



Los videojuegos en el aprovechamiento educacional en estudiantes de cuarto año de EGB, de una institución de Ecuador, 2024

Video games in the educational achievement of fourth grade students in an institution in Ecuador, 2024

 Jessica Mariela Carbajal Morales¹

 Milton Alfonso Criollo Turusina²

 María Elena Ron Vargas³

Fecha de recepción: 21/10/2024

Fecha de aceptación: 09/11/2024

DOI: <https://doi.org/10.26495/enfk1q87>



Correspondencia: Jessica Mariela Carbajal Morales
jcarbajalm4@unemi.edu.ec

Resumen

El fin del estudio es determinar la incidencia de los videojuegos en el aprovechamiento educacional en los estudiantes de cuarto de EGB de una institución de Ecuador durante el año 2024, empleando una metodología cuantitativa básica, no experimental descriptiva. La población fue conformada por la totalidad de estudiantes de cuarto año de una institución educativa situándose en una muestra de 30, tomada por el muestreo no probabilístico por conveniencia, del mismo modo, se empleó la encuesta mediante el uso de un cuestionario compuesto por 24 preguntas cerradas. Estas preguntas permitieron recopilar datos relevantes sobre el aprovechamiento educacional de los estudiantes y su posible incidencia relacionada con la utilización de videojuegos. También, se llevó a cabo una exhaustiva revisión bibliográfica que incluyó la búsqueda de artículos, libros y revistas científicas que aborden la problemática en aras del objeto de estudio. En base a los resultados mostraron que el 40.14% de los educandos muestra un nivel alto de interés en los videojuegos que a su vez promueve el desarrollo personal y social denotando que el conocimiento y comprensión del mundo influye en la percepción de la realidad, es decir; el rendimiento académico está influenciado altamente con el entorno en dichos estudiantes, mientras que, el 41.67% se sitúa en nivel medio de influencia, y el 18.19% muestra nivel bajo. De esta manera se concluye que los videojuegos y el rendimiento académico proporcionan experiencias, resuelven problemas, y desarrollan habilidades prácticas. Esto a su vez contribuye al conocimiento autónomo y al desempeño académico.

Palabra Claves: videojuegos, influencia, aprovechamiento, educacional.

Abstract

The purpose of the study is to determine the incidence of video games in the educational achievement of fourth grade students of an institution in Ecuador during the year 2024, using a basic quantitative, non-experimental descriptive methodology. The population was formed by the totality of fourth year students of an educational institution, with a sample of 30, taken by non-probabilistic sampling by convenience, in the same way, a survey was used through the use of a questionnaire composed of 24 closed questions. These questions allowed the collection of relevant data on the students' educational achievement and its possible incidence related to the use of video games. Also, an exhaustive bibliographic review was carried out, which included the search for articles, books and scientific journals that address the problem for the purpose of the object of study. The results showed that 40.14% of the students show a high level of interest in video games, which in turn promotes personal and social development, denoting that the knowledge and understanding of the world influences the perception of reality, i.e., academic performance is highly influenced by the environment in these students, while 41.67% are at a medium level of influence, and 18.19% show a low level. Thus, it is concluded that video games and academic performance provide experiences, solve problems, and develop practical skills. This in turn contributes to autonomous knowledge and academic performance.

Keywords: video games, influence, educational, exploitation.

¹ Universidad Estatal de Milagro – Guayas - Ecuador; Magister en Educación Básica, jcarbajalm4@unemi.edu.ec, <https://orcid.org/0000-0001-6692-1775>

² Universidad Estatal de Milagro – Guayas - Ecuador; Maestro en Docencia Universitaria, mcriollot2@unemi.edu.ec, <https://orcid.org/0000-0002-3394-1160>

³ Universidad Estatal de Milagro – Guayas - Ecuador; Máster Universitario en Didáctica de la Lengua y Literatura, mromv@unemi.edu.ec, <https://orcid.org/0000-0001-7010-2852>

1. Introducción

El abuso de la tecnología, sin importar la edad, puede alejar a las personas de la realidad. Priorizar el uso excesivo de la televisión, videojuegos, computadora, celular e internet, descuida las relaciones con familiares y amigos. También, la dependencia en las nuevas tecnologías acarrea graves consecuencias: descuido de responsabilidades laborales y familiares, pérdida de amistades, aislamiento y abandono de aficiones como el básquetbol, fútbol, lectura o dibujo. Esta adicción también afecta el rendimiento académico, induce depresión y ansiedad, alterando la personalidad y el estado emocional de los jóvenes que permanecen conectados a internet día y noche.

A nivel mundial, según Gómez et al. (2020), el consumo de videojuegos genera preocupación por sus posibles efectos negativos en la salud, la socialización y el rendimiento académico. En España, los videojuegos son la primera opción de ocio audiovisual, con una facturación de 1.350 millones de euros, situándose en el noveno lugar del mercado mundial. Según el informe de Juventud en España a partir del 2016 hasta el 2024, el 80% de los jóvenes juegan videojuegos, un resultado similar se presenta en Latinoamérica y en Sudamérica según lo que causa inquietud. Algunos estudios encuentran resultados negativos, mientras que otros encuentran resultados positivos. Se sabe que los jugadores frecuentes, moderados y algunos ocasionales obtienen buenos resultados académicos, a diferencia de los jugadores intensivos.

La influencia de los videojuegos en Ecuador según Jerez (2028), plantea un problema importante en el rendimiento académico de los niños. Esto se debe a la falta de supervisión adecuada de los padres. Por lo que, la falta de observación y comprensión del comportamiento de los niños puede llevar a una adicción, afectando negativamente su participación en el régimen educativo, especialmente después de la escuela. Es común que los niños incluyan los videojuegos en su rutina diaria, lo que aumenta la probabilidad de desarrollar una adicción y, por ende, tener un bajo rendimiento académico.

De este modo, el problema visualizado en el contexto de estudio ha evidenciado que, varios alumnos de corta edad que demuestran y expresan una intensa dedicación hacia los videojuegos como Minecraft, Roblox, entre otros, debido a la falta de información por parte de sus padres. Esta situación ha generado confusión entre la realidad y la ficción, provocando una disminución en la interacción social con sus compañeros. Sin embargo, se ha observado también que; los niños muestran un deseo creciente por participar en actividades creativas recomendadas por los docentes, lo que fomenta su integración con otros niños en su entorno. Gracias a la orientación de profesionales y al compromiso de los padres, se ha notado una mejoría significativa en su interacción social, no obstante aún se requiere de mayor abordaje problemático, es decir; se requiere una supervisión adecuada por parte de padres responsables y estrategias para aumentar el conocimiento de los mismo sobre las desventajas acerca de los videojuegos lo que conforma la pregunta de investigación: ¿Cuál es la incidencia de los videojuegos en el aprovechamiento educacional en los estudiantes de cuarto año de EGB del contexto investigado?

La necesidad investigativa del presente estudio recae en que actualmente, los videojuegos son una forma de entretenimiento popular que influye en la vida de los estudiantes. Surge preocupación por su posible impacto negativo en el rendimiento académico, especialmente en estudiantes de cuarto año de básica, por lo que los videojuegos pueden afectar el aprovechamiento educacional y el desarrollo integral de los sujetos. En este aspecto, según Guerra (2020), el exceso de estos entretenimientos puede afectar negativamente en la interacción social y las relaciones interpersonales saludables de los niños, entonces, abordar esta problemática socialmente promoverá una conciencia colectiva sobre el equilibrio entre el uso de

videojuegos y otras actividades sociales, resaltando la importancia de la interacción personal y el desarrollo social de los estudiantes. Asimismo, en el ámbito pedagógico, es esencial abordar dicha brecha, ya que su influencia puede tener consecuencias significativas en el aprendizaje. El exceso de tiempo dedicado a los videojuegos resulta en un descuido de los estudios y un bajo aprovechamiento educacional según lo establece Questa et al. (2022), en otras palabras, es necesario brindar acción a estudiantes y padres sobre la importancia de establecer límites en el tiempo dedicado a los videojuegos y priorizar las actividades académicas. Finalmente es crucial a la luz de Sierra et al. (2022), que se garantice un entorno educativo propicio para el desarrollo académico de los estudiantes. Para ello, se pueden implementar medidas como la promoción de la supervisión familiar, la sensibilización de los padres sobre los efectos negativos del uso inadecuado de los videojuegos y la aplicación de estrategias para gestionar efectivamente el tiempo. Estas medidas maximizan el potencial de aprendizaje, mejoran el rendimiento académico y equilibran la práctica de los videojuegos con las responsabilidades escolares y las metas académicas de los estudiantes. Entonces, el fin superior del estudio es determinar la influencia de los videojuegos en el aprovechamiento educacional de los estudiantes de cuarto de EGB del contexto investigado.

Con lo expuesto es fundamental acercarnos al entendimiento de la problemática desde el planteamiento de estudios relevantes en la materia, es así que; A nivel internacional en el contexto Valencia- España, tomando la investigación de López et al. (2022), su trabajo se encaminó a analizar los beneficios que puede tener el uso de gamificación como estrategia de inclusión educativa, buscando así mejorar cada necesidad del alumnado, dicho de este modo la investigación uso un enfoque cualitativo, con nivel explicativo, con la técnica estudio de caso y su instrumento el cuestionario, realizado a una población de 18 aulas de educación primaria en una institución educativa en Valencia, dando como resultado haber identificado algunos elementos como metodología del proceso de aprendizaje, la retroalimentación y la motivación de sus objetivos, es así como se concluye que la gamificación como estrategia metodológica puede ser un apoyo valioso para fomentar la inclusión en el aula, aunque su implementación requiere recursos, experiencia y coordinación adecuados. También en el mismo contexto España, se hace manejo del análisis de Rodríguez y García (2021), quien examinó la problemática de los videojuegos y la adicción de los mismos en adolescentes, así como identificar factores predictores, características, cuestionarios validados y estrategias de prevención relacionadas con esta problemática, su metodología ha sido de un enfoque cuantitativo con diseño transversal, empleando la técnica de la revisión bibliográfica, la población de interés a investigar fueron los adolescentes que presentaban uso problemático de videojuegos o adicción al videojuego, sin restricciones de género o ubicación geográfica, en donde los resultados obtenidos mostraron que 761 documentos identificaron la adicción a los videojuegos en los adolescentes, inherente a esto se concluye que los videojuegos influyen significativamente en los adolescentes. En otro estudio de España; Gómez et al. (2020), examinó también el tiempo de uso que ocupan los adolescentes en los videojuegos y como aquello puede influir en el rendimiento académico, los resultados mostraron que 1060 emplean el tiempo entre semana en los videojuegos, esto denota una problemática ya que se relaciona dicho suceso con más asignaturas suspendidas, mientras que los que hacen uso de esto los fines de semana obtienen mejores calificaciones, En consecuencia, los jugadores habituales, obtienen buenos resultados, mientras que los jugadores intensivos presentan bajo rendimiento.

Bajo otra mirada los problemas de aprovechamiento educativo se puede subsanar cuando el docente emplea las particularidades de los videojuegos a favor de la educabilidad, es así que según el estudio de Lambert (2023), en Ecuador; demostró que los videojuegos aportan cambios al lenguaje interactivo y expanden la comunicación mediante su narrativa audiovisual contextualizada culturalmente, por lo tanto, en tanto; los videojuegos pueden tener un impacto positivo como medio interactivo, ofreciendo experiencias sociales en

este contexto. Asimismo, en el estudio de Zambrano (2022), en Quito Ecuador, demostró que los adolescentes en una edad comprendida de 15 a 24 años tienen gran acogida en el uso de los videojuegos, asimismo, se encontró que aquellos jóvenes dedican un promedio de 3 horas al día en esta recreación, es así que, en dichos sujetos de estudio se identificó el consumo real de estos entretenimientos y como esto puede incidir en la percepción de estímulos.

En relación a lo manifestado es fundamental entonces conceptualizar a los videojuegos desde planteamientos científicos para el acudimos a McGonigal (2019), quien considera que los videojuegos forman parte del entretenimiento interactivo, sin embargo, tienen un impacto significativo en la sociedad. A través de la inmersión y la participación del jugador, los videojuegos pueden influir en la forma en que las personas piensan, aprenden y se relacionan con los demás, estimulando el desarrollo cognitivo y emocional. Así mismo, Leiva y Ortiz (2020), señalan que los videojuegos son un arma poderosa para el cambio social, al abordar temas importantes y desafiantes a través de la narrativa y la experiencia interactiva, estos pueden generar conciencia, empatía y promover la reflexión crítica en los jugadores. Además, pueden fomentar la colaboración y la resolución de problemas, cultivando habilidades necesarias en un mundo cada vez más complejo. De igual manera, Schreiber y Romero (2021), argumentan que estas herramientas son una forma de expresión artística que refleja y moldea la cultura contemporánea. Como productos de la sociedad, los videojuegos pueden abordar temas políticos; sociales; culturales y proporcionar una plataforma para la representación diversa de identidades y experiencias. Además, pueden ser espacios de experimentación y exploración, donde los jugadores pueden interactuar con mundos imaginarios y participar en narrativas complejas y significativas.

Los videojuegos se los entiende también a partir de sus dimensiones en donde López (2016), utilizan en áreas como la formación, la educación, la salud y la investigación, siendo una herramienta versátil para diversas instituciones y organizaciones, estableciéndose en dimensiones como: El desarrollo personal y social, conocimiento y comprensión del mundo. En tanto para Para Herdoiza (2021), la dimensión, desarrollo personal y social se refiere al impacto que los videojuegos pueden tener tanto en el crecimiento individual de los jugadores como en su interacción y relación con otros individuos en el ámbito social. Así mismo, los videojuegos pueden desempeñar un papel importante en el desarrollo personal, ya que ofrecen experiencias que promueven el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la planificación estratégica. Mientras que Herdoiza (2021), expresa que la dimensión, desarrollo personal y social se refiere al impacto que los videojuegos pueden tener tanto en el crecimiento individual de los jugadores como en su interacción y relación con otros individuos en el ámbito social. Así mismo, los videojuegos pueden desempeñar un papel importante en el desarrollo personal, ya que ofrecen experiencias que promueven el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la planificación estratégica. Y, Aunque los videojuegos son principalmente una actividad sedentaria, también existen videojuegos que se centran en el desarrollo físico y la actividad motora. En este aspecto según Peñeiro et al. (2022), los juegos de movimiento, como los basados en realidad virtual o aquellos que utilizan controladores de movimiento, pueden requerir que los jugadores se muevan, saltan, giren o realicen acciones físicas específicas para jugar. Estos videojuegos pueden proporcionar oportunidades para el ejercicio físico, la coordinación ojo-mano y el desarrollo de habilidades motoras. Además, los videojuegos también se usan en ámbitos como la rehabilitación física, donde se diseñan juegos específicos para ayudar a las personas a recuperar la movilidad, mejorar la coordinación y fortalecer los músculos.

Ya habiendo determinado a los videojuegos y su entendimiento substancial, también establecemos la necesidad de comprender al aprovechamiento educacional desde vertientes científicas, entonces según

Valdez (2022), en la actualidad, el rendimiento académico se basa en el criterio de productividad, ya que se entiende como el resultado final de un proceso que muestra la calidad de un producto. Aquellos individuos que se esfuerzan por cumplir y alcanzar sus objetivos son quienes logran rendir de manera adecuada. El término “rendimiento” tiene su origen etimológico en el latín 'reddere', que significa “dar hacia atrás”. A partir de esto, se entiende como una medida de proporción que surge de las formas utilizadas para obtener algo y evaluar el resultado obtenido (Vega Ojeda, 2020). Con el paso del tiempo, el concepto de rendimiento académico se ha perfeccionado y, por lo tanto, se ha vuelto más complejo, vinculándose con los términos eficiencia y efectividad. Según Grasso (2020), en cuanto a la eficiencia, se refiere a la capacidad de lograr un resultado determinado empleando la menor cantidad de recursos posibles; mientras que la efectividad se asocia directamente con la capacidad de obtener el efecto deseado. En otro punto el aprovechamiento educacional se entiende desde las dimensiones: Familiar, Personal e Institucional, en donde Suárez y Vélez (2018), expresa que la dimensión familiar incluye aspectos como la estructura familiar, dinámicas de comunicación, valores y creencias transmitidos a través de la convivencia, contribuyendo a la construcción de la identidad y actitudes del individuo. Mientras que López (2022), menciona que la dimensión personal se refiere a las posibilidades y capacidades que tiene el estudiante para convivir con otras personas y su capacidad de valorar la posibilidad del enriquecimiento personal. Esta dimensión se relaciona con que cada estudiante reflexione cuáles son sus intereses y motivaciones, lo que se verá reflejado en como realice sus actividades. Y, el Ministerio de Vivienda (2021), manifiesta que la dimensión institucional caracteriza e identifica las fortalezas y las posibles debilidades institucionales para su desarrollo y el de sus estudiantes; así como su capacidad administrativa, técnica, logística, resolución de conflictos y de disponibilidad de recursos.

Como un punto de enlace para la comprensión de cómo los videojuegos pudiesen convertirse en un factor positivo para la educabilidad con énfasis en el aprovechamiento educacional, es fundamental acudir a teorías que coadyuvan a dicho entendimiento, así la teoría de la inteligencia creativa se enfoca en el estudio de cómo las personas generan ideas originales y valiosas, así como en la capacidad de transferir y aplicar conocimientos en diferentes contextos. Al aplicar esta teoría al análisis de los videojuegos, se busca comprender cómo estas experiencias interactivas estimulan la creatividad de los jugadores, a través de la resolución de problemas, la participación y las narrativas inmersivas. Así, se busca respaldar la influencia de los videojuegos en el desarrollo de habilidades cognitivas y creativas (Sternberg y O'Hara, 2005). También La teoría de la inteligencia social se centra en comprender cómo las personas desarrollan habilidades sociales y emocionales para establecer relaciones saludables y gestionar sus propias emociones. Al aplicar esta teoría al análisis de los videojuegos en el ámbito educativo, se puede investigar cómo los juegos digitales pueden influir en el desarrollo de habilidades sociales, buscando analizar cómo los videojuegos promueven el aprendizaje social y emocional, fomentando la interacción entre los jugadores, la resolución de conflictos y la construcción de relaciones virtuales, a través de la identificación de emociones y la toma de perspectiva (Goleman, 2008). También La teoría de la inteligencia interpersonal se basa en la capacidad de comprender y relacionarse efectivamente con otras personas (Gardner, 1987). En relación con los videojuegos, esta teoría podría analizar cómo los juegos digitales afectan las habilidades sociales de los estudiantes, tales como la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos. Dependiendo de cómo se diseñen y se jueguen los videojuegos, podrían influir positivamente en el desarrollo de habilidades sociales, promoviendo la cooperación y la interacción virtual, o negativamente, si fomentan comportamientos antisociales o aislamiento social. Y, la teoría del conectivismo reconoce el aprendizaje como un proceso distribuido a través de redes y sistemas complejos de conexiones (Siemens y Downes, 2008). En el ámbito educativo, esta teoría destaca su potencial para promover la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los videojuegos inmersivos y conectados ofrecen

experiencias de aprendizaje interactivas, permitiendo a los estudiantes conectarse, acceder a recursos en línea y construir redes sociales de aprendizaje. Dando entender que, los videojuegos son herramientas efectivas para el aprendizaje y la adquisición de conocimientos en entornos.

2. Material y métodos

El ámbito metodológico investigativo que se efectuó en el presente estudio se encaminó en una investigación no experimental de factor básico descriptivo cuantificable, empleando la encuesta que brindó la oportunidad de indagar sobre la temática central y obtener una perspectiva más completa y precisa de cómo los videojuegos impactan en el aprovechamiento educacional, bajo la aplicabilidad instrumental de un cuestionario con 24 preguntas aplicado a 30 sujetos del contexto tomados por un muestreo por juicio de criterios inclusivos en donde se estableció que los participantes deben ser estudiantes de cuarto año de básica, pertenecer al contexto a estudiar, poseer matrícula vigente y tener el acuerdo compromiso de participación investigativa.

Bajo esta premisa a través de la estadística descriptiva y bajo una escala ordinal establecida en nivel bajo para el 0% hasta el 49%; 50% al 69% para el nivel medio y 70% al 100% para el nivel alto, según la escala cuantificable de evaluación Ecuatoriana, se procesaron los datos en Excel, midiendo las dimensiones desarrollo personal y societal, saber y comprensión del mundo y desarrollo físico para la variable videojuegos, con los indicadores: aprendizaje de base autónoma, interacción societal, análisis, temática educacional de los videojuegos, movilidad, aspecto motriz y las dimensiones familiar, personal y académica para la variable aprovechamiento educacional con los indicadores: valores, aspecto colaborativo, actitudinal, factor compromiso, calidad e infraestructural. Todo esto empleando también los factores investigativos éticos de consentimiento informado de los participantes y sus padres o tutores legales, preservar la confidencialidad y privacidad de los datos recopilados, garantizar el beneficio y bienestar de los participantes, evitar cualquier forma de explotación o daño, y asegurar la honestidad y la transparencia en la comunicación de los resultados.

3. Resultados

Tabla 1

Impacto personal y social de los videojuegos en el factor familiar.

Ítem	n.	Siempre (nivel alto)	n.	A veces (nivel medio)	n.	Nunca (nivel bajo)
1	5	16,7%	14	46,7%	11	36,7%
2	3	10%	14	46,7%	13	43,3%
3	6	20%	8	26,7%	16	53,3%
4	4	13,3%	11	36,7%	15	50%
13	22	73,3%	7	23,3%	1	3,3%
14	22	73,3%	7	23,3%	1	3,3%
15	22	73,3%	7	23,3%	1	3,3%
16	23	76,7%	7	23,3%	0	0%
T.		44,58%	T.	31,25%	T.	24,15%

Nota: Escala de valoración de logros para establecer el nivel: alta de 70-100; media de 50-69 y baja de 0-49

En inherencia a la tabla 1, se determina que un 44,58% de los alumnos poseen un nivel alto al momento de necesitar ayuda para jugar videojuegos, observan tutoriales para avanzar de nivel, juegan con personas conocidas y hacen nuevos amigos en línea, mientras en casa practican el valor de la honestidad, en efecto, sus padres consideran que la disciplina influye en el desempeño escolar y están al pendiente de sus estudios. Por otro lado, el 31,25% posee un nivel medio y el 24,15% corresponde al nivel bajo. De acuerdo a ello, se establece que existe una ventaja de incidencia sobre el desarrollo personal y social en cuanto al impacto que los videojuegos pueden tener en el crecimiento individual, es decir, si los niños juegan videojuegos y los padres se involucrarán más en la vida de sus hijos mejorarán el rendimiento académico.

Tabla 2
Conocimiento y comprensión del mundo sobre el ámbito institucional.

Ítem	n.	Siempre (alto)	n.	A veces (medio)	n.	Nunca (bajo)
5	4	13,3%	17	56,7%	9	30%
6	9	30%	15	50%	6	20%
7	1	3,3%	18	60%	11	36,7%
8	2	6,7%	19	63,3%	9	30%
21	13	43,3%	17	56,7%	0	0%
22	18	60%	11	36,7%	1	3,3
23	20	66,7%	9	30%	1	3,3%
24	23	76,7%	6	20%	1	3,3%
T.		37,5%	T.	46,68%	T.	15,83%

Nota: Escala de valoración de logros para establecer el nivel: alta de 70-100; media de 50-69 y baja de 0-49

En referencia a la tabla 2, se puede puntualizar que; los estudiantes poseen un 37,50% que representa un nivel alto en relación con el aprendizaje matemático mediante la repetición de videojuegos. Además, esto ayuda al aprendizaje científico relacionado con temas educativos. Así mismo, la enseñanza de los maestros es amplia y comprensible, ya que, están dispuestos a resolver dudas dentro y fuera del aula de clase, lo que provoca que los alumnos se sientan seguros de disfrutar de cada área de su escuela. Por otro lado, el 46,68% tiene un nivel medio y el 15,83% tiene un nivel bajo de acuerdo a los puntos expresados.

Tabla 3

Afectación del desarrollo físico sobre el factor personal

	n.	Siempre (alto)	n.	A veces (medio)	n.	Nunca (bajo)
	9	5	14	11		
		16,7%		46,7%		36,7%
	10	15	12	3		10%
		50%		40%		
	11	3	13	14		46,7%
		10%		43,3%		
	12	9	14	7		23,3%
		30%		46,7%		
	17	16	14	0		0%
		53,3%		46,7%		
	18	6	24	0		0%
		20%		80%		
	19	20	10	0		0%
		66,7%		33,3%		
	20	18	12	0		0%
		60%		40%		
	T.	38,34%	T.	47,09%	T.	14,59%

Nota: Escala de valoración de logros para establecer el nivel: alta de 70-100; media de 50-69

En la particularidad analítica de la tabla 3, se establece que un 38,34% de los estudiantes creen que es más cómodo utilizar el mouse y teclado para jugar, aunque generalmente utilizan el joystick para controlar el juego, al jugar mucho tiempo sienten molestias en sus manos, por tanto, consideran que los videojuegos son dañinos para la salud física, por otro lado, la motivación durante las clases logra que el estudiante se responsabilice con sus tareas y las actividades grupales. El 47,09% dispone un nivel medio de lo expuesto y un 14,59% un nivel bajo.

4. Discusión

Según el análisis de la influencia del Impacto personal y social de los videojuegos en el factor familiar, se encontró que El 44,58% de los estudiantes presenta un alto nivel de necesidad de ayuda al jugar videojuegos, utilizando tutoriales para progresar, interactuando con amigos y haciendo nuevas amistades en línea. En casa, practican la honestidad y sus padres consideran que la disciplina afecta su rendimiento escolar, manteniéndose atentos a sus estudios. Por otro lado, el 31,25% tiene un nivel medio y el 24,15% un nivel bajo. Esto sugiere que los videojuegos pueden tener un impacto positivo en el desarrollo personal y social de los niños. Si los niños juegan videojuegos y sus padres se involucran más en sus vidas, es probable que su rendimiento académico mejore. De acuerdo a ello, se establece que existe una ventaja de incidencia sobre el desarrollo personal y social en cuanto al impacto que los videojuegos pueden tener en el crecimiento individual, es decir, si los niños juegan videojuegos y los padres se involucrarán más en la vida de sus hijos mejorarán el rendimiento académico. Según Gardner (1987), los individuos tienen la capacidad de comprender y relacionarse efectivamente con otras personas. En relación con los videojuegos, podrían influir positivamente en las habilidades sociales, dependiendo de su diseño y la forma en que se jueguen. Por otro lado, Lambert (2023) destaca que los videojuegos pueden generar cambios en el lenguaje y ofrecen una comunicación narrativa audiovisual, lo que podría tener un impacto positivo en el desarrollo personal y social.

Asimismo, al instante de verificar el influjo del Conocimiento y comprensión del mundo sobre el ámbito institucional, los estudiantes presentan un 37,50% que refleja un nivel alto en el aprendizaje de matemáticas

a través de la repetición en videojuegos. Esto también favorece el aprendizaje científico en temas educativos. Además, la enseñanza de los maestros es extensa y clara, ya que están dispuestos a resolver dudas tanto dentro como fuera del aula, lo que genera en los alumnos una sensación de confianza para disfrutar de todas las áreas de su escuela. Por otro lado, el 46,68% de los estudiantes tiene un nivel medio y el 15,83% un nivel bajo, según lo mencionado. De acuerdo con ello, se puede establecer que existe una excepción en cuanto al influjo del conocimiento y comprensión del mundo en los videojuegos. Algunos de estos juegos están basados en hechos históricos o culturales, lo que puede brindar a los jugadores una perspectiva más profunda sobre eventos, lugares y personajes históricos, permitiéndoles relacionarlos con el ámbito institucional, logros y desempeño de los estudiantes en diferentes actividades y evaluaciones educativas. También, el ámbito institucional contribuye a la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias en su entorno educativo, lo que refleja éxito en el proceso educativo. Este resultado se puede comparar con los estudios de Schreiber y Romero (2021), que establece que los videojuegos abordan expresiones artísticas y moldean la cultura contemporánea, mientras que, Cruz Palacio (2019), afirma que el conocimiento y comprensión del mundo en videojuegos pueden contribuir de diversas formas, ya que algunos de estos juegos están basados en contextos históricos y culturales, brindando a los jugadores una perspectiva más profunda sobre eventos, sitios y personajes históricos relacionado con el ámbito institucional.

También, al establecer la incidencia de la afectación del desarrollo físico sobre el factor personal, el 38,34% de los estudiantes opina que es más cómodo usar el ratón y el teclado para jugar, aunque normalmente prefieren el joystick para controlar el juego. Sin embargo, después de jugar durante mucho tiempo, sienten molestias en las manos y creen que los videojuegos pueden ser perjudiciales para su salud física. Por otro lado, la motivación en las clases ayuda a los estudiantes a hacerse responsables de sus tareas y actividades en grupo. Además, el 47,09% tiene un nivel medio en relación con esto, mientras que el 14,59% presenta un nivel bajo, de acuerdo a ello; se establece que existe una preferencia de incidencia en cuanto al desarrollo físico que es el proceso centrado en movimientos que requieren los jugadores mientras se mueven, saltan, giran o realizan acciones específicas que proporcionen oportunidades para el ejercicio físico, la coordinación ojo-mano y el desarrollo de habilidades motoras, también el desarrollo personal tiene gran impacto en el crecimiento individual de los jugadores en la interacción con otros individuos en el ámbito social de los videojuegos, ofreciéndoles una experiencia en el desarrollo de habilidades al resolver problemas, decisiones y la planificación estratégica. Con relación a esto, el resultado se puede comparar con Piñeiro et al. (2022), quienes resaltan que los videojuegos influyen positivamente en el desarrollo físico, mejorando sus habilidades motoras y físicas. Por otro lado, López (2022) menciona que el ámbito personal se centra en habilidades sociales y autoconciencia.

Entonces; los videojuegos tienen una incidencia positiva en el rendimiento académico. Los participantes desarrollan habilidades prácticas y cognitivas en la resolución de problemas escolares, respaldados por el apoyo familiar, institucional y el compromiso personal, es así que juega un papel crucial en la formación académica de los estudiantes, proporcionando una experiencia de aprendizaje alternativa y enriquecedora, permitiéndoles adquirir conocimientos y habilidades de manera lúdica e inmersiva. Para Leiva y Ortiz (2020), señala que los videojuegos abordan temas importantes, generan conciencia y empatía, promoviendo reflexión crítica y habilidades colaborativas. De acuerdo con McGonigal (2019), quienes citan a Montes y Lerner, el rendimiento académico alude al nivel de éxito y desempeño de un estudiante en sus actividades y evaluaciones.

5. Conclusiones

Se evidencia que existe un 44,58% que posee un nivel alto de incidencia en relación con el desarrollo personal y social sobre el factor familiar, ya que los videojuegos influyen indirectamente en el crecimiento individual, así como su interacción con otros individuos en el ámbito social. Por esta razón, los familiares optan por inculcar valores como la honestidad y responsabilizarse de la revisión de las tareas de sus hijos para que a futuro puedan lograr un buen rendimiento académico. Un 31,25% poseen un nivel medio, y el 24,15% un nivel bajo, es decir, los representantes juegan un papel primordial en el crecimiento formativo de sus hijos.

Por otro lado, se encontró que el 37,50% se sitúa en un nivel alto en relación con el conocimiento y comprensión del mundo sobre el ámbito institucional. Por ende, los estudiantes a veces prefieren el aprendizaje matemático mediante videojuegos. Es así que puede favorecer al conocimiento científico a medida que lo van relacionando a temas educativos, asimismo, las clases son entendibles y el docente puede ayudar a solventar dudas e inquietudes que presenten los estudiantes, de tal manera que los educandos logren sentirse seguros dentro de la institución y disfrutar de las áreas recreativas, en este contexto, el 46,68 % se establece en un nivel medio y el 15,83% en un nivel bajo. Es decir, que cierta parte del estudiantado optan por el aprendizaje matemático mediante la estimulación de videojuegos.

Y, finalmente, el 38,34% del estudiantado tiene un nivel alto en el desarrollo físico que influye en el aspecto personal, prefiriendo jugar de manera virtual que personalmente, razón por la cual, la interacción física se pierde y como consecuencia conlleva problemas para la salud. Mientras que, el 47,09% revela una opinión neutra, y el 14,59% muestra poca influencia. En general, los videojuegos podrían ayudar positivamente en la estimulación, creatividad y habilidades, siempre y cuando se maneje un equilibrio en su uso.

6. Referencias

Cruz Palacios, E. (2019). *Centro de recursos para la enseñanza y el aprendizaje en una educación basada en competencias digitales gaming y videojuegos para las alfabetizaciones múltiples y la formación del profesional de la información*. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=254979>

Gardner, H. (1987). *La teoría de las inteligencias múltiples*. Santiago de Chile: Instituto *Construir*, 20, 287-305.

https://www.academia.edu/download/51558533/La_Teoria_de_las_Inteligencias_Multiples_cortad.pdf

Goleman, D. (2008). *Inteligencia social : La nueva ciencia de las relaciones humanas*. Editorial Kairos.

https://ebookcentral.proquest.com/lib/utpl/detail.action?docID=678705&lang=en_US&query=Teor%C3%ADa+de+la+Inteligencia+social&token=3724f72e-cc93-4611-86bbd3068fe287d6&PQSessionID=6AAC792506428FE9BBD9D2BB8837D230.i0d18b4f5a8f4adc47&PQAccountId=45668#

- Gómez Gonzalvo, F., Devís Devís, J. y Molina Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Revista comunicar*, 1. <https://www.revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020-08.html>
- Grasso, P. (2020). Rendimiento académico: un recorrido conceptual que aproxima a una definición unificada para el ámbito. *Revista de educación*, 87-102. https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/4165/4128
- Grasso, P. (2020). Rendimiento académico: un recorrido conceptual que aproxima a una definición unificada para el ámbito. *Revista de educación*, 87-102. https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/4165/4128
- Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. Dilemas Contemporáneos: *Educación, Política y Valores.*, 1(2), 1-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Herdoiza Arroyo, P. (2021). *Trastorno por videojuegos en adolescentes iberoamericanos análisis de las dimensiones de impulsividad*. Universitat de Valencia , Psicología. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=292865&orden=0&info=link>
- Jerez, M. A. (2018). El uso de los video juegos y su incidencia en el rendimiento en los estudiantes de básica superior del colegio nacional miguel ángel casares y colegio nacional galápagos de santa cruz durante el período lectivo 2017-2018”. *DSpace*, 1-17. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15754/1/T-UCE-0017-SGA-002.pdf>
- Lambert Sarango, Y. E. (2023). Las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, aproximaciones teóricas, un acercamiento a sus particularidades. Ñawi: *Arte diseño comunicación*, 7(1). http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2588-09342023000100231&lang=es
- Leiva Aldea, J. M. y Ortiz Carmon, J. A. (2020). Assassin’s creed y el cambio de paradigma el videojuego como herramienta didáctica para las ciencias sociales. *Nuevas tendencias en investigación e innovación en didáctica de la historia*, 245-259. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/788478.pdf>
- López Mari, M., San Martín Alfonso, Á. y Peirats Chacon, J. (2018). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista Colombiana de educación*, 1(84). http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-39162022000100214

- López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8(1).
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200010
- López Vega, I. (2022). *La dimensión personal del aprendizaje a través de los entornos personales de aprendizaje (PLE) una propuesta didáctica para ELE*. Universidad de Cantabria.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/28118>
- McGonigal, J. (2019). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?: Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas*. Siglo XXI Editores.
https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=tm3ADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=Jane+McGonigal.+los+videojuegos&ots=Fy3QISzzQQ&sig=LsVUrtTpaFanfv_nPTESYnWasKw
- Ministerio de Vivienda (2015). *GOV.CO. Colombia Potencia de la Vida:*
<https://minvivienda.gov.co/viceministerio-de-vivienda/espacio-urbano-y-territorial/plan-ordenamiento-territorial/plan-ordenamiento-territorial/etapas/dimension-institucional>
- Piñeiro Otero, T., Paniagua Rojano, F. J. y González Vallés, J. E. (2022). Comunicación lúdica, videojuegos y gamificación. *Revista Latina de Comunicación Social* (80).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8371444&orden=0&info=link>
- Questa Torterolo, M., Tejera Techera, A. y Zorrilla de San Martín, V. (2022). El videojuego en el aula: su inclusión como estrategia didáctica. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 13(2), 5-21.
<https://doi.org/https://doi.org/10.18861/cied.2022.13.2.3250>
- Rodríguez Rodríguez, M. y García Padilla, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62).
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017
- Schreiber, I. y Romero, B. (2021). *Game balance*. CRC. Press.
https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=2Fs1EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT23&dq=Brenda+Romero&ots=dIdDWDL6x_&sig=hjdLHGT5gndxpnEfS2SmERvHhk
- Siemens, G. y Downes, S. (2008). *Teoría del conectivismo*.
<https://sossirb.jigsy.com/entries/artigos/teoria-do-conectivismo>
- Sierra, K. J., Cassiani, S. y Alberto, J. (2022). *Actividades Lúdicas Para Fortalecer la Interacción y Comunicación Entre los Padres E Hijos Del Grado Primario 01 Pertenecientes Al Programa Diversity Del Colegio Cafam*. [Trabajo para obtener el título de Especialista en pedagogía de la Lúdica, Universidad Los Libertadores]. Repositorio institucional de la Universidad Los Libertadores. <http://hdl.handle.net/11371/487>

Sternberg , R. J. y O'Hara, L. (2005). Creatividad e inteligencia. CIC. Cuadernos de *Información y Comunicación* (10), 113-149. <https://www.redalyc.org/pdf/935/93501006.pdf>

Valdez Asto, J. L. (2022). Comprensión lectora y rendimiento académico. *TecnoHumanismo*, 2(4). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8510616.pdf>

Vega Ojeda, M. F. (2020). Estilos de crianza parental en el rendimiento académico. *Podium* (37), 89-106. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/podium/n37/2588-0969- podium-37-89.pdf>

Zambrano Vaca, J. G. (2022). Percepción sensorial de una muestra de gamers del DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO por plataformas digitales. *Revista Compendium*, 9(2), 149-164. <http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/compendium/article/view/1056>