0	0,00
5	0	0,00

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 28

En una escala del 1 a 5, ¿Qué tan favorable considera el uso de videojuegos para mejorar el rendimiento académico de los niños?



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En base a si los videojuegos son favorables para el rendimiento académico del niño la mayoría de los padres, indicaron que sería favorable, otro porcentaje cerca de la media menciona que poco sería favorable y una minoría que no es favorable, por lo que este ítem cumple con lo acometido.

10. En una escala del 1 al 5, ¿Considera que las habilidades comunicativas de sus hijos se han visto potenciadas por el uso de los videojuegos?

Tabla 28

En una escala del 1 al 5, ¿Considera que las habilidades comunicativas de sus hijos se han visto potenciadas por el uso de los videojuegos?

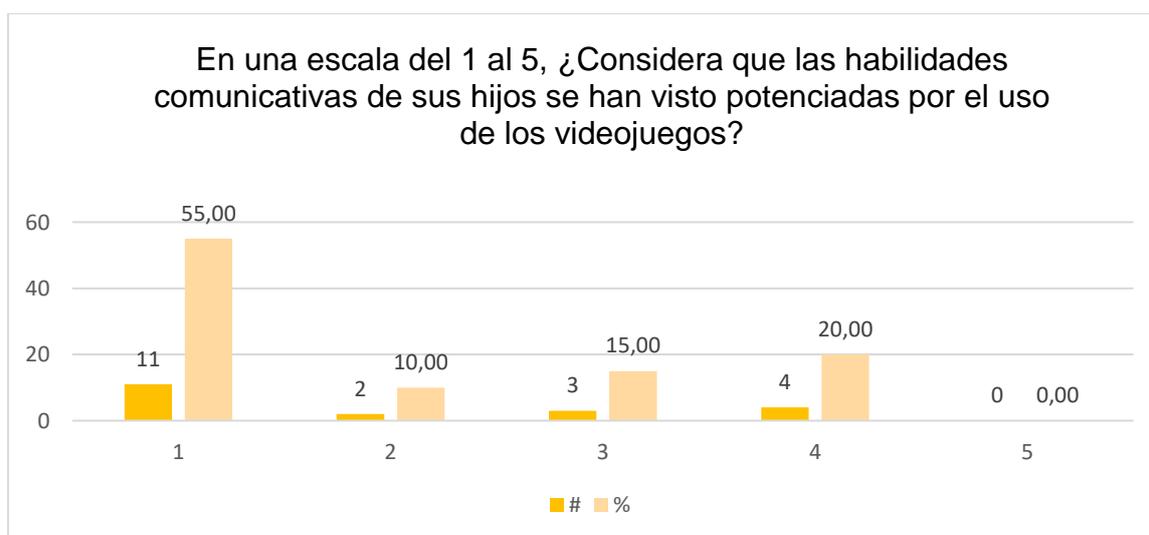
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
1	11	55,00
2	2	10,00
3	3	15,00
4	4	20,00
5	0	0,00

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 29

En una escala del 1 al 5, ¿Considera que las habilidades comunicativas de sus hijos se han visto potenciadas por el uso de los videojuegos?



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En base a si las habilidades sociales de los niños son potenciadas favorablemente por el uso de videojuegos la mayoría de los padres, indicaron que no es favorable, otro porcentaje cerca de la media menciona que poco seria favorable y una minoría que no es favorable, por lo que este ítem cumple con lo acometido.

11. En una escala del 1 al 5, ¿Qué tan necesario considera que los docentes brinden un refuerzo sobre el uso correcto de videojuegos a sus hijos?

Tabla 29

En una escala del 1 al 5, ¿Qué tan necesario considera que los docentes brinden un refuerzo sobre el uso correcto de videojuegos a sus hijos?

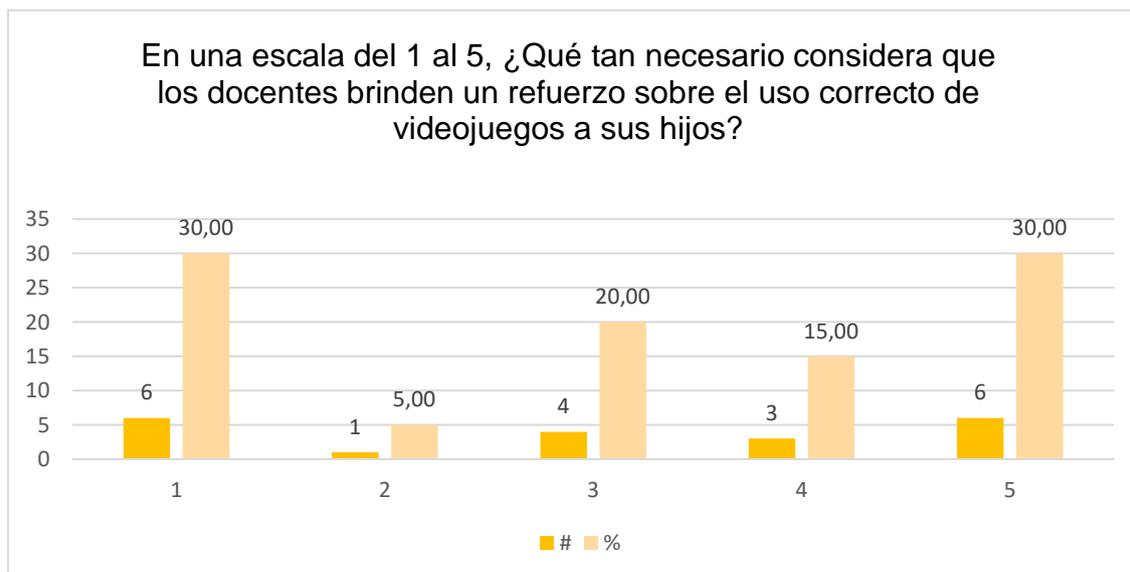
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
1	6	30,00
2	1	5,00
3	4	20,00
4	3	15,00
5	6	30,00

Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Figura 30

En una escala del 1 al 5, ¿Qué tan necesario considera que los docentes brinden un refuerzo sobre el uso correcto de videojuegos a sus hijos?



Nota: Datos obtenidos a partir de encuesta aplicada

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

Análisis

En base a si es necesario que los docentes realicen capacitaciones sobre el uso correcto de los videojuegos la mayoría de los padres, indicaron que sería favorable realizarlo, otro porcentaje cerca de la media menciona que poco sería favorable y una minoría que no es favorable, por lo que este ítem cumple con lo acometido.

4.1.5 Resultados de la aplicación de la prueba Figura del Rey

Tabla 30
Interpretación de resultados Test de Figura del Rey

Evaluados	Elementos	Posición	Calidad	Tamaño	Solape	Total	Interpretación
Sujeto 1	18	10	18	7	6	59	Superior al término medio
Sujeto 2	17	10	17	6	6	56	Superior al término medio
Sujeto 3	16	2	4	5	6	33	Inferior al término medio
Sujeto 4	19	12	19	6	6	62	Muy superior al término medio
Sujeto 5	16	6	11	5	5	43	Término medio
Sujeto 6	10	2	10	6	2	30	Inferior al término medio

Elaborado por: Bajaña, N. & Coello, J. (2023)

4.2 Triangulación de resultados

Una vez sistematizados los resultados de los instrumentos aplicados (entrevistas, encuestas y prueba de Figura del Rey); se puede inferir que se observan consecuencias negativas y positivas derivadas del uso de los videojuegos sobre el rendimiento académico. Siendo así que los padres de familia, los docentes y personal administrativo de la institución analizada mencionan que los estudiantes han presentado un declive en los puntajes del último período. La encuesta y entrevista a padres de familia revela que sus hijos emplean gran parte de su tiempo libre en videojuegos, lo cual, contrastado con los autores revisados en esta investigación, concuerda en que esto genera un impacto negativo en el desempeño general como tal.

Asimismo, los docentes reafirman la postura de los padres de familia sobre el efecto negativo de los videojuegos y el rendimiento académico. Ellos manifiestan que estos (los videojuegos) tienen efectos en rendimiento académico, atención, memoria, etc. Sin embargo, se observa un consenso sobre el efecto positivo de los videojuegos sobre el componente de socialización ya

que se convierten en espacios de interacción virtuales y, también, facilitan el dialogo entre pares.

Por su parte, la prueba aplicada al grupo de estudiantes (Test de Figura de Rey) se observa que el 50% de los estudiantes presentan un nivel superior al término medio. Esto es significativo, ya que toda la muestra tiene la característica de ser estudiantes que juegan videojuegos y, por lo tanto, su nivel general de habilidad cognitiva genera un efecto positivo para su desempeño académico. Este resultado coincide con los autores revisados que mencionan que, los videojuegos generan un efecto positivo en las habilidades cognitivas tales como memoria, concentración, inteligencia, entre otros.

CONCLUSIONES

La investigación realizada a los estudiantes de tercer año de educación básica permitió recolectar datos y formular un análisis para llegar a las siguientes conclusiones. En primer lugar, se da por alcanzado el objetivo de la investigación porque se logra determinar que los videojuegos si repercuten en el rendimiento académico de los estudiantes, tanto de manera positiva como negativa, con énfasis en los procesos cognitivos, resolución de problemas, memoria, atención y áreas sociales.

Se recolectaron sustentos teóricos que demostraron la afección que mantienen los videojuegos en el rendimiento académico, especialmente en el cumplimiento de tareas y conductas disruptivas de los estudiantes. Asimismo, realizando la aproximación en la unidad educativa Mundo de Alegría se pudo comprobar las repercusiones ocasionadas por el uso de videojuegos en los estudiantes de tercer año, esto a través de la aplicación del Test de Figura de Rey.

Al realizar la revisión de resultados como la encuesta y entrevista se pudo constatar que la mayoría de los padres de familia y docentes, mencionan estar en desacuerdo con el uso de videojuegos dentro de la unidad educativa y sus hogares, sin embargo, mencionan que es parte de la nueva era digital, siendo así que una minoría está de acuerdo con el uso de estos mismos, mencionando que pueden ser utilizados como refuerzos para el proceso enseñanza-aprendizaje.

La rectora por su parte se muestra escéptica a brindar una respuesta negativa o positiva, indicando que, con un correcto uso, y promoviendo el uso de rutinas, los videojuegos pueden ser beneficios para el desarrollo del niño.

El test de Rey permitió hacer una idea de la maduración cognitiva que tienen los niños de tercer año de educación básica, indicando que más del 50% de los aplicados puntúan por encima de la media. A pesar de la respuesta poco favorable de padres de familia y docentes. Se puede inferir que los videojuegos

influyen de manera positiva en los estudiantes sin embargo es necesario llevar de la mano un control de rutinas para lograr obtener el mejor desempeño académico.

RECOMENDACIONES

Es necesario continuar con las investigaciones referentes a la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico, porque hasta el momento siguen sin mantener una respuesta definida sobre las afecciones que pueden ocasionar estos mismos. Es necesario que tanto padres de familia como docentes creen rutinas para el uso de videojuegos, de esta manera lograr disminuir la problemática ocasionada por el uso de estos, y a su vez, que se conviertan en una herramienta positiva, ya que la reciente investigación afirma que también puede repercutir positivamente.

Se recomienda que exista una dinámica familiar, y padres de familia tengan el conocimiento de que son los videojuegos, cuáles son los juegos que existen, y cómo poderlos emplear sin perjudicar en el rendimiento académico de sus hijos. Los docentes deben tener un manejo adecuado del aula y disciplina para lograr que sus estudiantes solo usen videojuegos en tiempo de ocio y no durante sus clases. Deben hacer que sus clases sean más activas y se conviertan en bidireccionales, de esta manera lograr que las distracciones que existen por el uso de videojuegos se logren mitigar.

Los videojuegos se convierten en herramientas negativas al no tener un debido control y por el desconocimiento de padres de familia. No son malos, pero se necesita tener conocimiento para poder emplear esta herramienta y obtener resultados positivos de su implementación.

Una de las principales limitaciones que se pudieron evidenciar en la recolección de información fueron el poco sustento teórico que existe por el momento para definir de manera concisa las repercusiones de los videojuegos en la educación. Las encuestas y entrevistas sirvieron para recolectar los criterios brindados por padres de familia y docente, sin embargo, estos no son fundamentos teóricos para lograr definir de manera positiva o negativa la influencia de los videojuegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arcila, D., Pineda, Z., Bacca, J., & Ávila, C. (2022). Diseño y desarrollo de un videojuego como herramienta didáctica para aprender o recordar hechos histórico. *Revolución Educativa en la Nueva Era*, 2, 628–642. https://www.researchgate.net/profile/Edgar-Serna-M/publication/366642463_Revolucion_Educativa_en_la_Nueva_Era_Vol_II/links/63ac49da03aad5368e498fb9/Revolucion-Educativa-en-la-Nueva-Era-Vol-II.pdf#page=51
- Azócar, J., & Ojeda, A. (2021). Los videojuegos activos en tiempos de pandemia por COVID-19: una potencial estrategia para aumentar la actividad física de los escolares. *Fisioterapia* (Madrid. Ed. impresa), 43(2), 124. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7825857>
- Agencia SINC. (2022). Así ha influido la pandemia en el uso de pantallas en menores de edad. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/vida/ciencia/uso-de-dispositivos-moviles-por-ninos-durante-la-pandemia-645872>
- Agudelo, M., Chomali, E., & Suniaga, J. (2020). Las oportunidades de la digitalización en América Latina frente al Covid-19. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45360/4/OportDigitalizaCovid-19_es.pdf
- Austria, X. (2021). Herramientas digitales más usadas por las empresas durante la pandemia. *WORTEV*. <https://wortev.com/tecnologias-de-la-informacion/herramientas-digitales-mas-usadas-por-las-empresas-durante-la-pandemia/>
- Azogar & Ojeda. (2021). Los videojuegos activos en tiempos de pandemia por COVID-19: una potencial estrategia para aumentar la actividad física de los escolares. *Fisioterapia* (Madrid. Ed. impresa), 43(2), 124. <https://doi.org/10.1016/j.ft.2021.01.001>

- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2021). El impacto social de la pandemia en América Latina. https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/46740/S2000182_es.pdf
- Córdoba, M., & Ospina, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 12(2), 113–138. <https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- Espinoza, E. (2020). La búsqueda de información científica en las bases de datos académicas. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(1), 31–35. <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/219/268>
- Escobar, E. (2019). VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTAS FACILITADORAS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE [UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA]. <https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-018>
- Fernández, S. (2020). ¿Son los videojuegos herramientas adecuadas para aprender a aprender? *Revista Colombiana de Educación*, 85. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12500/10912>.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2021). Priorizar la educación para todos los niños y niñas es el camino a la recuperación. [Unicef.org. https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/priorizar-la-educacion-para-todos-los-ninos-y-ninas-es-el-camino-a-la-recuperacion](https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/priorizar-la-educacion-para-todos-los-ninos-y-ninas-es-el-camino-a-la-recuperacion)
- García, L. (2020). Coronavirus. Educación y uso de tecnologías en días de pandemia. *Ciencia UNAM*. <https://ciencia.unam.mx/leer/1006/educacion-y-uso-de-tecnologias-en-dias-de-pandemia>

- Gavoto, L. et al. (2020). Pantallas, niños y confinamiento en pandemia: ¿debemos limitar su exposición? Evidencia, actualización en la práctica ambulatoria, 23(4), e002097.
<https://doi.org/10.51987/evidencia.v23i4.6897>
- González, C. (2021). Análisis de las tecnologías tangibles para la educación infantil y principales estrategias pedagógicas. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 36–52.
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2085/851>
- Jara, C., Romero, J., & Figueroa, V. (2022). Dependencia a videojuegos (DVJ). Revista de Psiquiatría y Salud Mental, 3(4).
<https://schilesaludmental.cl/web/wp-content/uploads/2023/04/08.-Dependencia-a-videojuegos.pdf>
- López, O. et al. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informaco, 7(2011), 633–646.
<https://www.proquest.com/openview/967a4da45feee15ab8c7958fb27d44b3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Malla, I. (2021). ¿Qué Juegan los Niños en Casa en Tiempos de Pandemia? Ponderaciones de los padres sobre el Juego [Universidad Iberoamericana (UNIBE)].
https://repositorio.unibe.edu.do/jspui/bitstream/123456789/407/2/18-0484_TF.pdf
- Mayorga, V., & Llerena, F. (2021). Vista de Rol de la familia en la educación virtual del nivel inicial. Retosdelacienciaec.com.
<https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/370/411>
- Melmud, A., & Waisman, I. (2019). Pantallas: discordancias entre las recomendaciones y el uso real. Arch Argent Pediatr , 117(5), 349–351.
<https://dle.rae.es/adicci%C3%B3n>

- Marín, D., Vidal, M., Donato, D., & Granados, J. (2021). Análisis del estado del arte sobre el uso de los videojuegos en Educación Infantil y Primaria. *Innoeduca International Journal of Technology and Educational Innovation*, 7(2), 4–18. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/216524/Mar%c3%adn.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mendez, M., & Boude, O. (2021). Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistemática. *Espacios*, 42(01), 66–80. <https://www.revistaespacios.com/a21v42n01/a21v42n01p06.pdf>
- Moyano, M. A., Gómez, S., Mena, E., Mendiz, A., Pérez, D., & Pindado, J. (2023). VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN. *MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA DE ESPAÑA*. <http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/autores.htm>
- Navarro, T. (2019). Riesgos entre los adolescentes por el mal uso de las TIC: Ciberacoso [Universidad Zaragoza]. <https://zagan.unizar.es/record/85044/files/TAZ-TFG-2019-3389.pdf?version=1>
- Nu. Cepal. (2020). Universalizar el acceso a las tecnologías digitales para enfrentar los efectos del COVID-19: Informe Especial COVID-19 No. 7. United Nations. <https://doi.org/10.18356/9789210054782>
- Organización Internacional del Trabajo (OIT). (2021). El sistema de salud ecuatoriano y la COVID-19. https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/-americas/---ro-lima/---sro-lima/documents/publication/wcms_799790.pdf
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2023). Información básica sobre la COVID-19. Who.int. <https://www.who.int/es/news-room/questions-and-answers/item/coronavirus-disease-covid-19>
- Orihuela, P. (2019). La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima

[PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ].
<https://core.ac.uk/download/pdf/222740835.pdf>

Pedrero, E. et al. (2019). SÍNTOMAS PREFRONTALES ASOCIADOS AL USO PROBLEMÁTICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) EN ADOLESCENTES. *Unidad de Formación e Investigación*, 27(2), 257–273.
https://susanamendezgago.es/wp-content/uploads/2021/10/Behavioral-Psychology_vol27_n2_2019.pdf

Rodríguez, O., & Estrada, L. (2021). Pantallas en tiempos de pandemia: efectos bio-psico-sociales en niñas, niños y adolescentes. *Revista Sociedad*, 0(42), 15–29.
<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/revistasociedad/article/view/7013>

Rumiche, M., & Solis, P. (2021). Los efectos positivos y negativos en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en educación. *Hamut'ay*, 23–32.

Santos, J., & Chávez, M. (2020). USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE MANABÍ-ECUADOR. , *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/videojuegos-adolescentes.pdf>

Saldaña, C. C., García, D. G., & Mena, S. E. (2020, Noviembre 15). *Vista de Árbol ABC como herramienta lúdica para desarrollar la lectoescritura en niños del sector rural*.
<https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/411/552>

Sánchez, M., Ramírez, I. A., Baez, F., Moreno, R., & Fernández, A. (2019). Análisis de la relación existente entre el uso de videojuegos y la práctica de actividad física. *Sportis Scientific Journal of School Sport Physical Education and Psychomotricity*, 5(1), 118–132.

https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/23215/REV%20-%20SPORTIS_%202019_5-1_art_8.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Sandoval, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87–102. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-89612020000100087

Soto, L., Melo, L., Caballero, A., & Luengo, R. (2019). Estudio de las opiniones de los futuros maestros sobre el uso de los videojuegos como recurso didáctico a través de un análisis cualitativo. *Revista Ibérica de Sistemas de Tecnologías de Informação*, 33(9). <https://doi.org/10.17013/risti.33.48-63>

UNCTAD. (2020). INFORME SOBRE TECNOLOGÍA E INFORMACIÓN 2021. https://unctad.org/system/files/official-document/tir2020overview_es.pdf

Vance, P., & E. (2023). *Guía de clasificaciones*. ESRB Ratings. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>

Velasteguí, L. et al. (2021). Ocupación del tiempo libre en niños de 10 a 12 años en tiempos de pandemia covid-19. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(9), 243–258. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8094565>

Zhindón, K., & Ávila, C. (2021). Tecnologías emergentes aplicadas a la práctica educativa en pandemia COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 4(3). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019924>

ANEXOS

Anexo 1 Entrevista a la docente

OBJETIVO: Analizar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Mundo de Alegría “UEMA”

1. **¿Qué cambios considera que han ocurrido en la educación a partir de la pandemia producida por el covid 19?**

Tanto docentes como estudiantes se han tenido que capacitar para poder dominar el uso de tecnología, que desde la pandemia en adelante la educación por medios virtuales aumentó.

2. **Desde su punto de vista, ¿considera que luego de la pandemia la educación ha mejorado? Qué recursos tecnológicos considera que pueden ser implementados.**

Al tener docentes más capacitados en el uso de tecnología, ellos han podido implementar en sus clases otros métodos para poder lograr que el alumno comprenda el tema que se desea enseñar. Algunos recursos tecnológicos que pueden implementarse son el uso de páginas Web que les permiten aprender jugando, pizarras digitales y mostrar contenido multimedia que apoyen al aprendizaje de los estudiantes. Algunos docentes que se vieron obligados a aprender el manejo de la tecnología ahora pueden implementarla en sus clases, por tanto, considero que la educación si ha mejorado.

3. **¿Considera que el uso de videojuegos ha aumentado en niños luego de la pandemia?**

Sí, considero que se generó un aumento debido al aislamiento obligatorio que hubo en ese periodo de tiempo, lo que provocó un uso mayoritario de aparatos electrónicos (celulares, pc 's, consolas de juegos etc) mediante el cual los jóvenes comenzaron a incluir estos dispositivos dentro de su rutina diaria hasta la actualidad.

4. **¿Considera que los videojuegos pueden crear desventajas en la educación?**

Sí, debido a que provoca una desconcentración a los infantes, ya que estos dispositivos atraen la atención de estos.

5. **¿Piensa que con un control de rutinas los videojuegos pueden llegar a ser aliados en el proceso de aprendizaje de los niños?**

Siempre y cuando los videojuegos sean de carácter educativo, sí.

6. **¿Considera usted que el rol del padre es fundamental para que los videojuegos no lleguen a convertirse en problema?**

Sí ya que los padres son los principales autores del pensamiento de los niños, es cierto que cada persona es un mundo, sin embargo, se puede ser un gran guía siendo un gran padre de familia, para que así, formen su propio pensamiento en base a consejos dados por parte de los padres

7. **¿Si tuviese la oportunidad de implementar el uso de videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo haría?**

Cómo anteriormente le había comentado, sí los videojuegos son de carácter educativo. Sí lo utilizaría de forma moderada.

8. **¿Cómo docente de los estudiantes de tercer año considera que el uso de videojuegos puede provocar efectos negativos?**

Sí, al ser algo diseñado para llamar la atención de los usuarios, llega a ser adictivo. Si no se tiene autocontrol se utilizará demasiadas horas del día en jugar, dejando de lado muchas veces las obligaciones y necesidades de lado.

9. **¿Si los videojuegos vienen acompañados de rutinas considera que pueden beneficiar el proceso de aprendizaje de los niños?**

Sí, siempre y cuando el juego sea un aporte de estudio para su día a día, lógicamente un videojuego basado en hechos ficticios no provocará un beneficio para ellos.

10. **¿Qué videojuegos considera los más apropiados para los estudiantes de tercer año de educación básica?**

Videojuegos educativos en donde adquieren conocimiento académico y sobre los valores.

11. **¿Considera que la comunicación con sus estudiantes puede mejorar si se emplean herramientas digitales como los videojuegos?**

Sí, considero que existen diversas maneras de dar a entender un mensaje que aporte en su crecimiento, y una de ellas podría ser la implementación de los videojuegos supervisados por el docente en aula.

12. **¿Cómo incorpora el uso de herramientas tecnológicas en su planificación de clase?**

Llevando dispositivos para que se pueda apreciar la información que se necesita para complementar la clase.

Anexo 2 Entrevista a la rectora

1. ¿Cuál es su opinión sobre el papel de los videojuegos en la educación y cómo podrían integrarse en el currículo de la institución?

Existen diversas maneras de crear aprendizaje a los estudiantes, una de ellas podría ser la incorporación de los videojuegos dentro de la enseñanza en el aula, ya que así se podrían realizar actividades de manera más didáctica

2. ¿Cuáles son las políticas de la institución con respecto al uso de videojuegos en el aula? ¿Existen restricciones o pautas específicas para su uso?

No existe política con respecto a aquello en específico, sin embargo, el uso de aparatos electrónicos dentro del aula de clase tiene ciertas restricciones, solo se puede implementar su uso para fines educativos.

3. ¿La institución cuenta con programas o actividades extracurriculares relacionados con los videojuegos, como clubes o competencias?

Cuenta con un programa de clubes el cual se realizan actividades didácticas dentro de la institución, sin embargo, algo relacionado a los videojuegos no tiene la institución educativa.

4. ¿Qué consejos o recomendaciones les daría a los padres que están preocupados por el bajo rendimiento académico de sus hijos debido a los videojuegos?

Se debe tener un control sobre el manejo de dispositivos electrónicos con los hijos, no prohibirles su uso, pero sí poner sus límites, que reconozcan cómo distribuir su tiempo para así, no provocar un posible bajo rendimiento a futuro.

5. **¿Cree que existen formas de utilizar los videojuegos de manera educativa para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?**

Por supuesto que existe, recordemos que el mundo evoluciona a medida que avanza el tiempo, por ende, la implementación de los videojuegos sería una buena manera de crear aprendizaje al estudiantado.

6. **¿Ha experimentado alguna situación en la que haya visto a un estudiante mejorar su rendimiento académico al reducir el tiempo que pasa jugando videojuegos? ¿Qué acciones tomó en ese caso?**

No he tenido la oportunidad de evidenciar un caso así, sin embargo, puedo destacar que si logramos que nuestros jóvenes reduzcan el tiempo que le dan a los videojuegos se podrá lograr un mejor desempeño académico.

7. **¿Ha podido evidenciar que los estudiantes que utilizan videojuegos tienen mayores potencialidades al momento de encontrarse en situaciones que requieran resolver problemas?**

Considero que los estudiantes que juegan videojuegos pueden desarrollar ciertas habilidades que les permita tener un mejor desenvolvimiento tanto social como académico, más sin embargo es importante estar atento a que clases de juegos está expuesto, pues como se sabe existen videojuegos que pueden ser no aptos para la edad del estudiante, ya que pueden ser muy violentos para su edad.

8. **¿Qué le respondería a los docentes y padres de familia que mencionan que los videojuegos resultan perjudiciales para la salud?**

En cierta parte tienen razón, el uso excesivo de los videojuegos provoca una adicción a los mismos, además de que el estar mucho tiempo viendo hacia una pantalla produce dolores continuos de cabeza y a las vistas, se debe tener como mencione anteriormente una buena distribución del tiempo que utilizan nuestros hijos a los distintos videojuegos que existen.

9. Los videojuegos poco a poco están sustituyendo los medios de comunicación virtual, ¿Considera que estos pueden repercutir de manera positiva en el desarrollo de habilidades comunicativas de sus estudiantes?

Considero que siempre se debe innovar sin dejar de lado el método clásico de enseñanza, soy una persona que aprendió a la “antigua” y de excelente manera, pero al mismo tiempo he comprobado la enseñanza mediante el uso de este medio, pienso que debe existir un equilibrio entre ambas, siempre buscando el bienestar y aprendizaje de nuestros hijos.

10. Si uno de sus docentes se encuentra en una posición negativa frente a los videojuegos y recomienda a los padres de familia no utilizar videojuegos ¿Cómo trataría esta novedad?

Conversando con él, escuchándolo, toda opinión es válida dentro de la institución, más aún de un profesional de la educación, intentaría llegar a un acuerdo con el docente, para así, poder reflejar con los padres de familia un correcto o acercado concepto acerca del uso de los videojuegos a nuestros hijos

Anexo 3 Encuesta a la rectora

1. ¿Cree que el uso de videojuegos tiene un impacto negativo en el desempeño de los estudiantes en términos de sus resultados académicos?

- Si
- No

2. ¿Considera que los videojuegos pueden tener algún beneficio educativo o pedagógico para los estudiantes? ¿En qué áreas específicas podrían ser útiles?

- Matemáticas
- Lengua y Literatura
- Inglés
- Ciencias Naturales
- Ciencias Sociales

3. ¿Qué recursos o apoyo se brindan a los docentes para abordar el tema del uso de videojuegos y el bajo rendimiento académico en el aula?

- Slido
- Kahoot
- Jamboard
- Google Forms

4. ¿Cree que es necesario realizar más investigaciones o desarrollar programas específicos para abordar de manera efectiva el bajo rendimiento académico causado por los videojuegos?

- Si
- No

5. ¿Tiene conocimiento de qué trata el videojuego Dum Ways To Dies?

- Si
- No

6. ¿Considera que existe una relación directa entre el contenido violento de los videojuegos y el comportamiento agresivo en los niños?

- Si
- No

7. ¿Ha implementado alguna estrategia o programa educativo para enseñar a los niños sobre el uso responsable de videojuegos violentos?

- Si
- No

8. ¿Considera que es necesario realizar más investigaciones sobre los efectos de los videojuegos violentos en los niños?

- Si
- No

9. De los siguientes videojuegos actuales, ¿logra identificar cual es el más utilizado o mencionado por los estudiantes?

- Resident Evil 2
- God of War
- Mortal Kombat
- Postal 2

10. ¿Considera que, así como existen videojuegos violentos, también se pueden encontrar juegos que favorezcan el aprendizaje?

- Si
- No

11. ¿Cree que es necesario brindar más orientación y apoyo a los padres en relación con el uso de videojuegos por parte de los niños?

- Si
- No

12. ¿Ha tenido charlas con los padres de familia sobre el uso responsable de los videojuegos y el establecimiento de límites?

- Si
- No

13. ¿Cuáles son las preocupaciones principales que tiene respecto al uso de videojuegos por parte de los estudiantes?

- Falta de sueño
- Adicción al juego
- Ansiedad
- Aislamiento Social

14. ¿Considera realizar charla dirigida a los estudiantes sobre uso adecuado de los videojuegos?

- Si
- No

15. ¿Cree que el jugar durante varias horas al día puede ser un desencadenante para crear una adicción al juego?

- Si
- No