



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL



**IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“ALBERTO ENRÍQUEZ” DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI.**

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Magíster en Educación Inicial

AUTORA: Nancy Alexandra Flores Jácome

DIRECTOR: MSc. Vicente Alexander Guevara Vega

ASESORA: MSc. Sonia Gabriela Narváez Olmedo

IBARRA- ECUADOR

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Director de Trabajo de Grado, presentado por la maestrante FLORES JÁCOME NANCY ALEXANDRA, para optar por el título de MAGISTER EN EDUCACIÓN INICIAL., cuyo tema es: **“IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALBERTO ENRÍQUEZ” DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI”**.

Considero que el presente trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

**VICENTE
ALEXANDER
GUEVARA VEGA**

Firmado digitalmente
por VICENTE ALEXANDER
GUEVARA VEGA
Fecha: 2021.12.08
10:54:31 -05'00'

Ibarra, 11 de febrero del 2022
MSc. GUEVARA VEGA VICENTE ALEXANDER
1002334827
DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

DEDICATORIA

El presente trabajo dedico con todo mi amor y esfuerzo a Dios, por darme la fuerza y valentía diaria para seguir adelante, a mis padres, mis hermanos y a esa persona especial quienes me ayudaron con su paciencia y sus palabras de aliento cada momento.

Nancy

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia, quienes me ayudaron a lograr una meta y objetivo más en mi vida, a mis docentes, tutor y asesora de tesis, así como también a la prestigiosa Universidad Técnica del Norte, por brindarme la oportunidad de ampliar mis horizontes profesionales.

Nancy



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA



AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

| DATOS INFORMATIVOS | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------|
| Cedula de identidad | 1002531091 | | |
| Apellidos y Nombres | Flores Jácome Nancy Alexandra | | |
| Dirección | Chaltura Barrio "El Carmen" | | |
| Email | alexaflores78@gmail.com | | |
| Teléfono Fijo | 062699018 | Teléfono Móvil | 0994593340 |
| DATOS DE LA OBRA | | | |
| Título | IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ALBERTO ENRÍQUEZ" DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI. | | |
| AUTOR (ES): | NANCY ALEXANDRA FLORES JÁCOME | | |
| FECHA: AAAAMMDD | 2021/11/09 | | |
| SOLO PARA TRABAJO DE GRADO | | | |
| Programa | Pregrado <input type="checkbox"/> | Postgrado | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Título por el que opta | Magíster en Educación Inicial | | |
| Asesor/ Director | MSc. Guevara Vega Vicente Alexander | | |

2. CONSTANCIAS

La autora Nancy Alexandra Flores Jácome, manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se desarrolló, sin violar derechos de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de esta y saldrá en defensa de la universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 08 días del mes de febrero del 2022

La autora



Nancy Alexandra Flores Jácome
CI: 1002531091

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| APROBACIÓN DEL TUTOR | ii |
| DEDICATORIA | iii |
| AGRADECIMIENTO | iv |
| AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE | v |
| ÍNDICE DE CONTENIDOS | vii |
| ÍNDICE DE TABLAS | xi |
| ÍNDICE DE FIGURAS..... | xiv |
| RESUMEN | xix |
| CAPÍTULO I | 1 |
| EL PROBLEMA..... | 1 |
| 1.1. Problema de investigación..... | 1 |
| 1.2. Antecedentes..... | 4 |
| 1.3. Preguntas Directrices | 9 |
| 1.4. Objetivos de la investigación..... | 10 |
| 1.4.1. Objetivo General..... | 10 |
| 1.4.2. Objetivos específicos | 10 |
| 1.5. Justificación | 10 |
| CAPÍTULO II | 12 |
| MARCO TEÓRICO..... | 12 |
| 2.1. Proceso de revisión de literatura..... | 12 |
| 2.2. Identificando la literatura relevante | 12 |
| 2.3. Unidad de análisis..... | 13 |
| 2.4. Cadena de búsqueda | 13 |
| 2.5. Búsqueda de documentos | 14 |
| 2.6. Selección de artículos | 15 |
| 2.7. Extracción de datos relevantes..... | 17 |
| 2.8. Marco Referencial | 18 |
| 2.8.1. Qué es el proceso educativo | 18 |
| 2.8.1.1. Proceso de enseñanza aprendizaje..... | 19 |
| 2.8.2. Niños con dispositivos electrónicos | 20 |

| | | |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.8.3. | Los videojuegos | 21 |
| 2.8.3.1. | Antecedentes de los videojuegos. | 22 |
| 2.8.3.2. | Videojuegos en la actualidad. | 23 |
| 2.8.3.3. | Importancia de los videojuegos. | 24 |
| 2.8.3.4. | Caracterización de los videojuegos que tienen mayor influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje. | 27 |
| 2.8.3.5. | Clasificación de los videojuegos más populares. | 33 |
| 2.8.4. | Dispositivos tecnológicos | 37 |
| 2.8.5. | Efectos de los videojuegos | 38 |
| 2.8.5.1. | Efectos causados en los niños por los videojuegos. | 39 |
| 2.8.6. | Impacto del uso de videojuegos en niños | 42 |
| 2.8.6.1. | Lo bueno. | 43 |
| 2.8.6.2. | Lo malo. | 43 |
| 2.8.6.3. | Indicadores de adicción a los videojuegos. | 45 |
| 2.8.6.4. | Consejos para el uso adecuado de videojuegos. | 49 |
| 2.9. | Marco legal | 50 |
| CAPÍTULO III..... | | 59 |
| MARCO METODOLÓGICO..... | | 59 |
| 3.1. | Descripción del área de estudio/Grupo de estudio | 59 |
| 3.1.1. | Misión..... | 59 |
| 3.1.2. | Visión..... | 60 |
| 3.2. | Enfoque y tipo de investigación | 60 |
| 3.2.1. | Enfoque de investigación..... | 60 |
| 3.2.1.1. | Mixto. | 60 |
| 3.2.2. | Tipo de investigación..... | 61 |
| 3.2.2.1. | Descriptiva..... | 61 |
| 3.2.2.2. | Documental..... | 62 |
| 3.2.2.3. | De Campo. | 62 |
| 3.3. | Procedimientos | 62 |
| 3.4. | Consideraciones bioéticas..... | 63 |
| CAPÍTULO IV..... | | 65 |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN | | 65 |
| 4.1. | Encuesta dirigida a padres de familia | 65 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.2. Entrevista dirigida a padres de familia | 83 |
| 4.3. Entrevista dirigida a docentes | 90 |
| 4.4. Discusión | 99 |
| CAPÍTULO V | 104 |
| PROPUESTA..... | 104 |
| 5.1. Título de la propuesta | 104 |
| 5.2. Justificación de la Propuesta..... | 104 |
| 5.3. Objetivo general de la propuesta | 106 |
| 5.4. Objetivos específicos de la propuesta..... | 106 |
| 5.5. Uso de las nuevas tecnologías | 107 |
| 5.5.1. Los videojuegos:..... | 107 |
| 5.5.2. Internet..... | 108 |
| 5.5.3. Teléfono móvil o celular..... | 108 |
| 5.5.4. Importancia de la prevención | 108 |
| 5.6. Diferencias entre uso y abuso de las tecnologías..... | 110 |
| 5.6.1. Conductas preocupantes | 111 |
| 5.6.2. Tolerancia | 111 |
| 5.6.3. Pérdida de control | 112 |
| 5.6.4. Ocultación..... | 112 |
| 5.6.5. Abandono de otras actividades | 113 |
| 5.6.6. Cambios de comportamiento | 113 |
| 5.6.7. Síndrome de abstinencia..... | 113 |
| 5.7. Factores de riesgo | 113 |
| 5.7.1. Preguntas realizadas frecuentemente por los padres de familia | 115 |
| 5.8. Recomendaciones sobre el uso adecuado de los videojuegos | 118 |
| 5.8.1. Conocer el contenido de los videojuegos | 119 |
| 5.8.2. Controlar el tiempo de utilización | 123 |
| 5.8.3. No prohibir ni condenar..... | 124 |
| 5.8.4. Fomentar el diálogo con los niños..... | 124 |
| 5.8.5. Las pantallas digitales no son niñeras..... | 126 |
| 5.8.6. Fomentar la vida familiar | 126 |
| 5.8.7. Cambios comportamentales de los niños..... | 127 |
| 5.9. Problemas debido al mal uso de los videojuegos | 128 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 5.9.1. Videojuegos violentos | 130 |
| 5.9.2. Efectos positivos de los videojuegos | 131 |
| 5.9.3. Importancia del ámbito familiar en el niño | 132 |
| 5.9.4. Puntos de prevención para los padres | 134 |
| 5.9.5. Videojuegos | 137 |
| 5.9.5.1. Características..... | 137 |
| 5.9.5.2. Cual es la edad apropiada para jugar videojuegos..... | 140 |
| 5.9.5.3. Cómo saber que juego es el más adecuado para los niños de acuerdo a la edad. | 141 |
| 5.9.5.4. Grooming..... | 142 |
| 5.9.5.5. Juegos educativos sugeridos para niños pequeños. | 142 |
| 5.10. Proceso de socialización de la guía didáctica con padres de familia..... | 144 |
| CONCLUSIONES | 145 |
| RECOMENDACIONES..... | 146 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 147 |
| ANEXOS | 162 |
| ANEXO 1. ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIA | 163 |
| ANEXO 2. ENTREVISTA A DOCENTES | 169 |
| ANEXO 3. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS..... | 174 |
| ANEXO 4. CUESTIONARIO DIRIGIDO A PADRES DE FAMILIA..... | 193 |
| ANEXO 5. ENTREVISTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA | 194 |
| ANEXO 6. ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES..... | 195 |
| ANEXO 7. CAPTURAS DE PANTALLA DE SOCIALIZACIÓN DE GUÍA DIDÁCTICA DEL USO ADECUADO DE VIDEOJUEGOS A PADRES DE FAMILIA | 196 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 1. Cadenas de búsqueda utilizadas en la base de datos científica..... | 13 |
| Tabla 2. Selección de artículos | 15 |
| Tabla 3. Artículos seleccionados para revisión de la literatura | 16 |
| Tabla 4. Nivel Educativo | 66 |
| Tabla 5. Género..... | 67 |
| Tabla 6. Rangos de edad de los padres de familia | 68 |
| Tabla 7. Dispositivos que utiliza el niño/a para acceder a las clases online | 69 |
| Tabla 8. Sistema operativo que usa..... | 70 |
| Tabla 9. Plan para acceder a internet | 71 |
| Tabla 10. Si el niño utiliza dispositivos electrónicos..... | 72 |
| Tabla 11. Edad que el niño/a empezó a utilizar un teléfono inteligente | 73 |
| Tabla 12. Tiempo promedio con el teléfono inteligente | 74 |
| Tabla 13. Su niño/a usa videojuegos en el teléfono inteligente..... | 75 |
| Tabla 14. Tipo de videojuegos que tiene instalado en el teléfono | 76 |
| Tabla 15. Indique el nombre del videojuego que más usa en el teléfono | 77 |
| Tabla 16. Nivel de reacción al observar videojuegos descargados en su teléfono inteligente siendo 1 muy negativo y 10 muy positivo..... | 78 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 17. Qué tiempo pasa su hijo/a en los videojuegos | 79 |
| Tabla 18. Cambio de ánimo en sus hijos desde que ellos acceden a videojuegos | 80 |
| Tabla 19. Quién descarga los videojuegos en el teléfono | 81 |
| Tabla 20. Los videojuegos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños | 82 |
| Tabla 21. Trabajo (laboral) que se encuentra desempeñando | 83 |
| Tabla 22. Tiempo que pasan fuera del hogar | 84 |
| Tabla 23. Utilización del tiempo libre de los niños | 85 |
| Tabla 24. Control de tiempo de uso del teléfono inteligente | 86 |
| Tabla 25. Tiempo de utilización del teléfono debido a la pandemia | 87 |
| Tabla 26. Alimentación en los horarios establecidos | 88 |
| Tabla 27. Se entrega con facilidad el teléfono inteligente al niño | 89 |
| Tabla 28. Nivel educativo | 90 |
| Tabla 29. Título universitario | 91 |
| Tabla 30. Cargo que desempeña | 92 |
| Tabla 31. A sus niños les gusta los videojuegos | 93 |
| Tabla 32. Los videojuegos podrían afectar emocionalmente en clases | 94 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabla 33. Los niños y niñas que juegan videojuegos presentan dificultades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje | 95 |
| Tabla 34. Falta de atención cuando se les habla debiendo repetir la pregunta varias veces | 96 |
| Tabla 35. Atención de los niños..... | 97 |
| Tabla 36. Incremento de los videojuegos en los niños por falta de atención de sus padres..... | 98 |
| Tabla 37. Información del juego Pocoyo 1,2,3 Aventura en el espacio y las estrellas | 174 |
| Tabla 38. Información del juego Cut the Rope FULL FREE | 176 |
| Tabla 39. Información del juego Slither.io | 178 |
| Tabla 40. Información del juego Momo Pop | 180 |
| Tabla 41. Información del juego Pou..... | 182 |
| Tabla 42. Información del juego Tres en raya con Peppa Pig | 184 |
| Tabla 43. Información del juego Pasapalabra Junior | 186 |
| Tabla 44. Información del juego Juegos educativos de colorear para niños | 188 |
| Tabla 45. Información del juego El Reino Infantil: Juegos Educativos para Niños.. | 189 |
| Tabla 46. Información del juego Kids Learn Shapes FREE | 191 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1. Procesos de investigación..... | 14 |
| Figura 2. Matriz de conceptos..... | 17 |
| Figura 3. Consolas antiguas | 23 |
| Figura 4. Características videojuegos educativos | 26 |
| Figura 5. Videojuegos Educativos que ayudan en el aprendizaje de los niños..... | 28 |
| Figura 6. Clasificación de los videojuegos más populares | 35 |
| Figura 7. Efectos positivos del uso de videojuegos | 43 |
| Figura 8. Efectos negativos del uso de videojuegos | 44 |
| Figura 9. Indicadores de adicción | 45 |
| Figura 10. Beneficios para el cerebro | 46 |
| Figura 11. Síntomas y aspectos..... | 49 |
| Figura 12. Unidad Educativa Alberto Enríquez..... | 60 |
| Figura 13. Nivel educativo..... | 66 |
| Figura 14. Género | 67 |
| Figura 15. Edad..... | 68 |
| Figura 16. Dispositivos que utiliza el niño/a para acceder a las clases online..... | 69 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 17. Sistema operativo que usa | 70 |
| Figura 18. Plan para acceder a internet..... | 71 |
| Figura 19. Si el niño utiliza dispositivos electrónicos | 72 |
| Figura 20. Edad que el niño/a empezó a utilizar un teléfono inteligente..... | 73 |
| Figura 21. Tiempo promedio con el teléfono inteligente..... | 74 |
| Figura 22. Su niño/a usa videojuegos en el teléfono inteligente..... | 75 |
| Figura 23. Tipo de videojuegos que tiene instalado en el teléfono..... | 76 |
| Figura 24. Indique el nombre del videojuego que más usa en el teléfono..... | 77 |
| Figura 25. Nivel de reacción al observar videojuegos descargados en su teléfono inteligente siendo 1 muy negativo y 10 muy positivo..... | 78 |
| Figura 26. Qué tiempo pasa su hijo/a en los videojuegos..... | 79 |
| Figura 27. Cambio de ánimo en sus hijos desde que ellos acceden a videojuegos..... | 80 |
| Figura 28. Quién descarga los videojuegos en el teléfono..... | 81 |
| Figura 29. Los videojuegos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños | 82 |
| Figura 30. Trabajo (laboral) que se encuentra desempeñando | 83 |
| Figura 31. Tiempo que pasan fuera del hogar..... | 84 |
| Figura 32. Utilización del tiempo libre de los niños | 85 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 33. Control de tiempo de uso del teléfono inteligente..... | 86 |
| Figura 34. Tiempo de utilización del teléfono debido a la pandemia..... | 87 |
| Figura 35. Alimentación en los horarios establecidos | 88 |
| Figura 36. Se entrega con facilidad el teléfono inteligente al niño..... | 89 |
| Figura 37. Nivel educativo..... | 90 |
| Figura 38. Título universitario | 91 |
| Figura 39. Cargo que desempeña..... | 92 |
| Figura 40. A sus niños les gusta los videojuegos..... | 93 |
| Figura 41. Los videojuegos podrían afectar emocionalmente en clases..... | 94 |
| Figura 42. Los niños y niñas que juegan videojuegos presentan dificultades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje..... | 95 |
| Figura 43. Falta de atención cuando se les habla debiendo repetir la pregunta varias veces..... | 96 |
| Figura 44. Atención de los niños | 97 |
| Figura 45. Incremento de los videojuegos en los niños por falta de atención de sus padres..... | 98 |
| Figura 46. Representación de la importancia de la prevención | 109 |
| Figura 47. Representación de atención profesional y familiar | 112 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 48. Representación de la familia, socialización primaria | 114 |
| Figura 49. Representación de preguntas frecuentes de los padres ¿Los videojuegos son: positivos o negativos para mis hijos? | 115 |
| Figura 50. Actividades para prevenir una adicción | 117 |
| Figura 51. Pasos para saber que debe evitar | 118 |
| Figura 52. Representación de la clasificación y edad según el ESRB y PEGI..... | 119 |
| Figura 53. Representación de edad recomendada y contenidos del videojuego..... | 120 |
| Figura 54. Descriptores | 121 |
| Figura 55. Clasificación de los videojuegos según su contenido..... | 123 |
| Figura 56. Representación fomento del diálogo con los niños | 125 |
| Figura 57. Representación, las pantallas digitales no son niñeras | 126 |
| Figura 58. Representación involucramiento en el juego con sus hijos | 127 |
| Figura 59. Características de los videojuegos violentos | 130 |
| Figura 60. Representación de los efectos positivos de los videojuegos en el cerebro | 132 |
| Figura 61. Representación de la importancia del ámbito familiar en el niño | 133 |
| Figura 62. Clasificación de los videojuegos más populares | 139 |
| Figura 63. Representación niños divertidos con videojuegos educativos..... | 140 |
| Figura 64. Recomendaciones para el uso de aparatos electrónicos | 141 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 65. Videojuegos Educativos que ayudan en el aprendizaje de los niños..... | 143 |
| Figura 66. Captura de pantalla socialización de la guía didáctica a los padres de familia..... | 144 |
| Figura 67. Pocoyo | 174 |
| Figura 68. Cut the Rope FULL FREE | 176 |
| Figura 69. Slither.io | 178 |
| Figura 70. Momo Pop | 180 |
| Figura 71. Pou..... | 182 |
| Figura 72. Tres en raya con Peppa Pig | 184 |
| Figura 73. Pasapalabra Junior | 186 |
| Figura 74. Juegos educativos de colorear para niños..... | 188 |
| Figura 75. El Reino Infantil: Juegos Educativos para Niños | 189 |
| Figura 76. Kids Learn Shapes FREE | 191 |

IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALBERTO ENRÍQUEZ” DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI.

Autor: Nancy Alexandra Flores Jácome

Tutor: Vicente Alexander Guevara Vega

Año: 2022

RESUMEN

La presente investigación tuvo lugar debido a la excesiva exposición de las pantallas digitales en los niños, tomando como objetivo general, analizar la relación de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui, los métodos aplicados en el estudio fueron de tipo descriptivo, utilizando las técnicas de entrevista y encuesta, con sus instrumentos guion y cuestionario respectivamente; documental, ya que se revisaron varias fuentes bibliográficas y se aplicó la metodología SLR (Sytematic Literature Review) para el fundamento teórico; de campo, con carácter no experimental, no se manipulo ninguna variable a favor del investigador. Los procedimientos se realizaron mediante fases, mismas que tienen estrecha relación con los objetivos específicos de la investigación. **Fase 1.** El proceso investigativo se orientó a describir el impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui. Para el desarrollo de esta fase se aplicó la encuesta dirigida a padres de familia con su instrumento cuestionario y preguntas realizadas acorde al tema de investigación. **Fase 2.** Se identificó si la existencia de videojuegos afectan en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 3 a 4 años. Se procedió a aplicar la técnica de entrevista a docentes del nivel y padres de familia, con su instrumento guion. **Fase 3.** En base a los resultados obtenidos en la fase 1 y 2 se procedió a proponer juegos didácticos para la enseñanza aprendizaje de los niños, favoreciendo a los párvulos. Como resultados del estudio, los niños pasan más de cinco horas diarias con los celulares en videojuegos con permiso de sus padres, en algunos casos afectando el proceso de enseñanza aprendizaje y en otros forman parte de herramientas de apoyo en el proceso educativo.

Palabras clave: enseñanza aprendizaje, pantallas digitales, videojuegos.

IMPACT OF VIDEO GAMES ON THE TEACHING-LEARNING PROCESS OF CHILDREN FROM 3 TO 4 YEARS OLD FROM “ALBERTO ENRÍQUEZ” SCHOOL IN THE CITY OF ATUNTAQUI.

Author: Nancy Alexandra Flores Jácome

Tutor: Vicente Alexander Guevara Vega

Year: 2021

ABSTRACT

The present investigation took place because of the excessive exposure of children to digital screens, taking as a general objective, to analyze the relationship of video games in the teaching-learning process of children from 3 to 4 years of "Alberto Enríquez" school from the city of Atuntaqui. The applied methods in this study were: descriptive, using techniques as interview and survey, each one with their instruments script and questionnaire, respectively; documentary, since several bibliographic sources were reviewed; and, the SLR (Systematic Literature Review) methodology was applied for the theoretical foundation; field, non-experimental, no variable was manipulated in favor of the researcher. The procedures were carried out through phases, which are closely related to the specific objectives of the research. Phase 1. The research process was aimed to describe the impact of video games on the teaching-learning process of children from 3 to 4 years of "Alberto Enríquez" school in the city of Atuntaqui. For the development of this phase, a survey was applied at parents, the survey had its questionnaire instrument and questions made according to the research topic. Phase 2. It was identified whether the existence of video games affects the teaching-learning process in children aged 3 to 4 years. The interview technique was applied to teachers of the level and parents, the interview had its script instrument. Phase 3. Based on the results obtained in phase 1 and 2, didactic games were proposed for the teaching and learning process of the children, looking with favor to toddlers. As a result of the study, it was brought out that children spend more than five hours a day playing video games on cellphones with their parents' permission, in some cases affecting the teaching-learning process and in others, video games are part of support tools in the educational process.

Keywords: teaching-learning, digital screens, video games.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Problema de investigación

Los videojuegos se constituyen como una de las aplicaciones más utilizadas por las personas a nivel mundial, sobresaliendo en la actualidad en los países más desarrollados, evidenciando un consumo desde edades muy tempranas; en un estudio realizado en Valencia se evidencia como resultado que los niños usan pantallas digitales todo el tiempo en diferentes dispositivos electrónicos, con los cuales pueden acceder a videojuegos el momento que ellos deseen, con una dedicación de un mínimo de dos horas al día (Bono, 2006).

En épocas pasadas los niños se divertían de manera diferente, su tiempo de esparcimiento consistía en socializar entre ellos y lo hacían en espacios abiertos como parques, canchas, calles, patios; todos estos factores influían de manera positiva en su estado de ánimo, en contraste con los tiempos actuales en que aparecieron los dispositivos tecnológicos y el internet los cuales cambiaron la dinámica de esparcimiento de los niños, llevándolos a estar frente a las pantallas de computadoras, celulares, tablets, consolas entre otros durante tiempos prolongados, los niños dejaron de socializar entre ellos convirtiéndose en seres pasivos.

De acuerdo a los datos estadísticos en la encuesta multipropósito de las TICs 2021, a nivel nacional el 62.9% posee un teléfono, personas de entre 5 a 15 años ya lo manejan en el 21.9%, en el 2020 el indicador se ubicó en el 81.8%, respecto al 2019 (INEC, 2021).

En la investigación titulada videojuegos y educación realizada por Etxeberria, F. (2016), llega a la siguiente conclusión: los videojuegos tienen no sólo efectos negativos, como el desarrollo de comportamientos violentos, agresivos y sexistas, sino también otros relacionados con la sociabilidad en línea y el aprendizaje de diversas habilidades.

Contrarrestando con la conclusión del autor dentro del sitio de estudio se ha notado que los niños preferían estar en su casa antes que compartir con sus pares o con adultos del núcleo familiar, también se mostraban introvertidos pues no socializan entre sí, en ocasiones se encontraban agresivos, estresados, pues reaccionaban en forma irritable a mínimos estímulos, presentando episodios de rabietas que desencadenaban sentimientos de ira, otros presentaban problemas de ansiedad teniendo dificultades para dormir, preocupación y miedos, y como situación extrema llegando en varias oportunidades a lastimarse o lastimar a otras personas, dañar sus juguetes o elementos de su entorno.

Por otro lado, según el estudio realizado por López, C. (2016), también debemos mirar los aspectos positivos de los videojuegos, mismos que pueden ser beneficiosos porque favorecen la coordinación visual y manual, estimulan la memoria y la capacidad para retener conceptos numéricos, colores, personajes, situaciones y lugares, facilitan el contacto del niño con el entorno informático. En algunas instituciones educativas y de formación técnica tienen dentro de sus proyectos académicos la utilización de videojuegos para sus alumnos con base para el aprendizaje. Los profesionales que han tenido experiencias con los videojuegos han desarrollado destrezas que les garantizan mayor habilidad técnica y mental (López Raventós, 2016).

No todos los videojuegos son perjudiciales, pero tampoco, podemos negar que en su mayoría tienen contenidos violentos, existen juegos que ayudan a la lectura ya que deben descifrar instrucciones escritas para jugar, ayudan en las habilidades visoespaciales, los niños deben calcular la distancia y el espacio, facilitan también en la resolución de problemas tanto en la planificación, organización y pensamiento flexible.

Según Ubaque, D. (2010) nos dice que otra de las ventajas que nos presentan los videojuegos ayudan a los niños a ser más sociables teniendo en cuenta que ellos comparten con otras personas al momento de jugar se intercambian experiencias y trucos que han adquirido a través de las prácticas diarias.

Efectivamente como nos dice la cita anterior los videojuegos ayudan a las conexiones sociales ya que para algunos de ellos es difícil integrarse y hacer amigos en la vida real, son un tema de conversación entre pares, ayudan también a escoger carreras profesionales como pueden ser programadores, ingenieros en mercadotecnia entre otros.

En cuanto al comportamiento se ha observado que imitan gestos, posturas, vocabulario de los personajes de videojuegos; se ha dejado de lado la interacción social y en la mayoría de los casos con el consentimiento de los padres, estas actuaciones imposibilitaban un correcto desenvolvimiento dentro de la sociedad con los adultos y sus pares.

Un modelo agresivo potencialmente peligroso lo hallamos en los juegos que presentan figuras humanas en situaciones violentas, donde se facilita extraordinariamente el aprendizaje de estos comportamientos mediante un modelo

vicario, coincidiendo además con que el modelo se ve habitualmente reforzado, el jugador tiene la posibilidad de ensayar la conducta agresiva inmediata (Stallo, J. 2008).

Stallo también estudió este problema que afectaba a los niños de todas las edades, pues ellos aun no tienen su personalidad formada, siendo presa fácil para las empresas de videojuegos sumergir a mundos irreales cargados de violencia y agresividad cada vez más con el pasar del tiempo.

Desde hace doce años Amnistía Internacional alertó sobre el consumo de videojuegos desde edades muy tempranas como son los niños pequeños quienes se encuentran desprotegidos ante el incremento de juegos virtuales, al descargarse estos entretenimientos no se informan sobre los contenidos que traen, siendo en la mayoría no aptos para sus edades (Amnistía Internacional, 2019).

1.2. Antecedentes

La problemática se analizó en virtud de varias investigaciones tanto a nivel nacional como internacional, dicha información es pública y por ende se encontró al alcance de quien lo requiera, ya sea en repositorios digitales como son: libros, tesis, revistas, artículos científicos entre otros; y luego de una revisión minuciosa se recolectó todos aquellos documentos necesarios que tenían estrecha relación con las variables de estudio de la problemática.

Según Roncancio, A. (2017), sugieren que se debe integrar los videojuegos a la parte educativa, no solo como un mecanismo de aprendizaje, sino como un tema de investigación para determinar el impacto positivo en la educación con el desarrollo de capacidades cognitivas.

Aunque tradicionalmente se han usado los videojuegos como un elemento de entretenimiento, desde hace pocos años se ha comenzado a incorporar dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje (Ortiz M., et al 2017). Y a la vez utilizándolo como herramienta pedagógica dentro y fuera de las aulas, valiéndose de éstos para llegar en forma divertida y diferente con el aprendizaje.

La utilización de juegos en contextos docentes no es nuevo, se viene realizando desde hace varios años atrás. El término gamificación nació en el año 2002 con Nick Pelling, de aquí se desprende la palabra ludificación que significa juego, diversión, en cambio lo gamificado no es necesariamente divertido. Se gamifica con la intención de brindar un mejor servicio al usuario en la parte empresarial, también para crear un enganche y para que la gente pierda la noción del tiempo; la parte lúdica con la finalidad de resolver un problema de motivación inmediata en los jugadores (Domínguez, 2019).

Leguizamón, E. (2012) En su investigación titulada El uso excesivo de videojuegos en niños de cuatro a cinco años y su relación con los aspectos cognitivos del aprendizaje, nos señala su objetivo principal de estudio que es “describir posibles convergencias y divergencias en el aprendizaje cognitivo de niños que usan videojuegos en exceso y niños que lo hacen en forma adecuada” (p. 8). Utilizando una metodología con un enfoque cualitativo con un estudio de caso único holístico. La muestra estuvo conformada por 37 niños. Como resultado podemos decir que el objetivo se cumplió y que podemos observar los resultados al mirar que un niño que juega videojuegos en forma excesiva se comporta de forma diferente al que lo hace en forma adecuada.

El entretenimiento electrónico con los videojuegos se inició en 1972 como un pasatiempo para los momentos de ocio de las personas, donde el ser humano era quien controlaba al personaje que estaba dentro del videojuego de forma virtual, involucrándose en un mundo de interacción que a la larga generó dependencia al juego, extendiéndose por largas horas ya que se creó una estrecha relación entre el ser humano y el personaje virtual.

Con el pasar del tiempo los videojuegos se convirtieron en un negocio rentable llegando al punto de causar adicción en niños, adolescentes, jóvenes, adultos y a todos en general, el mundo del entretenimiento sobre videojuegos movió millones de dólares y euros, superando a otros negocios del entretenimiento.

Es grato recordar la infancia llena de juegos tradicionales en los que se jugaba a la rayuela, tortas, trompos entre otros, cargados de emoción y mucha acción, donde el escenario era fruto de nuestra imaginación y creatividad, no como la mayoría de los videojuegos donde se prepara con anticipación las armas, estrategias, recursos y avatars, perdiendo la solidaridad, compasión, empatía entre otros sentimientos. En tiempos pasados con los juegos tradicionales se llamaba a los amigos del barrio para reunirse en grupos a jugar, actualmente con los videojuegos no se necesita conocer a las personas con las que se unen para jugar, se lo puede hacer desde la soledad de los hogares contactándose con otros jugadores de otras ciudades e incluso países.

Los juegos electrónicos se volvieron necesarios en la vida de los niños, jóvenes y adultos quienes por medio de su imaginación son los héroes y protagonistas de las diferentes historias en los videojuegos (Montero V. 2014).

Es verdad de acuerdo a lo expuesto por Montero los niños viven por momentos en otras realidades, se creen héroes y su imaginación vuela con cada actividad realizada en el lugar que se encuentran ya sea en sus hogares o fuera de los mismos.

Para Solano Castillo (2015), de los diez videojuegos preferidos en el Ecuador en 2013, cuatro de ellos fueron violentos, y de los 40 videojuegos preferidos en el 2014 como lo indica él en el Diario Expreso más de la mitad se podrían considerar violentos o semiviolentos.

Según lo mencionado en la tesis citada se puede evidenciar que hay una amplia gama de videojuegos en el Ecuador que están siendo consumidos por niños de todas las edades, los cuales son perjudiciales por la violencia y el mensaje que transmiten, llegando a alterar de manera importante la parte emocional.

Los videojuegos llevan a los niños a diferentes fantasías como explica Guerra (2021), coincidiendo con Estallo Martí, (1997). Debemos considerar que el juego fantasioso aparece cuando el niño produce algún tipo de actividad cognitiva, estimulado por la propia situación del juego o por los medios puestos a su disposición para este. Así vemos como el mismo mecanismo se halla en la base de la actividad de un niño que arrastra una caja de cartón a la que ha atado una cuerda, creyendo que es perseguido por un animal mitológico, o bien en el caso del niño que se halla sumido en una batalla intergaláctica durante el juego con “Rebel Assault”. En ambos casos existe un estímulo que es el que evoca el mecanismo cognitivo que constituye la fantasía en sí misma y que es propio del niño y no del juego. La única diferencia radica en las características intrínsecas del estímulo.

Se puede observar que los niños confunden la realidad con la fantasía, realizando actividades fantásticas como volar, hacer rescates y defender al mundo de la maldad con actos peligrosos como saltar de la cama, de la casa o de un árbol, en su mundo rescatando a seres extraterrestres cuando realmente son, una piedra, un palo o cualquier otro objeto que esté a su alrededor, llegando a ponerles nombres; cuando un adulto decide deshacerse de dichos objetos los niños no permiten que se les llame por los nombres reales, siendo su enojo muy grande y saliendo a relucir las conductas agresivas observadas en los videojuegos.

Según la revista tendencias en su artículo publicado en el 2018 nos dice que: el cerebro almacena por un lado los pensamientos que se refieren al presente (la realidad) y por otro lado los que son imaginarios o fantásticos. Esta secuencia es la que permite al sujeto distinguir el recuerdo de un hecho real de otro imaginario, según la clasificación que ha hecho el cerebro sin su conocimiento (Tendencias, 2018)

El juego imaginativo y la creatividad son muy importantes dentro del desarrollo de los seres humanos, existen videojuegos que presentan mucha imaginación y creatividad para desarrollar en los niños pequeños, realizando este ejercicio cuando cuentan historias, inventan cuentos a la vez desarrollan la curiosidad y la necesidad de investigar.

Los niños tienen una increíble forma de fantasear llegando a perderse entre la realidad con la fantasía, especialmente en edades de tres años, afectando gravemente la parte cognitiva y emocional, los videojuegos sumergen a las personas a un mundo de fantasía e imaginación es por este motivo que los padres de familia deben estar atentos todo el tiempo de sus hijos ya que pueden ocurrir accidentes graves.

Los niños absorben todo lo que miran ya sea positivo o negativo, en la mayoría de casos los videojuegos presentan escenas de violencia, y mucha agresividad provocando problemas emocionales dentro de la sociedad en la cual se desenvuelven, empezando a imitar conductas de los personajes; pero también se pueden evidenciar ciertos valores como la valentía, el honor, el respeto, en las condiciones que se está desarrollando el mundo actual son de beneficio para los niños.

Especialmente en el tiempo de pandemia, los niños se han dedicado aún más a los celulares y videojuegos, ya que no pueden salir a reuniones con sus amigos a realizar diferentes actividades como lo hacían antes del confinamiento, los estudiantes se ven obligados a entretenerse con dispositivos electrónicos mediante internet con sus amigos y conocidos de la red, como lo manifiesta (Gaboto, 2020).

De acuerdo a información publicada en medios digitales se pudo observar que el aumento de consumo de videojuegos ha sido mayor que en años anteriores; como se aprecia en otras investigaciones, los autores analizaron los efectos que se producen en los niños por el uso de videojuegos; es importante reconocer las ventajas que los recursos pueden generar en los procesos de aprendizaje, en especial si se los utiliza de manera adecuada y bajo la responsabilidad y control por parte de los padres de familia y docentes de la institución educativa pueden resultar beneficiosos.

1.3. Preguntas Directrices

- ¿Por qué es importante analizar la relación de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años?
- ¿Por qué es conveniente describir la relación de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

- ¿Cuáles son los videojuegos que tienen mayor influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- ¿Cómo desarrollar una guía didáctica del uso adecuado de videojuegos?

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo General

Analizar la relación de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui.

1.4.2. Objetivos específicos

- Describir la relación de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años.
- Caracterizar los videojuegos que tienen mayor influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Desarrollar una guía didáctica del uso adecuado de videojuegos.

1.5. Justificación

Debido al confinamiento obligatorio las familias se han visto obligadas a adquirir tecnología para ayudarse en la educación virtual de sus hijos, dando libre acceso a todas las plataformas existentes en el medio sin tener un control debido a que los padres deben trabajar, quedándose los niños solos sin vigilancia ni control y en el mejor de los casos con supervisión de los abuelos o hermanos mayores; como docentes se observa que los niños ya no interactúan entre pares, se han vuelto dependientes de las pantallas digitales, que en la actualidad existen en forma masiva;

teniendo en cuenta que la mayoría de las aplicaciones de videojuegos son gratis, de fácil descarga y adictivos.

Esta investigación será un aporte importante para la comunidad educativa de la Unidad Educativa Alberto Enríquez de la ciudad de Atuntaqui, y todos los que deseen informarse sobre el tema, ya que mediante el presente estudio se darán directrices específicas para trabajar y explicar el impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En los últimos años se han dado muchas transformaciones de forma acelerada en la tecnología donde día a día se experimentan grandes cambios, mismos que pueden ayudar o afectar a la estructura familiar.

La presente investigación servirá como un aporte académico para futuras investigaciones relacionadas a este tema que cada día se vuelve más frecuente, en el medio globalizado donde la tecnología ha logrado dar un giro radical en todos los ámbitos.

Esta investigación fue factible ya que todos los entes necesarios como son: Autoridades de la institución, docentes, padres de familia y niños, estuvieron siempre prestos para colaborar en todo lo requerido para la elaboración del presente documento, brindando los recursos necesarios como: tiempo, internet y la parte humana, proporcionando información.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Proceso de revisión de literatura

Para el desarrollo de un proyecto académico se debe realizar una revisión de literatura, ya que representa una base firme para entender y avanzar con el conocimiento, de igual manera permite clasificar información ya que existen áreas donde hay demasiada información (Webster & Watson, 2002).

Como desarrollar una revisión de literatura según Webster y Watson (2002):

El tema es lo primero que se debe revisar de una literatura, en la mayoría de las veces el mismo no es definido sino hasta cuando se termine el artículo.

La investigación debe tener límites, nivel de análisis que se va a aplicar, el tiempo estimado, limitación del contexto al que se enfocará la investigación, especificar el alcance de la revisión. Es aquí donde se debe definir la unidad de análisis para revisar la literatura.

2.2. Identificando la literatura relevante

Una revisión de calidad debe cubrir toda la literatura importante sobre un tema específico.

Se recomienda los siguientes pasos para la búsqueda de documentos:

- 1) Buscar y observar conferencias, artículos de revistas reconocidas, ya que es aquí donde se encuentra la mayor cantidad de información útil para una investigación.

- 2) Después de los artículos se debe revisar citas de cada uno de los documentos, allí también se puede encontrar más información que puede servir en la revisión.
- 3) Se puede dar ocasiones en las que las bases de datos bibliográficos muestran artículos actuales mismos que citaban a los artículos que tú ya buscaste.

Se puede decir que el área de análisis está casi completa cuando no se han encontrado conceptos nuevos en la compilación de documentos.

2.3. Unidad de análisis

Saber el Impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui, información que se obtendrá a través de la aplicación de instrumentos como son: la encuesta y la entrevista para saber el impacto que producen los videojuegos.

2.4. Cadena de búsqueda

De acuerdo a las preguntas de investigación se obtuvo la siguiente cadena de búsqueda de los últimos 5 años, mismas que sirvieron para obtener información requerida como se indica en la tabla 1.

Tabla 1.
Cadenas de búsqueda utilizadas en la base de datos científica

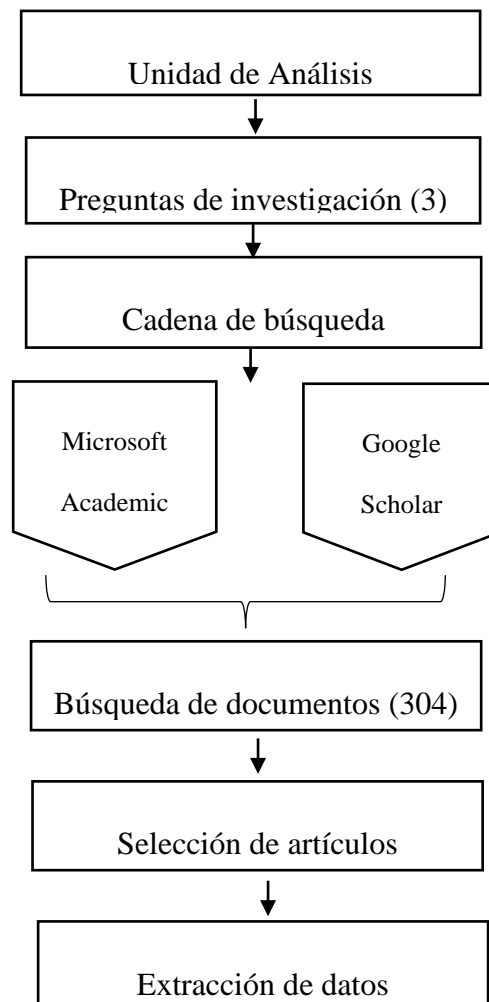
| Criterio | Microsoft Academic | Google Scholar |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| Cadena de búsqueda | videojuegos, educación de preescolar, niños, impacto, enseñanza aprendizaje | Videojuegos, niños preescolares, impacto |
| SUBTOTAL | 208 | 96 |
| TOTAL | 304 | |

Fuente: (Microsoft Academic), (Google Scholar)

2.5. Búsqueda de documentos

La cadena de búsqueda es lo que escribe un usuario en el buscador, que a su vez le devuelve una lista de páginas web que contienen los vocablos o frases expresadas en la cadena de búsqueda. Los programas estadísticos web permiten obtener las cadenas de búsqueda que emplean los visitantes que llegan desde buscadores (González, 2006). La búsqueda de documentos como se indica en la figura 1, se realizó a través de los buscadores bibliográficos Microsoft Academic y Google Scholar, también se utilizó otras fuentes como tesis universitarias y artículos de revistas. Se encontró un total de 559 documentos al filtrarse por los 5 últimos años se obtuvo los siguientes resultados: 304 de los cuales 208 pertenecen a Microsoft Academic y 96 a Google Scholar.

Figura 1.
Procesos de investigación



2.6. Selección de artículos

Para la selección de los artículos se tomaron en cuenta tres fases: para la primera fase se aplicaron criterios de inclusión y exclusión, segundo tesis, fechas de publicación de los artículos de investigación de los últimos 10 años, investigaciones relacionadas con: videojuegos, niños de preescolar de tres a cuatro años, enseñanza aprendizaje, impacto de los videojuegos y toda documentación relacionada con el tema de investigación.

La segunda fase se aplicaron los artículos con la cadena de búsqueda siendo los más relevantes e importantes para la revisión; mismos que han sido separados por título, año de publicación, resumen y palabras claves.

Como última fase fue leída y analizada la información que contenía cada documento de investigación en la parte de resumen, introducción y recomendaciones, los documentos que se relacionaban con el tema de investigación fueron tomados en cuenta. Los documentos tomados en cuenta después de realizar las tres fases se encuentran citadas a continuación en la tabla 2.

Tabla 2.
Selección de artículos

| Base de datos | Fase I | Fase II | Fase III |
|---------------------------|---------------|----------------|-----------------|
| Microsoft Academic | 208 | 8 | 4 |
| Google Scholar | 96 | 11 | 5 |
| Total | 304 | 19 | 9 |

Los 9 artículos seleccionados se detallan en la tabla 3.

Tabla 3.*Artículos seleccionados para revisión de la literatura*

| Código | Título | Autor | Información relevante |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| A1 | El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño | Ojeda, J., et al (2020) | Enseñanza aprendizaje, herramienta educativa, motivación en el aula. |
| A2 | Videojuegos y habilidades del pensamiento. | Rivera, E. (2018) | Definición y características por edad y complejidad. |
| A3 | Museo interactivo del videojuego. | Martínez, C. (2018) | Antecedentes y definición de los videojuegos |
| A4 | La dimensión social de los videojuegos “online”: de las comunicaciones de jugadores a los “eSports” | Vera, A. (2015) | Fenómeno social |
| A5 | El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. | Jiménez, J. (2012) | Pasivos y activos, efectos, impacto, enseñanza aprendizaje, como herramienta y motivación. |
| A6 | El impacto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas de niños y adolescentes en Colombia | Brand, D. (2018) | Impacto, adicción, herramienta y motivación. |
| A7 | Adicción a los videojuegos relacionados con el rendimiento académico de los alumnos. | Olarte, M., & Taboada, S. (2018) | Adicción e impacto |
| A8 | Los videojuegos como herramientas educativas | Paniagua (2016) | Herramienta, proceso, efectos, definición y clasificación. |

| | | | |
|----|--------------------------------------------|------------------|---------------------------------------|
| A9 | Los videojuegos como motivación en el aula | García A. (2019) | Motivación, impacto, fenómeno social. |
|----|--------------------------------------------|------------------|---------------------------------------|

Fuente: (Google Scholar), (Microsoft Academic)

2.7. Extracción de datos relevantes

Después de identificar este proceso de extracción recolectada en 9 artículos, se realizó una matriz de temas importantes los cuales están encajados a describir la relación de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años, su caracterización, mayor influencia y desarrollo de una guía didáctica sobre el uso adecuado, mismos que tienen relación con el proyecto de investigación como son: impacto, videojuegos, clasificación, enseñanza aprendizaje, entre otros, los mismos que permitirán identificar o tener una base teórica muy especializada sobre el campo de estudio. En la figura 2 se detalla lo antes mencionado.

Figura 2.
Matriz de conceptos

| Concepto / Artículo | Proceso de enseñanza aprendizaje. Proceso educativo. | Definición de los videojuegos. | Antecedentes de los videojuegos. | Videojuegos como fenómeno social. | Videojuegos pasivos y activos; efectos sociales, psicológicos, fisiológicos. | Impacto del uso de videojuegos en niños. | Adición a los videojuegos. | Los videojuegos como herramienta educativa. | Los videojuegos como motivación en el aula. |
|---------------------|------------------------------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------|
| A1 | X | X | | | X | | X | | |
| A2 | | X | | | | | | | |
| A3 | | | X | | | | | | |
| A4 | | | | X | | X | X | X | X |
| A5 | X | | | | X | X | | X | X |
| A6 | | | | | | X | | | |
| A7 | | | | | | | X | X | X |
| A8 | X | X | | | X | | | X | |
| A9 | | | | X | | X | | | X |

2.8. Marco Referencial

2.8.1. *Qué es el proceso educativo*

El proceso educativo se basa en la transmisión de valores y saberes que puede ser realizado por docentes, autoridades, padres de familia entre otros. Siempre hay una persona que enseña y otra que aprende, este proceso es interactivo no unidireccional, el conocimiento puede ser aprendido en forma social.

El proceso educativo es maduración y aprendizaje en forma simultánea, son dos aspectos básicos del proceso de personalización, dentro del aprendizaje está el entrenamiento, la iniciación y la instrucción, llamados también procesos educacionales. El entrenamiento se refiere al aprendizaje de las habilidades conquistadas en la práctica, el ejercicio y cumplimiento de las tareas, la instrucción, es un medio muy indicado para llegar a tener un cuerpo de conocimientos, en la iniciación, interviene el docente con su instrucción y la transmisión de saberes por los adultos es decir conocimientos previos y empíricos en forma directa. El proceso educativo es a la vez naturaleza y espíritu, instinto e inteligencia, es una transacción entre el hombre y el medio, un dar y un tomar, es formación y perfeccionamiento.

Para Verdeja (2018) basándose en el pensamiento de Freire el proceso educativo debe contribuir a formar ciudadanos críticos y participativos, se considera que estudiantes y maestros son sujetos de procesos de cambios continuos y que pueden mirar la realidad del entorno que les rodea con un sentido crítico.

2.8.1.1. Proceso de enseñanza aprendizaje.

Es el conjunto de pasos sistemáticos y ordenados que tienen como objetivo brindar los instrumentos teórico-prácticos que le permitan al ser humano desarrollar y perfeccionar hábitos, actitudes, aptitudes y conocimientos. El proceso de enseñanza-aprendizaje se da cuando el alumno adquiere una serie de competencias y contenidos (Couñago, 2020).

Para Ojeda (2020), la educación está cambiando constantemente, no está basada solo en el proceso de observación, hoy en día se enfoca en un modelo activo y participativo con la finalidad de conseguir un aprendizaje significativo. Para lograr estos aprendizajes el estudiante debe basarse en experiencias concretas y vivenciales, explorando así sus potencialidades.

El profesor es quien cumple con la función de facilitador de los procesos de aprendizaje y el alumno es quien crea su propio aprendizaje en base a diferentes experiencias y reflexiones, el aprendizaje puede ser en la familia, en la escuela y en la comunidad. Según algunos autores representativos de la enseñanza aprendizaje tenemos a:

Piaget, J. (1896-1980), Ausubel, D. (1918-2008), Novak, J. (1932-), Vygotsky, L. (1896-1934), Bandura, A. (1925-2021), Bruner, J. (1915-2016), Garden, H. (1943-), Skinner, F. (1904-1990).

2.8.2. Niños con dispositivos electrónicos

a) Niños de dos a tres años.

A partir de los dos años los niños pueden interactuar con dispositivos electrónicos con juegos básicos siendo espectadores pasivos, existiendo juegos simples que no duran más de cinco minutos ya que al pasar este tiempo los niños de aburren con facilidad y no son conscientes de las metas, recompensas del juego y niveles a conseguir, que sí motivan a edades mayores, en estos juegos se encuentran colores y muñecos moviéndose.

Según investigaciones realizadas indican que el mucho tiempo de exposición a las pantallas de los dispositivos electrónicos causa miopía en los niños. Es recomendable observar y poner atención en el volumen, el tipo de luz que emiten las pantallas y el brillo de las mismas ya que un elevado brillo azul puede hacer mucho daño en la vista y al cerebro; “la hora de segregación biológica de la melatonina cuando el cerebro detecta que no hay luz y ordena a la glándula pineal la segregación de esta hormona que induce los cambios neurofisiológicos para el inicio del sueño” (El País, 2017). Es aconsejable para personas de todas las edades activar la opción *blue shade* misma que bloquea la peligrosa luz azul, buscar aplicaciones similares o colocar un filtro para luz azul, se conoce como norma general que la exposición de la luz brillante por las mañanas adelanta la hora de sueño de la noche, y por la tarde, lo retrasa.

b) Niños de cuatro a seis años.

Algunos niños de estas edades siguen mirando videos con contenidos musicales, dibujos animados y películas, siendo estas actitudes repetitivas, es decir,

que los ven una y otra vez, según (El País, 2017), los niños no tienen habilidades cognitivas aun bien desarrolladas como para juegos avanzados, algunas de sus facultades cognoscitivas necesarias para el análisis, planificación y ejecución no se encuentran maduras en su cerebro, pero juegos como Candy Crush, si pueden estar mucho tiempo. Llevando en contraposición podemos decir que existe un video viral de un niño de seis años llamado Emiliano y su hermana Ángela de cuatro años de edad que están entre los más grandes jugadores de Free Fire, video que fue subido en el año 2019, asombrando a jóvenes y personas adultas que gustan de videojuegos ya que ellos con la edad que tienen no han podido alcanzar los niveles que los niños presentan en el video, se puede decir que es impresionante ya que no pueden pronunciar correctamente las palabras pero en el campo de juego lo hacen muy bien observando claramente que se divierten entre hermanos.

Al vivir en un mundo virtual casi por completo debemos preparar a los niños para que desarrollen sus capacidades y se desenvuelvan de manera óptima con las nuevas tecnologías que van apareciendo día a día, con sus nuevas formas de entretenimiento como son los videojuegos y sus beneficios que presentan algunos de estos.

2.8.3. *Los videojuegos*

Un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan. Su interfaz es por medio de una pantalla, de ahí su nombre, “videojuego”, mismo que ha ido evolucionando con el paso de los años hasta llegar a la actualidad con el avance de las tecnologías, alcanzando una mayor complejidad. Puede utilizarse

en varias plataformas como son: una computadora, consola, tablet, celular inteligente, arcade, entre otros (Rivera, Videojuegos y habilidades del pensamiento, 2018).

Los juegos y juguetes apropiados a la edad evolutiva de los niños estimulan su desarrollo. Algunas personas adultas podrán recordar los juegos como el trompo, la rayuela, el yoyo entre otros, eran juegos que permitían relacionarse físicamente con los demás, hoy en día es cada vez más raro que los niños y adolescentes se relacionen entre ellos físicamente ya que existen los videojuegos que llaman su atención.

2.8.3.1. Antecedentes de los videojuegos.

Aproximadamente hace 25 años atrás salieron algunos videojuegos que tuvieron notable representación como son: ping-pong mismo que fue observado en blanco y negro ya que los televisores de aquellas épocas venían solo en esos dos colores, siguiendo pacman y los invasores del espacio, clásicos como Super Mario Bros o Tetrix, continuando con videojuegos de luchas como Mortal Kombat, entre otros que siguieron saliendo, estos últimos se jugaban en locales donde se reunían niños y adolescentes. En el siglo XXI se crean videojuegos de fácil acceso a cualquier público pudiendo descargarse mediante medios electrónicos que se encuentran al alcance de todos, con sonidos e imágenes similares a la realidad (Martínez, 2018).

Uno de los primeros medios electrónicos para jugar videojuegos en las últimas décadas ha sido las consolas portátiles como fueron “Game & Watch” y “Game Boy”, a las cuales se las puede observar en la figura 3, eran de fácil adquisición debido a los costos bajos, en las consolas se jugaban juegos como: “La leyenda de Zelda”, “Tetris” y “Pokémon” (García, B. 2009).

Figura 3.
Consolas antiguas

“Game & Watch”

“Game



Boy”

Fuente: <http://www.retrogames.cl/portatiles.html>.

2.8.3.2. Videojuegos en la actualidad.

A finales de los noventa, los videojuegos cambiaron creciendo en tamaño, duración, calidad, complejidad, apareciendo imágenes parecidas a la realidad, con un sonido envolvente, y efectos como niebla, disparos, lluvia, fuego, golpes, entre otros. Superando a las producciones cinematográficas, juegos que han llevado más de dos años su construcción y más de 100 personas trabajando en ello. Las consolas se han mejorado y los teléfonos móviles han inundado el mercado con el cual las personas tienen más acceso a los videojuegos bajándose con facilidad los mismos además que son fáciles para transportar ya que no ocupan mucho espacio. En algunos casos ya no es necesario tener compañeros para jugar los diferentes videojuegos, ya que se puede competir contra la propia máquina, también pueden ser controlados únicamente por los dedos, generando una interacción óculo-manual, o con ayuda de otras partes del

cuerpo como pueden ser juegos de bailes. Actualmente existen videojuegos que son activados por la voz o el movimiento, relegando la utilización de accesorios.

2.8.3.3. Importancia de los videojuegos.

La importancia de los videojuegos y su impacto en el desarrollo infantil está afectando a millones de niños en el mundo entero, mismos que juegan un papel importante en el entretenimiento y evolución de los niños.

La mayoría de los padres de familia se encuentran muy preocupados, con incertidumbre e indefensión al mirar como sus hijos pasan demasiadas horas frente a una pantalla jugando diferentes videojuegos que oferta el mercado. Los profesionales de salud están alertando constantemente sobre las consecuencias negativas que produce la exposición de exageradas horas frente a un ordenador completamente aislados de la realidad.

Según Aguiló & Aysa (2020), “los videojuegos también pueden potenciar la capacidad intelectual, emocional y personal, siempre que se haga un uso adecuado de los reyes del entretenimiento”. La naturaleza del niño y del ser humano es divertirse y jugar, para desarrollar aprendizajes y autoestimas, interacción con los demás y su entorno familiar, los padres también deben estar atentos a los tipos de videojuegos que consumen sus hijos, las consecuencias positivas y negativas, deben establecer límites, controlar el tiempo de exposición a las pantallas, evitar instalar ordenadores o consolas en los cuartos de los niños, como nos sugiere el psicólogo Ángel Bernal Caravaca en su artículo de la revista hacer familia.

Algunos maestros sostienen que entre las habilidades que desarrollan los niños con los juegos es el pensamiento crítico, adaptabilidad, persistencia, inventiva y

comunicación. La diversión que presentan los videojuegos son: el aprender y el placer de superar retos.

Se puede decir que los videojuegos llegaron para quedarse, cada vez hay videojuegos en las tiendas online y con facilidad de bajarse en cualquier dispositivo siendo estos de gama baja o alta, está a disposición y alcance de todos, actualmente los Smartphone son muy potentes como los ordenadores.

El mejor juego que existe es aquel que se realiza en los exteriores con otros niños o personas de las mismas edades alejados de los dispositivos electrónicos, es importante incentivar a los niños a jugar también otros tipos de juegos como pueden ser los tradicionales ya que son muy divertidos y requieren de esfuerzo físico mismo que es muy importante para el desarrollo de los niños; se debe señalar que no todos los videojuegos son perjudiciales y que son una alternativa más de diversión de los niños, pero que no debe convertirse en la única. Otra alternativa de controlar a los niños en los videojuegos es jugar con ellos y con sus amigos en forma presencial y online. Por lo que se aconseja no jugar antes de dormir porque estimula y va en contra del vector del sueño.

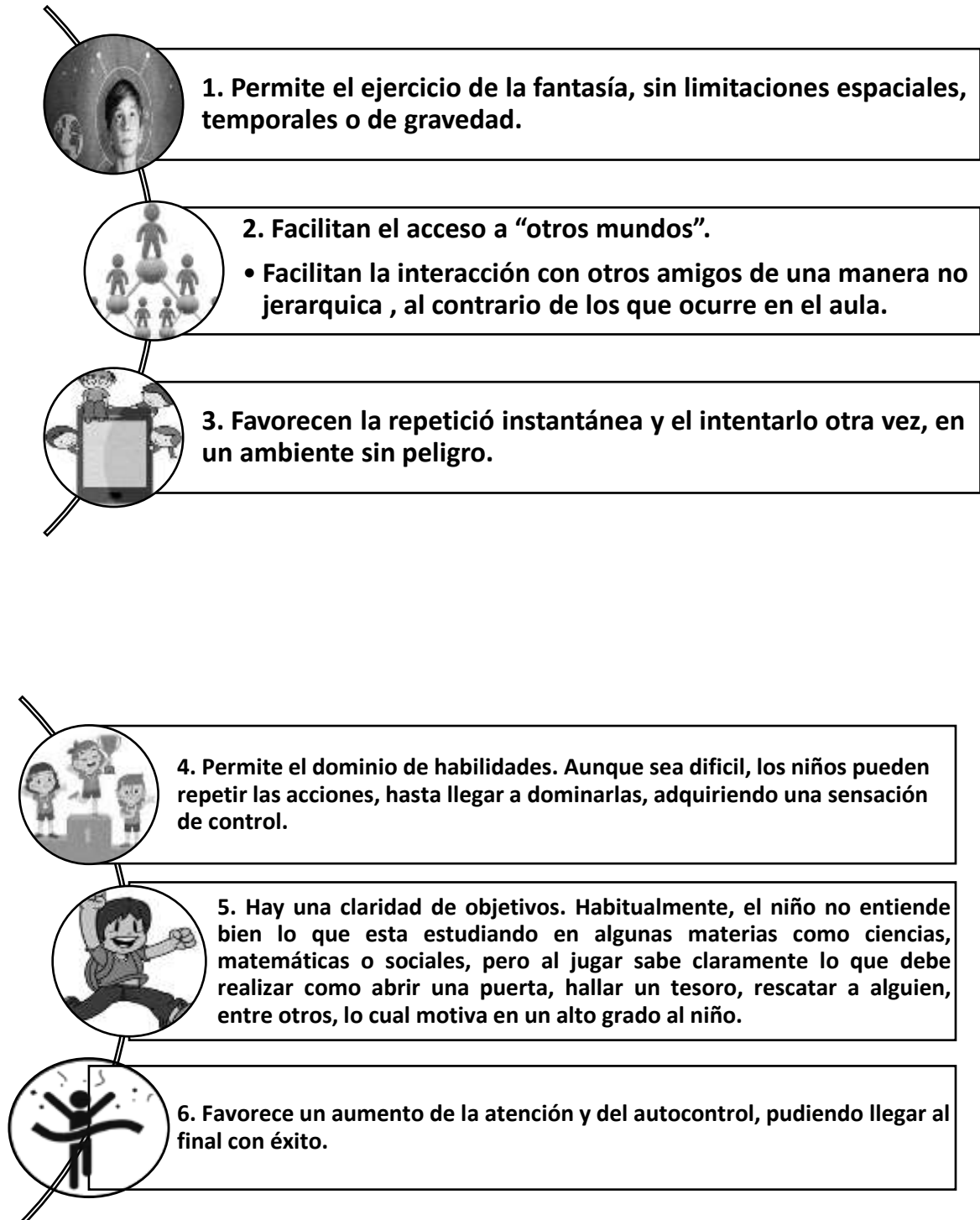
Según Núñez-Barriopedro (2020), en los últimos años se ha realizado varios estudios de los efectos del uso de videojuegos en el aula, coincidiendo con Marks, P. (1984) quien sostiene que los niños que jugaban videojuegos tuvieron facilidad en la resolución de problemas que los niños que no practicaban este entretenimiento.

Los videojuegos poseen varios estímulos que se pueden aprovechar como son: de sonido y visuales, mismos que son importantes para el juego, los niños también pueden realizar inferencias entre el juego anterior y el actual provocando un trabajo de

la memoria a corto y largo plazo. Según Massa (2017), existen seis características para que un videojuego sea un medio de aprendizaje como se ilustra en la figura 4.

Figura 4.

Características videojuegos educativos



2.8.3.4. Caracterización de los videojuegos que tienen mayor influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los videojuegos han pasado de ser un medio de entretenimiento a una herramienta educativa que ayuda y favorece el aprendizaje mediante el desarrollo de habilidades y destrezas, como se presenta en la figura 5, los videojuegos se convierten en retos para los estudiantes y para superarlos exige mucha creatividad, ingenio y destreza, en esos momentos desarrolla competencias de aprendizaje. Se cree que para el futuro los niños no realizarán tareas en casa, sino que deberán pasar niveles de videojuegos que ayuden a completar la tarea en forma divertida y didáctica ayudándole con sus aprendizajes en forma divertida. A continuación, se ha sacado a diez videojuegos educativos que ayudan en el aprendizaje de los niños.

Figura 5.

Videojuegos Educativos que ayudan en el aprendizaje de los niños



a) Videojuegos como fenómeno social

Los videojuegos se han caracterizado por el elevado número de jugadores que comparten un mundo virtual permanentemente y disponen de herramientas interactivas de comunicación dentro del juego como son: chats públicos y privados, correos, tableros de anuncios, calendarios de eventos, entre otros (Vera, 2015).

No se puede desconocer que los videojuegos han tenido un éxito total en este tiempo y especialmente durante esta pandemia que es cuando más se ha consumido debido al confinamiento que vivimos, nos encontramos en mundos virtuales y contextos colaborativos. Actualmente los videojuegos se clasifican por sus características y elementos que posee cada juego como son: grados de realismo, estrategias a ser utilizadas, habilidades, contenidos, público, dificultad, soportes...definiéndolos como un fenómeno de masas.

Según el Diario El Universo (2020), los videojuegos han evolucionado hasta la actualidad ya que han pasado a tener imágenes más realistas no se puede distinguir bien la fotografía de la imagen de la realidad. La tecnología ha avanzado mucho ya que se juega mediante una forma tridimensional y una realidad virtual donde el personaje se mueve dentro de un mundo imaginario ayudándose de un avatar misma que representa al jugador dentro del juego al que se puede acceder también mediante visores y se puede conectar con otras personas desde varios países del mundo entero. Algunas personas prefieren los visores que reaccionan a los movimientos de las personas antes que estar frente a la pantalla de un televisor, celular o Tablet, es una de la tecnología que se encuentra en pleno auge, según confirma Moncayo profesor de la Universidad San Francisco de Quito.

La industria de los videojuegos se ha vuelto muy poderosa ya que mueve más de 150.000 millones de dólares al año, siendo la primera industria generando más dinero que el cine y la música, llegando al 50% más que el producto interno bruto anual del Ecuador. La pandemia obligo a los niños y jóvenes a que su consumo suba al 30% en medios digitales y el 63% en consolas a nivel mundial, la mayoría de los videojuegos fueron creados en China, Estados Unidos, Corea del Sur, Canadá y Europa, asegura Moncayo.

Entre los niños y adolescentes de la actualidad los videojuegos es un tema común de relación social y conversaciones ya que tratan sobre temas y mundos iguales o compartidos entre ellos, han llegado a formar redes para compartir estrategias, trucos, claves, consejos, conocimientos sobre como pasar de fase en los videojuegos (Pérez M. & López, J. 1993). Los medios de comunicación también informan que los videojuegos pueden ser adictivos y hacer daño a la mente de las personas como se ha visto casos en varios países del mundo como por ejemplo la matanza de Eric Harris en Columbine High School en 1999, la policía encontró en su casa material de videojuegos.

b) Los videojuegos como herramienta educativa en infantes

Varios estudios e investigaciones han demostrado que algunos videojuegos potencian destrezas y habilidades que ayudan a desarrollar capacidades cognitivas como el razonamiento lógico, planificación de estrategias, resolución de problemas entre otros.

Se habla si es apropiado o no utilizar herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños pequeños según nos dice Ortiz (2015), se

puede observar claramente cuando se enseña con tecnología las dimensiones del desarrollo humano. Para algunas personas el uso de herramientas tecnológicas en niños pequeños puede resultar preocupante, según Paniagua (2016), ha propuesto que es posible redireccionar las clases mediante un computador o herramienta tecnológica con los pequeños con la finalidad de ayudar en el aprendizaje, además facilita las relaciones sociales.

En la actualidad es casi imposible detener la dinámica mundial ya que casi todo el mundo usa algún dispositivo electrónico y los docentes deberían estar a la vanguardia con la tecnología ya que ayuda mucho a la hora de impartir clases y mejor aún si se lo hace con un medio que los pequeños ya conocen como son los tecnológicos.

c) Los videojuegos como motivación en el aula

Para López, M. (2013), durante las horas en el aula los niños cumplen con muchas actividades para desarrollar las destrezas y habilidades, al entrar a una aula destinada a la informática con computadoras y el docente les presenta juegos interactivos los niños desarrollan competencias especialmente en el uso de herramientas tecnológicas como son: las tablets y computadoras ya sea de escritorio o portátiles al buscar íconos, gráficos con colores llamativos y personajes que les llame la atención.

Todas las actividades ayudan dentro del aula y fuera de ella, a la vez que liberan energía y descargan su estrés diario, es una buena opción trabajar con una herramienta innovadora para los docentes además de ser conocida y aceptada por los estudiantes.

Para Bruner (1978), el aprendizaje debe darse en un ambiente real y atractivo para que el estudiante descubra su potencial, construya el conocimiento, aprenda valores y desarrolle nuevas estrategias, de esta manera convirtiéndose los videojuegos en opciones de aprendizaje en el aula de clases, ya que la mayoría de estos tienen objetivos, reglas, metas, además de una narrativa de fantasía que ayudan en el aprendizaje de los individuos y en la resolución de problemas, enfrentar retos y modifican la conducta.

Dentro del aula: el videojuego debe ser seleccionado por el profesor para utilizarlo en un momento determinado, debe ser educativo, las tareas deberán estar relacionadas a un momento concreto y la observación debe ser reflexiva, las actividades deben ser con tiempo limitado, existirán algunos alumnos que podrán reconocer al juego como demasiado fácil, el docente debe mirar que todos estén interesados en éste y que tenga una finalidad de aprendizaje, también deberá asumir el rol de experto, explicando a los niños la diferencia entre el mundo real y el ficticio del videojuego (García, 2009).

Es importante que los padres estén atentos a los cambios que presentan sus hijos a nivel emocional, los síntomas de alerta en niños pequeños son: miedos intensos, lloran con facilidad, se quejan de dolores, se enojan con frecuencia, son más inquietos, realizan comentarios negativos de ellos mismo, entre otros. (García A. , 2019). Los niños también presentan problemas de conducta y lo manifiestan con un mal comportamiento por largos períodos, llamando la atención en forma negativa, pidiendo ayuda urgente. En niños y adolescentes se presentan adicciones a: internet, celulares, drogas y nuevas tecnologías, entre las adicciones están los videojuegos en el internet y dispositivos electrónicos, ocupando gran parte de su tiempo, obteniendo

consecuencias negativas como son dejar de relacionarse con sus familiares más cercanos, presentando una dedicación obsesiva y excesiva de uso durante períodos demasiados largos, disminuyendo las actividades para estudiar, salir con sus amistades y realizar **actividades extracurriculares**.

d) Videojuegos pasivos y activos

Para Jiménez (2012), son llamados videojuegos pasivos aquellos que involucran básicamente el uso de la coordinación óculo-manual para interactuar con el dispositivo electrónico. Juegos que generalmente se los utiliza en forma pasiva como puede ser desde la comodidad de un sillón, utilizando muy poco los movimientos de su cuerpo, debido a la posición se desarrolla el sedentarismo, la obesidad y el consumo de comida chatarra agravando la salud del jugador, en contraste los videojuegos activos son aquellos que permiten a los jugadores interactuar en forma física utilizando brazos, manos, piernas o su cuerpo completamente, con imágenes que aparecen en una pantalla. Dependiendo su éxito del movimiento realizado frente a una cámara, sensor infrarrojo, láser, alfombra sensible a la presión o un ergómetro modificado (Foley & Madison, 2010). Según estudios realizados indican que los videojuegos activos promueven la actividad física reduciendo considerablemente la obesidad infantil (Dixon et al., 2010). Con la finalidad de entender mejor esta investigación hablaremos de tres efectos que se dan con respecto al tema.

2.8.3.5. Clasificación de los videojuegos más populares.

Existe una infinidad de videojuegos dentro del mercado en la actualidad, así como las películas tienen una clasificación, también lo tienen los videojuegos, pero se tratará de clasificarles de acuerdo a los más utilizados y populares, como se ilustra en

la figura 6, hay algunos videojuegos que pueden pertenecer uno solo a varios tipos, ejemplo pueden ser aventura y acción a la vez (Rivera, 2018).

Clasificación de los videojuegos más populares

Figura 6.

Clasificación de los videojuegos más populares



Agresividad.- los videojuegos agresivos pueden tener efectos negativos a corto plazo en el estado emocional de la persona que juega. Los más agresivos incrementan la hostilidad y ansiedad. Según (Silvern, 1987) al estudiar los efectos negativos de los videojuegos en los niños de cuatro a seis años de edad se dieron cuenta que aumenta el nivel de agresividad (Estallo, Psicopatología y Videojuegos, 1997).

En la actualidad existen varios videojuegos que son consumidos por niños y adolescentes; uno de los más populares es el conocido free fire.

Garena free fire conocida también como free fire, este juego es de Battle Royal en inglés y traducido al español como batalla real, es un género de videojuegos que combina los elementos de supervivencia, desafía a otros jugadores, incita a buscar armas y eliminar a sus oponentes, siendo el ganador aquel que este de pie al final de la batalla, este juego se convirtió en el más descargado en celulares inteligentes durante el año 2019 a nivel mundial, en el año 2020 posee un record de más de 80 millones de usuarios diarios activos en todo el mundo (Wikipedia, 2021). Ha logrado recaudar más de mil millones de dólares en el año 2019. Pertenece al género de acción y aventura, se juega en línea y en tercera persona, es decir que puedes mirar de pies a cabeza a tu jugador, en el mismo pueden entrar hasta 50 jugadores mismos que caen en paracaídas en una isla en busca de armas y equipos para matar, este videojuego es el más votado por los jugadores como el mejor en los países de Tailandia y Brasil.

Dicho videojuego tiene restricción de edad a partir de los 16 años, pueden jugar cuando ya se haya pasado la etapa de las operaciones formales de Piaget que es cuando ya existe la suficiente inteligencia emocional, pese a estas restricciones juegan personas de todas las edades desde niños de edades muy tempranas, desequilibrando

sus emociones y confundiendo la realidad. Estos sistemas de logro en los videojuegos funcionaban como una especie de condicionamiento para crear una adicción al premio, creando dependencia total y emocional del usuario al videojuego. “ en este sentido, al pensar en el ciclo de recompensas de los juegos Free-to-play, puede dar cuenta que en el inicio sobre todo en los primeros minutos las recompensas son instantáneas y poco a poco el tiempo se reduce y se va necesitando más tiempo para llegar al siguiente nivel” (Martín, 2015).

Según Kevin Ortiz, psicólogo clínico de la Universidad Técnica de Manabí nos dice que el juego free fire es interactivo ya que los niños y adolescentes se concentran demasiado llegando a perder la noción del tiempo y su capacidad neuronal disminuye a medida que se introducen en el juego en un celular, dichos aparatos poseen mucha radiación ocasionando algunas veces enfermedades como las que se presentó alguna vez en una consulta cuando un paciente utilizó demasiado tiempo el celular provocando en el movimientos involuntarios de su cabeza como una especie de tic, causando desbalance en la parte social, afectiva, llegando a la conclusión que se produjo alteraciones al sistema nervioso (Chitupanta, 2019).

2.8.4. Dispositivos tecnológicos

Según los autores Ruiz et al., (2019), entre los dispositivos tecnológicos más utilizados se encuentran: computadoras de escritorio y portátiles, máquinas Arcade, videoconsolas, consolas portátiles, teléfonos móviles, teléfonos inteligentes y tablets. En países desarrollados como España y Estados Unidos los dispositivos que más destacan como utilizados son los Smartphone.

2.8.5. Efectos de los videojuegos

a) Efectos sociales

Existen varios efectos sociales negativos con respecto al uso de videojuegos tales como: relación afectiva con sus familiares y amistades poca o nula, en niños de edades comprendidas entre los 3 a 4 años de edad, se ha observado que no desarrollan destrezas sociales importantes, ya que los videojuegos no estimulan a una relación significativa con los demás, los padres deben estar atentos ante la proliferación de videojuegos ya que sus hijos pueden estar en peligro, también, por parte de los depredadores sexuales que pueden estar presentes en los juegos con la finalidad de engañar a los niños (Strasburger, 2010).

b) Efectos psicológicos

Lo que se puede observar en la actualidad gran cantidad de videojuegos poseen contenido violento, evidenciando también que dichos usuarios han desarrollado tolerancia a la violencia desde edades muy tempranas, sin distinción de género, tanto hombres como mujeres son afectados por la exposición a estos videojuegos en conducta como en comportamiento diario.

En Australia se realizó un estudio con 71 niños los cuales debían pasar por tres pruebas, en la primera debían jugar utilizando un papel y un lápiz, en la segunda debían jugar un videojuego no violento y en la tercera jugar un videojuego violento, con la finalidad de medir el grado de excitación de los niños mediante la frecuencia cardíaca. Llegando a conclusión que el grado de excitación más alta se presentó cuando los niños utilizaron los videojuegos cargados de violencia (Fleming, 2001). Por otro lado, se dieron problemas de atención, de adultez temprana debido al

aumento del grado de estrés que los niños pasaban conjuntamente con el deterioro de funciones cognitivas.

c) Efectos fisiológicos

Los niveles de testosterona aumentan en las personas cuando ganan un juego a diferencia de los que pierden los niveles son muy bajos, según varios autores indican que al liberar la testosterona y el cortisol produce efectos negativos en el organismo como son: aumento de glucosa sanguínea, pérdida de memoria, ansiedad, depresión y reducción de actividad inmunológica (Lupien, 1999). Otra de las partes afectadas en el cuerpo es el sistema nervioso central, produciendo en algunos casos epilepsia fotosensible especialmente en adolescentes, recayendo un porcentaje más alto en hombres que en mujeres (Graf, 1994). Además, los niños que pasan mucho tiempo en videojuegos tienen problemas de sueño.

2.8.5.1. Efectos causados en los niños por los videojuegos.

a) Disminución del rendimiento escolar

El rendimiento y calificaciones de los niños empiezan a bajar preocupándose mucho los profesores y padres de familia ya que deben enfrentarse a los efectos secundarios que los videojuegos provocan en los niños todos los días, muchas veces sin saber que hacer padres de familia y docentes. Los niños presentan demasiada atención a los videojuegos dejando de lado los estudios y olvidándose de las tareas que a diario deben realizar.

b) Falta de habilidades para socializar con su entorno

Cuando los niños pasan mucho tiempo frente a una pantalla en los videojuegos les es más complicada la socialización con sus pares y entorno, de esta manera los pequeños dejan de hablar, poseen menos paciencia, no pueden comunicarse de forma correcta con los demás, negación a salir de la casa, interactúan mal con otros niños, siendo su principal característica la agresividad verbal o física.

c) Falta de sueño e hiperactividad

Los niños que juegan videojuegos tiene problemas al dormir ya que presentan falta de sueño e hiperactividad, los juegos de video de carreras y disparos son los que producen sueños agitados. En estudios realizados se demuestra que los niños sufren déficit de atención debido al demasiado tiempo de estar frente a una pantalla.

d) Comportamiento violento y obesidad

La obesidad es uno de los efectos negativos de los videojuegos ya que al no estar en movimiento el cuerpo y pasar tiempos extensos sentados frente a una pantalla hace que los niños acumulen calorías en su cuerpo. Otro aspecto es la violencia verbal para con sus progenitores y descarga de ira con cosas materiales o con lo que encuentran a su alrededor.

e) Entrenamiento y mejora de habilidades

En los últimos años se han encontrado efectos positivos en los videojuegos, ayudando en la parte cognitiva para un mejor desempeño en las tareas.

Mediante procedimientos correlacionales se ha comparado la ejecución de jugadores habituales o frecuentes y de no jugadores. Con este procedimiento, se ha informado que el uso habitual de videojuegos ayuda a una mejor ejecución en pruebas de atención visual, más eficiencia en el cambio de tareas, menor tiempo de reacción en búsquedas visuales, menor tiempo de reacción en discriminación de forma y color, más eficiencia en el seguimiento de objetivos múltiples, entre otros.

Otros investigadores han realizado estudios de entrenamiento entre jugadores de dos grupos, experimental y de control, logrando una buena ejecución en distintas tareas cognitivas. Informando que la práctica de videojuegos mejora la realización de tareas en atención dividida y en tareas de rotación mental (Tejeiro, 2009).

f) Utilidades terapéuticas

Se plantea la utilidad de videojuegos como tratamiento y apoyo a diversos problemas médicos y psicológicos, como pueden ser en la fisioterapia con lesiones en los brazos, se incrementa la parte social entre niños con autismo y aquellos que no lo tienen, se incrementa el concepto de autocontrol, auto concepto y autoestima, ayudando a pacientes con discapacidad física o psíquica; en el control del dolor y de la náusea condicionada, entre otros (Tejeiro, 2009).

g) Uso como medio didáctico

Los videojuegos han adquirido un notable potencial educativo, ya que se puede combinar la parte lúdica del juego con una función pedagógica teniendo a los niños motivados gran parte del tiempo, facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje. Los pequeños pueden desarrollar aspectos favorables en el aprendizaje mismo que puede ser muy divertido.

Las utilidades son varias, entre ellas tenemos: ambiente de aprendizaje libre de críticas y posibles peligros, anticipación de acontecimientos, desarrollo de estrategias a medida que va creciendo el juego, objetivos claros y precisos, interacción con los demás, atención focalizada, se puede repetir o practicar el juego varias veces sin caer en el aburrimiento, integración de imágenes y sonidos (Ceballos-Ramírez, 2020).

2.8.6. Impacto del uso de videojuegos en niños

Según Brand (2018) nos dice que hay autores que opinan que jugar videojuegos tiene un efecto positivo en algunas habilidades como son: la memoria y la fluidez del pensamiento de la información. También hay investigaciones que se contraponen a lo antes mencionado, hablando de una relación negativa entre los videojuegos y las habilidades que dejan de realizar los niños por el sedentarismo que se da al estar frente a un dispositivo electrónico.

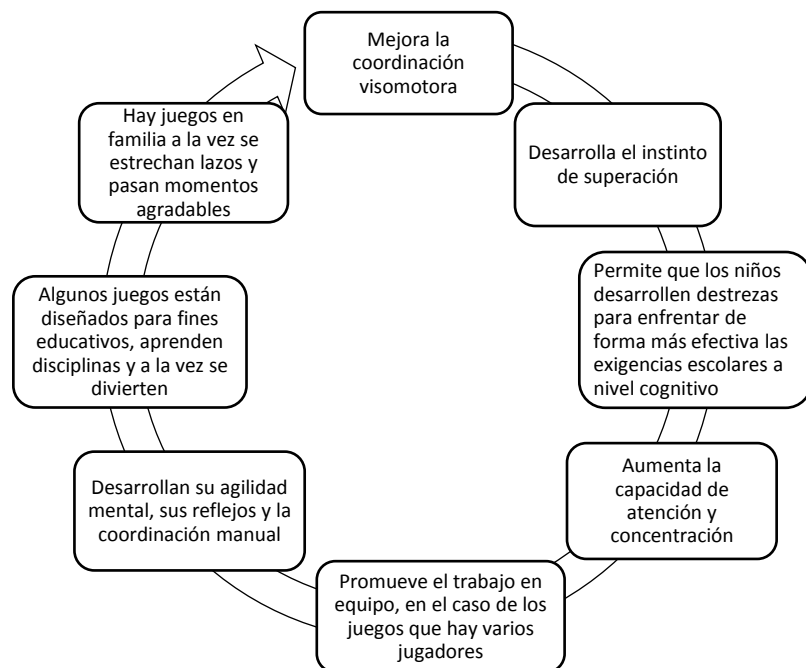
El cerebro de los niños es más adaptativo y plástico, pueden aprender más cosas y de mejor manera, algo que el cerebro de un adulto se niega a realizarlo con facilidad como lo demostró Platón en su momento al criticar en su obra titulada la República cuando apareció la poesía y el teatro, en la edad Media con la aparición de los libros decían que corrompen las mentes, años más tarde con la aparición de la televisión “atonta” el cerebro, hoy en día con los ordenadores, las tablets, Smartphone y videoconsolas, se debe conocer que no es lo mismo para un niño mirar videos de *Peppa Pig* que videos de acción como son los que tienen mucha violencia y disparos a discreción. Todo depende del control que puedan tener los padres sobre los hijos y los videojuegos que usen. Una supervisión adecuada con reglas, horarios y sanciones evitará que se transforme en un problema grande a futuro, la edad, madurez y el

ambiente familiar en los que se forma el niño son puntos clave. Es importante explicar al niño la diferencia entre algo real y algo ficticio, se debe tener en cuenta que los juegos son espacio para la fantasía y la exploración del entorno. Según algunos expertos aconsejan que se debe estar en los videojuegos un tiempo limitado como una hora al día y el resto del tiempo deberá realizar otras actividades como relacionarse con la familia y amigos, juegos con hermanos o pares de sus mismas edades.

2.8.6.1. Lo bueno.

- Figura 7 basado en los efectos positivos al usar los videojuegos en forma razonable, según (Poki, 2020).

Figura 7.
Efectos positivos del uso de videojuegos

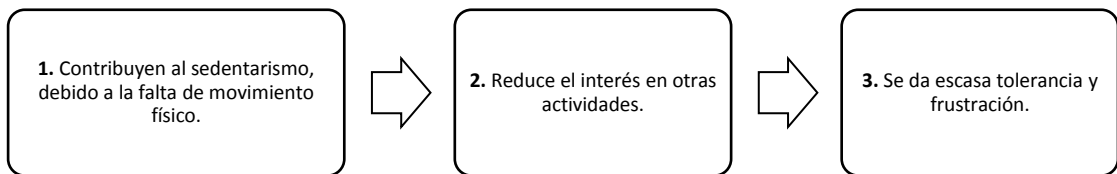


2.8.6.2. Lo malo.

- Figura 8 basado en los efectos negativos al usar los videojuegos, según (Poki, 2020).

Figura 8.

Efectos negativos del uso de videojuegos



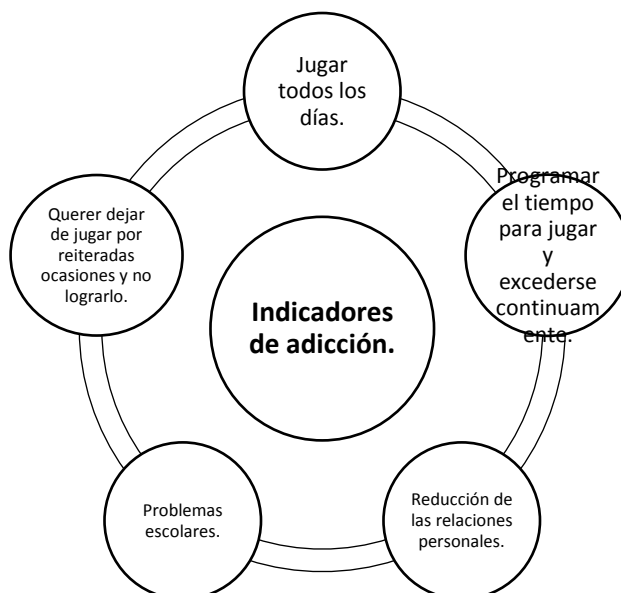
Los videojuegos donde existen disparos son un claro ejemplo de la parte negativa como los que presentan imágenes de violencia y sangre, siendo nocivas para las personas especialmente para niños y adolescentes recibiendo un fuerte impacto emocional, la tecnología de los videojuegos permite al usuario inmiscuirse en el juego por completo haciéndole vivencial y real las batallas que debe librar, permitiéndole al consumidor herir o matar a sus oponentes y escoger el tipo de arma que desee. Los niños de 3 a 4 años de edad no distinguen lo real de la fantasía considerando una realidad lo observado, cambiando su comportamiento en base a imágenes proyectadas imitando acciones realizadas en los videojuegos, especialmente si se trata de uno de sus héroes favoritos con quienes los niños se han identificado, sin importar si el mismo actúa en forma violenta (Sánchez, 2000). De esta manera los niños y las personas que consumen este tipo de juegos se vuelven insensibles, violentos, cambiando su conducta y pensamiento de manera hostil y agresiva.

La empatía juega un rol importante en el desarrollo de los niños, con el uso de los videojuegos se pierde esta parte importante ya que el juego no permite una socialización entre los jugadores, destruyendo el sentido de pertenencia y justicia social, en estos videojuegos no existe la posibilidad de tolerancia, permitiendo solo una acción atacar y matar o morir. Es pertinente mencionar que el tiempo destinado a estos videojuegos es muy extenso, restando tiempo para convivir en familia y realizar tareas escolares, es conveniente que docentes y padres de familia estén pendientes en los juegos que los niños observan e interactúan ya que los mensajes enviados no son buenos para la salud mental de los mismos.

2.8.6.3. Indicadores de adicción a los videojuegos.

A continuación, en la figura 9 se presenta una ilustración de los indicadores de adicción a los videojuegos.

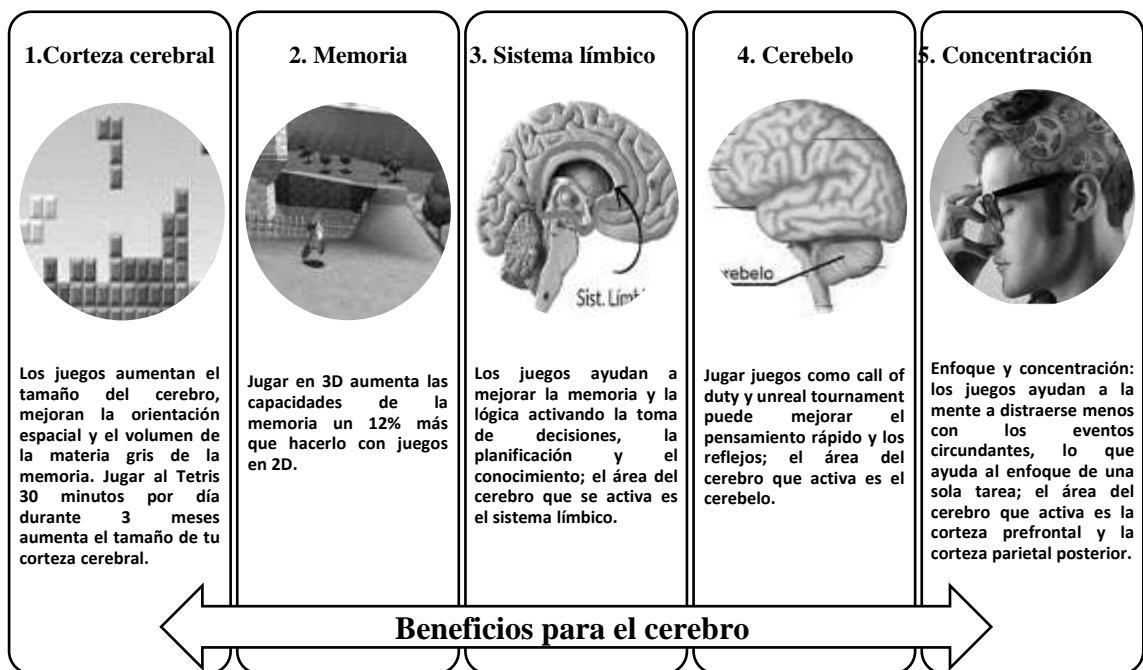
Figura 9.
Indicadores de adicción



En general, los videojuegos ayudan a mejorar la memoria, la lógica, la concentración, el enfoque y la planificación, ya que obligan a los niños a mantener la concentración y atención si desea ganar la partida, a parte de las destrezas mencionadas anteriormente ayudan en la orientación espacial, mismas que son útiles para los profesionales como ingenieros, arquitectos, diseñadores y artistas (Poki, 2020).

Según Poki (2020) existen 11 beneficios para el cerebro que todo jugador debería conocer, a continuación, se los detalla en la figura 10.

Figura 10.
Beneficios para el cerebro





Los videojuegos se han convertido en una parte importante en la vida de las generaciones actuales de niños y jóvenes, convirtiéndose en actividades recreativas en la mayoría de los hogares a nivel mundial. Desde hace muy pocos años han surgidos videojuegos que fomentan altos niveles de violencia, creando adicciones a niños desde muy cortas edades, no existe regulación de videojuegos pudiendo acceder a los mismo personas de todas las edades.

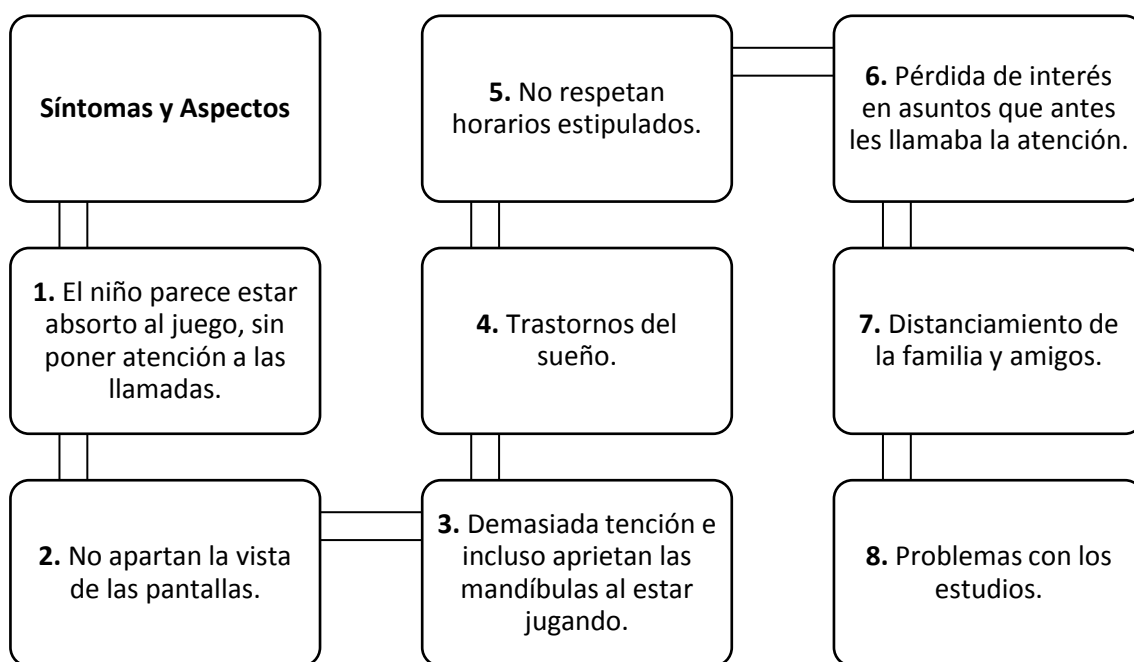
Es evidente que los videojuegos requieren de mucho tiempo y al decir adicción la mayoría de las personas lo catalogan como adicción al exagerado tiempo que pasan los jugadores en los medios digitales, sienten una ganas enfermizas de estar todo el tiempo posible en un videojuego hasta terminar la última fase, en algunos casos los usuarios de videojuegos llegan a robar con la finalidad de obtener dinero para comprar lo que les hace falta para seguir dentro de un videojuego, ya sea en salas recreativas o máquinas. La adicción a los videojuegos provocan un deliberado desorden en la vida diaria de los usuarios. Lavilla (2016) nos dice en su investigación que: “el empleo

incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes, al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria”. Lavilla considera que lo anterior tiene su causa en la ausencia y el poco tiempo que los padres dedican a sus hijos, hay estudios que afirman que los padres pueden llegar a pasar como máximo dos horas de juegos con sus hijos, en concordancia con este trabajo también Pérez (2006) afirma que: “Los hallazgos evidencian que la adicción cumple un papel dinámico que pone en manifiesto una alteración que involucra su génesis, patrones de familia y entornos sociales inadecuados”. Estas afirmaciones nos indican dónde se puede acudir en caso de querer solucionar el problema como podemos mirar sería en sus hogares es decir dentro de casa y en el entorno social los cuales son los promotores para una adicción ya que la sociedad juega un rol muy importante en la vida del ser humano.

Las consecuencias son múltiples debido al mal uso de los videojuegos, según conclusiones de varias investigaciones. La excesiva utilización de estos produce menores niveles de actividad física, existiendo una tendencia a desarrollar obesidad en la niñez como en su adultez (Aranda Ballen, 2016).

Síntomas o aspectos en los que los padres de familia y docentes deben fijarse, son detallados en la figura 11.

Figura 11.



Síntomas y aspectos

Como manifiesta Olarte (2018) se refiere al uso de videojuegos y habla de la parte positiva y negativa que puede tener una exposición de mucho tiempo a juegos online, al hablar de la primera parte nos dice que las personas crean estrategias y habilidades de pensamiento, debido a la gran cantidad de horas que dedican a esta práctica, al referirnos a la segunda parte diremos que reemplazan actividades como el deporte, paseos y tareas escolares, situación que conlleva a disminuir el rendimiento escolar y la generación de conductas como: adicción, agresividad, aislamiento y cambios en hábitos alimenticios, problemas de sueño, afectación al estado físico y emocional de los estudiantes.

2.8.6.4. Consejos para el uso adecuado de videojuegos.

Los expertos dan consejos sobre un buen uso de videojuegos por los más pequeños para evitar que desarrollen algún tipo de patología o comportamiento

insano, procurando que sea en una forma responsable por el bienestar de todos en la familia y la sociedad, durante esta cuarentena podemos observar a niños, adolescentes, jóvenes y adultos enganchados a las pantallas digitales de consolas, teléfonos celulares, tablets, entre otros. Muchos padres se han relajado y les dejan utilizar las pantallas a sabiendas que están haciendo mal con la excusa que el encierro es abrumador y la única forma de diversión que tienen actualmente son los videojuegos, es aquí donde los expertos aconsejan a los padres de familia no bajar la guardia y controlar el tipo de videojuego que están utilizando sus hijos porque puede producir mucho daño especialmente con el juego fortnite que no está indicado para menores de doce años. No es cuestión de satanizar. En dosis adecuadas y tomando las precauciones necesarias los videojuegos pueden aportar grandes beneficios para el desarrollo cognitivo de los niños. El juego es aceptable siempre y cuando no interfiera con las tareas escolares y la vida social entre sus amigos y familiares. La Asociación de Pediatría de España aconseja limitar el uso de videoconsolas en menores a dos horas máximo al día. Hacer compromisos con ellos para que estén conscientes del cumplimiento mediante una alarma o un reloj a la vista, así aprenderán la responsabilidad.

2.9. Marco legal

La presente investigación se encuentra respaldada por los siguientes cuerpos legales, que son detallados a continuación:

Constitución de la República del Ecuador

Sección quinta

Educación

Art. 24.- Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia,

movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Niñas, niños y adolescentes

Art.45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

Capítulo sexto

Derechos de libertad

Art. 66.- Se reconoce y garantizará a las personas:

1. El derecho a una vida digna, que asegure la salud, alimentación y nutrición, agua potable, vivienda, saneamiento ambiental, educación, trabajo, empleo, descanso y ocio, cultura física, vestido, seguridad social y otros servicios sociales necesarios.

Capítulo VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Capítulo primero

Sección primera

Educación

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (Asamblea Constituyente, 2008, págs. 15-102).

Plan Nacional del Buen Vivir

Objetivo 7: Construir y fortalecer espacios públicos interculturales y de encuentro común

Construimos espacios públicos seguros y diversos que nos permitan eliminar las discriminaciones. Contribuimos a que desarrollen, todas las culturas, las artes y la comunicación, como derechos y posibilidades, para establecer diálogos diversos y disfrutar el uso creativo del tiempo libre (SENPLADES, 2013, pág. 85).

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art.6. Obligaciones.

h. Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de los integrantes de las instituciones educativas, con particular énfasis en las y los estudiantes.

j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (MarcadorDePosición1pág. 12).

Ley Orgánica de Educación Superior

Art. 8. Serán Fines de la Educación Superior:

d) Formar académicos y profesionales responsables, con conciencia ética y solidaria, capaces de contribuir al desarrollo de las instituciones de la República, a la vigencia del orden democrático, y a estimular la participación social;

f) Fomentar y ejecutar programas de investigación de carácter científico, tecnológico y pedagógico que coadyuven al mejoramiento y protección del ambiente y promuevan el desarrollo sustentable.

Art. 118. Niveles de formación de la Educación Superior:

2. Cuarto nivel o de posgrado, está orientado a la formación académica y profesional avanzada e investigación en los campos humanísticos, tecnológicos y científicos.

b) Posgrado académico, corresponden a este nivel los títulos de especialistas y los grados académicos de maestría, PhD o su equivalente, conforme a lo establecido en la ley.

Art. 122. Otorgamiento de Títulos. - Las instituciones del Sistema de Educación Superior conferirán los títulos y grados que les corresponden según lo establecido en los artículos precedentes. Los títulos o grados académicos serán emitidos en el idioma oficial del país.

No se reconocerá los títulos de doctor como terminales de pregrado o habilitantes profesionales, o grados académicos de maestría o doctorado en el nivel de grado.

Art. 144. Tesis Digitalizadas. – Todas las instituciones de Educación Superior estarán obligadas a entregar la tesis que se elaboren para la obtención de títulos académicos de grado y posgrado en formato digital para ser integradas al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior de Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor (Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador , 2010, págs. 6-23).

Código de la Niñez y la Adolescencia

Art. 26.- Derecho a una vida digna. – Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas

necesarias para su desarrollo integral. Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos. Para el caso de los niños, niñas y adolescentes con discapacidades, el Estado y las instituciones que las atienden deberán garantizar las condiciones, ayudas técnicas y eliminación de barreras arquitectónicas para la comunicación y transporte.

Art. 37.- derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Art. 48. Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho (Congreso Nacional del Ecuador, 2003, pág. 9).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se presentó la secuencia metodológica para la realización del tema: Impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui.

3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

El presente proyecto investigativo se desarrolló en la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la parroquia Atuntaqui, Cantón Antonio Ante, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2020-2021, institución que se encuentra ubicada en las calles Galo Plaza Lasso 1009 y General Enríquez. Fue creada en el año de 1963, actualmente forma parte de la Zona 1, Distrito Educativo 10D02, perteneciente al Circuito C02_04; está conformada por 2711 estudiantes, 110 docentes, 3 administrativos y 2 apoyo del Departamento de Consejería estudiantil, 4 servicio.

3.1.1. Misión

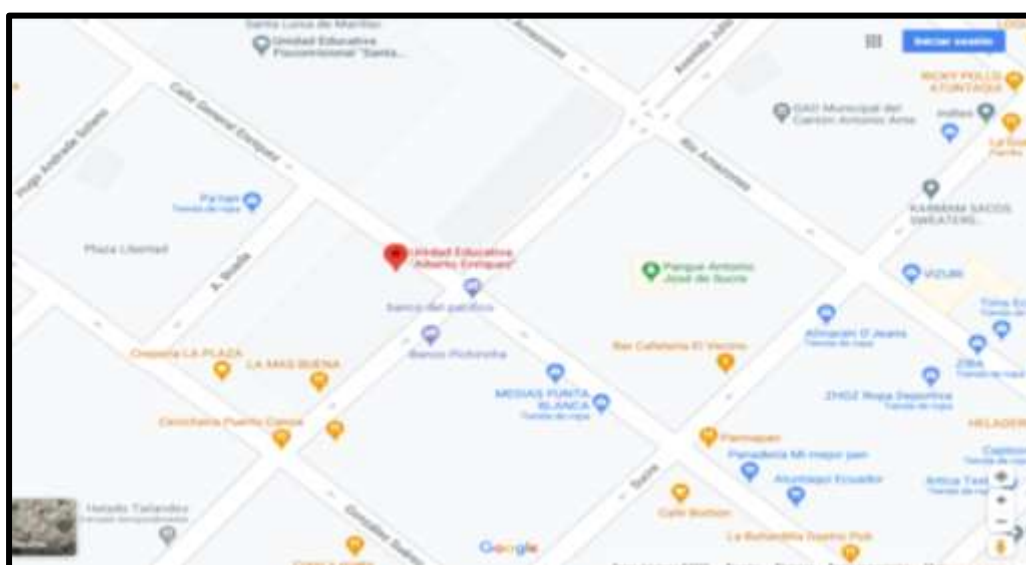
La Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui, tiene como misión promover la formación integral de la niñez y juventud del país, para asumir cambios profundos de actitud frente al desafío de mejorar la calidad de la educación, poniendo en ejecución de la personalidad del educando herramientas cognitivas que le permitan enfrentar problemas con pensamiento crítico, reflexivo, democrático, creativo, sumado a valores morales, éticos y ambientales que promueven el desarrollo del país.

3.1.2. *Visión*

La Unidad Educativa “Alberto Enríquez” proyecta como visión una institución líder, formadora de educandos capaces de detectar y solucionar problemas educativos, sociales, ambientales y comunitarios, para garantizar un ambiente de justicia, innovación y solidaridad.

Figura 12.

Unidad Educativa Alberto Enríquez



Fuente: (Google Map, s.f.)

3.2. **Enfoque y tipo de investigación**

3.2.1. *Enfoque de investigación*

3.2.1.1. **Mixto.**

El presente estudio asumió un enfoque mixto el cual es definido por Hernández-Sampieri & Mendoza, (2018) Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información

recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.

Se sacó fuentes de información tanto en la entrevista como en la encuesta siendo la primera cualitativa y la última cuantitativa, permitiendome determinar numéricamente datos, en la entrevista se llegó a conocer emociones, conceptos, y procesos. La revisión sistémica permitió levantar una línea base de un marco referencial para contestar o entender la situación actual de los videojuegos en los niños encontrar procesos cualitativos.

Este enfoque permitió abordar el hecho de interés investigativo que en este particular lo constituyó el impacto de los videojuegos, desde la búsqueda de información sobre la diversidad de los mismos, y el uso que se los da a edades tempranas, así como también dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui.

3.2.2. Tipo de investigación

3.2.2.1. Descriptiva.

Los estudios descriptivos son definidos por Hernández et al, (2014) como aquellos que buscan especificar propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Para efectos de la presente investigación fue posible describir impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui, utilizando las técnicas de la entrevista y encuesta.

3.2.2.2. Documental.

Según el autor Arias, F. (2012), La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos. En tal sentido para efectos de esta investigación se asume un diseño documental ya que en el desarrollo se revisaron varias fuentes bibliográficas para conocer el impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje. También se revisó material bibliográfico como son: tesis, artículos científicos, libros, artículos de revistas para buscar información acerca del impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años, finalmente se buscó los mejores juegos educativos que ayuden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la niñez anteña.

3.2.2.3. De Campo.

Según Arias, F. (2012), la investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental.

3.3. Procedimientos

Los procedimientos se realizaron mediante fases, mismas que tienen estrecha relación con los objetivos específicos de la investigación.

Fase 1. El proceso investigativo se orientó a describir el impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui. Para el desarrollo de esta fase se aplicó la encuesta dirigida a padres de familia con su instrumento cuestionario y preguntas realizadas acorde al tema de investigación.

Fase 2. En referencia a la fase 2, y con la finalidad de identificar si hay videojuegos que afecten en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 3 a 4 años. Se procedió aplicar la técnica de la entrevista a docentes del nivel y padres de familia, con su instrumento guion de entrevista.

Fase 3. En base a los resultados obtenidos en la fase 1 y 2 se procedió a proponer juegos didácticos para la enseñanza aprendizaje de los niños, favoreciendo a los párvulos.

3.4. Consideraciones bioéticas

La investigación se desarrolló considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se llevó a cabo con la autorización explícita de las autoridades educativas del plantel, de los padres de familia y docentes de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”.

A los sujetos participantes de la investigación, se les informó de forma escrita, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Asimismo, se transmitieron todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetó el anonimato de los involucrados.

Esta investigación contribuyó al Plan Nacional de Desarrollo Eje 1, Objetivo 1, Derechos para Todos Durante Toda la Vida, Contrato Social por la Educación, El hablar de una vida digna con igualdad de oportunidades para todas las personas, tal como lo indica la Constitución de la República (2008, art. 66), implica también garantizar a las personas el derecho a la integridad personal, lo cual incluye: la integridad física, psíquica, moral y sexual; ...

La línea de investigación fue la N° 6 “Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas de la Universidad Técnica del Norte”.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se aplicó una encuesta y dos entrevistas, tanto a padres de familia como a docentes de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui como técnicas y estrategias para la presente investigación que fueron validadas por expertos como se evidencia en los anexos 1 y 2, obteniendo excelentes resultados que fueron tabulados y representados en gráficos de pastel, en los cuales se observa los indicadores, la frecuencia y el porcentaje, dando como resultado información relevante para la realización del presente documento.

Los instrumentos utilizados se desarrollaron basandose en la escala de Likert, donde cada pregunta es clara, ordenada y pertinente, de tal manera que es de fácil comprensión y su respuesta sea precisa. A demás de contar con todos los trámites necesarios para la aplicación de dichos instrumentos a los entes ya indicados.

La información recabada es de vital importancia para la elaboración de la presente investigación, gracias a la ayuda desinteresada de la comunidad educativa Albertina y la colaboración oportuna de todos los involucrados.

4.1. Encuesta dirigida a padres de familia

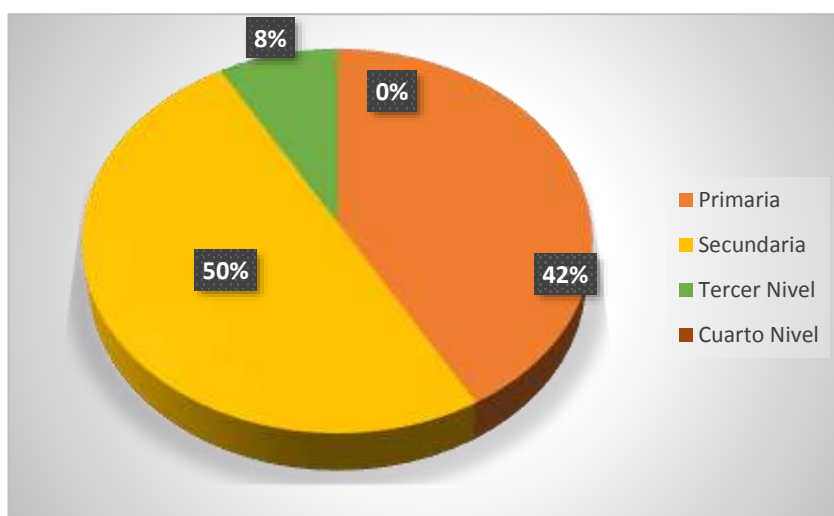
La encuesta fue dirigida a padres de familia de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui, en la cual se presentaron 16 preguntas, enfocado a recolectar datos demográficos, acceso y uso de telefonos inteligentes, así como adopción de tecnología en el hogar.

Tabla 4.
Nivel Educativo

| Nivel Educativo | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------|------------|-------------|
| Primaria | 5 | 50% |
| Secundaria | 6 | 42% |
| Tercer Nivel | 1 | 8% |
| Cuarto Nivel | 0 | 0% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 13.



Nivel educativo

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

El 100% de los encuestados informan que si tienen un nivel educativo, la mitad de ellos llegando a ser bachilleres, mientras que la otra mitad tienen primaria y una mínima cantidad poseen tercer nivel.

En base a los resultados obtenidos de la población encuestada se puede manifestar que existe un bajo nivel educativo en los padres de familia de los niños de tres a cuatro años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”.

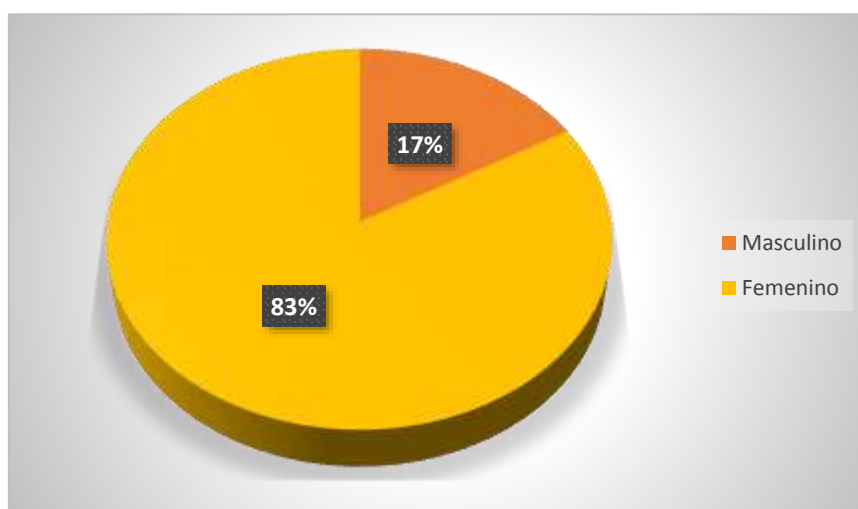
Pregunta 1: Indique su género

Tabla 5.
Género

| Género | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|-------------|
| Femenino | 2 | 83% |
| Masculino | 10 | 17% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 14.
Género



Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

En el resultado de la investigación se puede apreciar que el 83% de los padres de familia pertenecen al género femenino, dejando de lado al masculino ya que es quien se dedica a llevar el susto económico al hogar por lo cual el representante legal y quien da la información es la madre, misma que se dedica al hogar y sus labores.

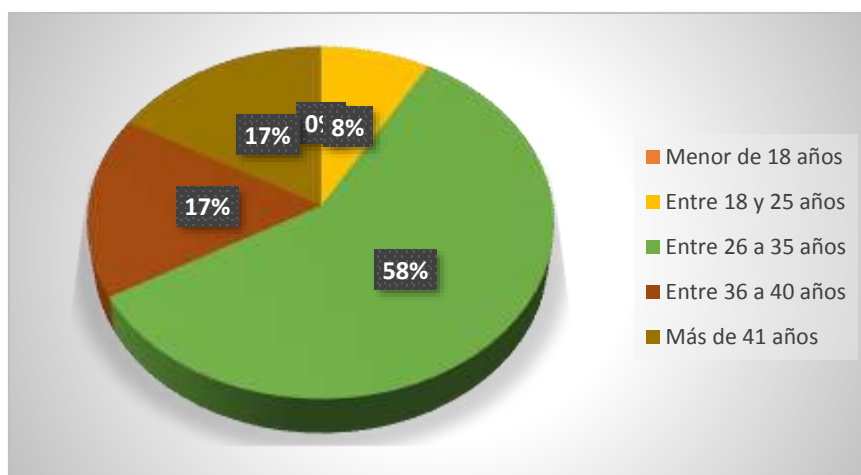
Pregunta 2: Edad

Tabla 6.
Rangos de edad de los padres de familia

| Edad | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------|------------|-------------|
| Menor de 18 años | 0 | 0% |
| Entre 18 y 25 años | 1 | 8% |
| Entre 26 a 35 años | 7 | 58% |
| Entre 36 a 40 años | 2 | 17% |
| Más de 41 años | 2 | 17% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 15.
Edad



Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

El 92% de los padres de familia encuestados se encuentran en un rango de edad de entre 26 a 41 años de edad y una mínima cantidad son padres jóvenes menores de 26 años, considerándose como una población milenians, que maneja la tecnología actual, con mayor fluidez, y que el uso de los dispositivos electrónicos es de forma permanente.

Pregunta 3: Para el acceso a los servicios tecnológicos de la U.E. “Alberto Enríquez”, ¿qué dispositivo utiliza el niño/a para acceder a las clases online?

Tabla 7.

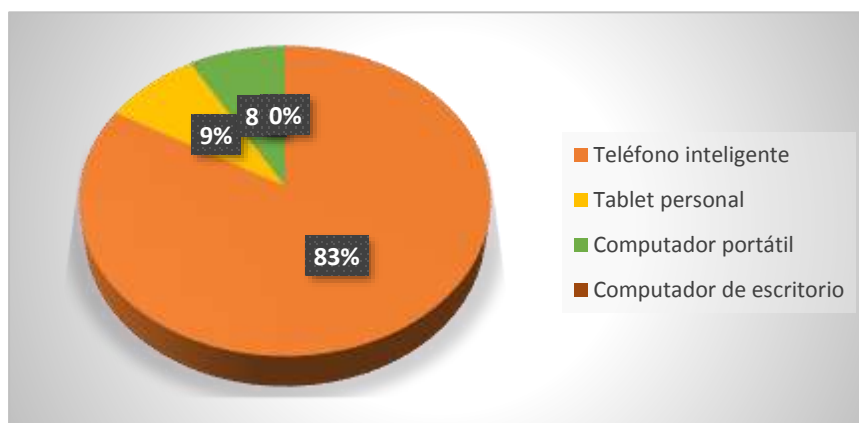
Dispositivos que utiliza el niño/a para acceder a las clases online

| ¿Qué dispositivo utiliza el niño/a para acceder a las clases online? | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------|
| Teléfono inteligente | 10 | 83% |
| Tablet personal | 1 | 9% |
| Computador portátil | 1 | 8% |
| Computador de escritorio | 0 | 0% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 16.



Dispositivos que utiliza el niño/a para acceder a las clases online

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

El 83% de los encuestados supieron manifestar que para recibir las clases virtuales utilizan en forma general los teléfonos inteligentes, mismos que son una herramienta de fácil acceso, más económicos y muy manejables para los niños, además que la poseen la mayoría de las familias. Mientras que una mínima cantidad de ellas utilizan tablets, computadoras portátiles y de escritorio ya que son hogares que tienen un poco más de recursos económicos, por lo tanto pueden adquirir estos dispositivos

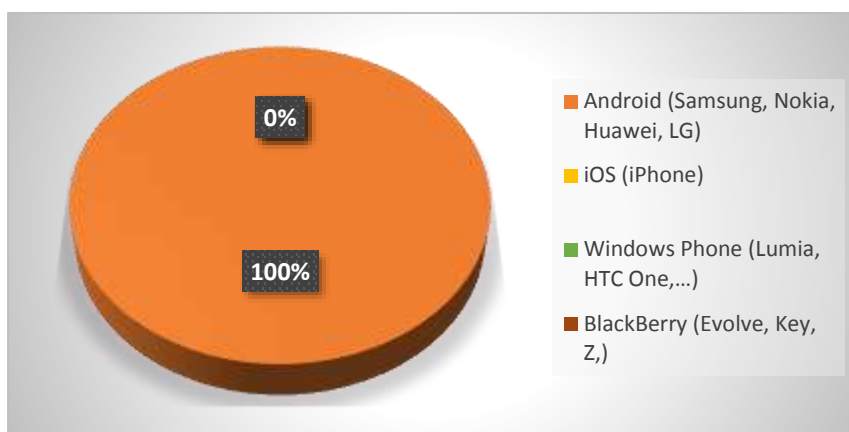
Pregunta 4: ¿Si usted dispone de un teléfono inteligente (Smartphone), ¿cuál es el sistema operativo que usa?

Tabla 8.
Sistema operativo que usa

| Sistema operativo | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------------------|------------|-------------|
| Android (Samsung, Nokia, Huawei, LG) | 12 | 100% |
| iOS (iPhone) | 0 | 0% |
| Windows Phone (Lumia, HTC One,...) | 0 | 0% |
| BlackBerry (Evolve, Key, Z,) | 0 | 0% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 17.
Sistema operativo que usa



Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

Determinados los resultados, se identifica que el 100% de los estudiantes utilizan teléfonos inteligentes con Sistema Operativo (SO) Android dentro de los hogares, medio que se presta para recibir cualquier tipo de información y su valor no es muy representativo como los demás dispositivos, lo cual hace que sea más accesible para los padres de familia y por ende para que los niños tengan a su alcance una mejor forma de comunicación y de aprendizaje.

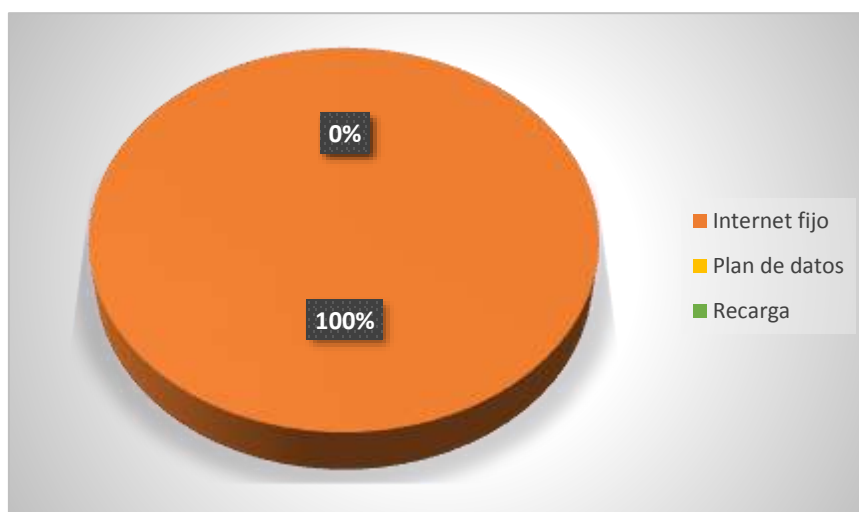
Pregunta 5: ¿En su hogar qué tipo de plan dispone para el acceso a internet?

Tabla 9.
Plan para acceder a internet

| Plan para acceder a internet | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------------|------------|-------------|
| Internet fijo | 12 | 100% |
| Plan de datos | 0 | 0% |
| Recarga | 0 | 0% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 18.
Plan para acceder a internet



Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

El total de los estudiantes es decir el 100% tienen la facilidad de poseer internet fijo en sus hogares lo cual facilita la comunicación virtual de forma permanente. Se debe informar también que en algunos casos los niños se desconectan de la clase constantemente debido a la mala calidad del internet.

Pregunta 6: ¿Su niño/a utiliza los dispositivos electrónicos?

Tabla 10.

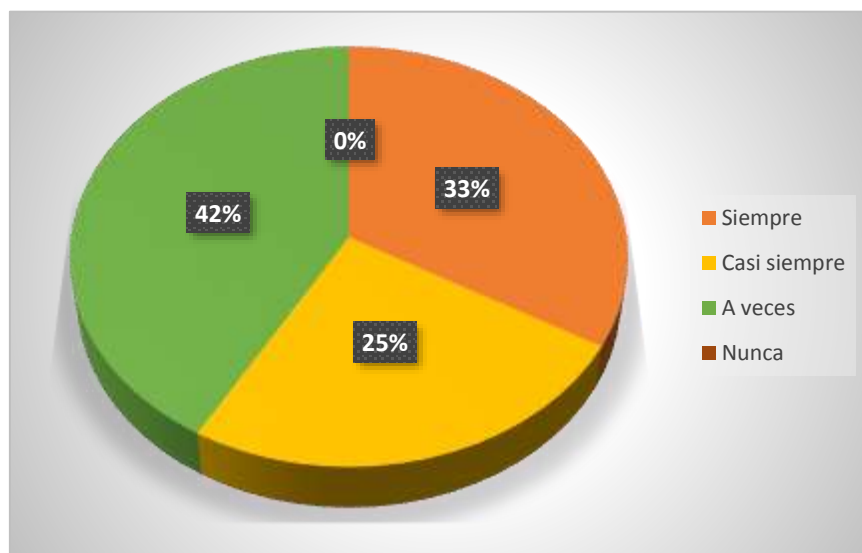
Si el niño utiliza dispositivos electrónicos

| Su niño/a utiliza los dispositivos electrónicos | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------------------------------|------------|------------|
| Siempre | 4 | 42% |
| Casi siempre | 3 | 25% |
| A veces | 5 | 33% |
| Nunca | 0 | 0% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 19.



Si el niño utiliza dispositivos electrónicos

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

Se puede observar que el 58% de los niños utilizan dispositivos electrónicos constantemente, mientras que un porcentaje importante de niños lo utilizan a veces, cabe indicar que en su totalidad los niños en algún momento lo utilizan ya sea para las clases o para actividades de ocio y recreación.

Pregunta 7: ¿A qué edad su niño/a empezó a manipular por primera vez un teléfono inteligente (SmartPhone)?

Tabla 11.

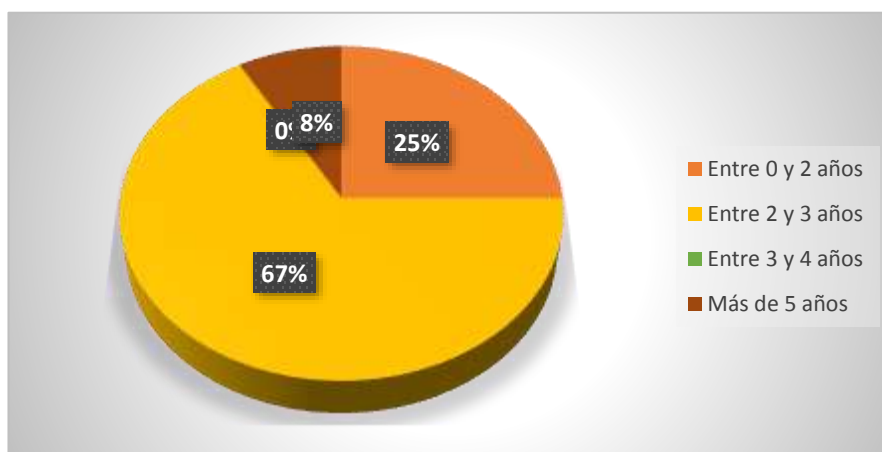
Edad que el niño/a empezó a utilizar un teléfono inteligente

| A qué edad su niño/a empezó a manipular por primera vez un teléfono inteligente | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------|
| Entre 0 y 2 años | 3 | 25% |
| Entre 2 y 3 años | 8 | 67% |
| Entre 3 y 4 años | 0 | 8% |
| Más de 5 años | 1 | 0% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 20.



Edad que el niño/a empezó a utilizar un teléfono inteligente

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

Podemos observar que cada vez el rango de edad de los niños utilizando el teléfono inteligente se acorta más, lo cual hace que exista un basto dominio de la tecnología, el 92% de los padres encuestados dieron a conocer que sus hijos a partir de los dos a tres años de edad ya empezaron a manipular un teléfono inteligente.

Pregunta 8: ¿Cuál es el tiempo promedio que permanece su hijo/a con un teléfono inteligente (SmartPhone) al día?

Tabla 12.

Tiempo promedio con el teléfono inteligente

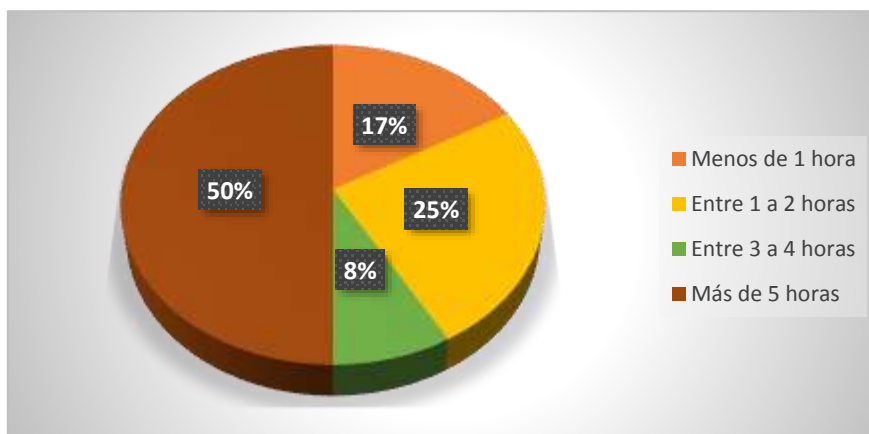
| | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------------------------------------------|-------------------|-------------------|
| Tiempo promedio con el teléfono inteligente | | |
| Menos de 1 hora | 2 | 17% |
| Entre 1 a 2 horas | 3 | 25% |
| Entre 3 a 4 horas | 1 | 8% |
| Más de 5 horas | 6 | 50% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 21.

Tiempo promedio con el teléfono inteligente



Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

De acuerdo al gráfico podemos decir que el 83% de los niños pasan varias horas en el teléfono inteligente, incluso más de la mitad de ellos pasan más de cinco horas al día frente al dispositivo, causando daño en la vista de los niños debido a la luz azul que emiten estos aparatos tecnológicos y posibles adicciones a los mismos. Mientras que una mínima cantidad de los niños pasan menos de una hora en los teléfonos, comprobándose que los niños de una u otra manera están frente a un celular todos los días.

Pregunta 9: ¿Su niño/a usa videojuegos en el teléfono inteligente (SmartPhone) que dispone?

Tabla 13.

Su niño/a usa videojuegos en el teléfono inteligente

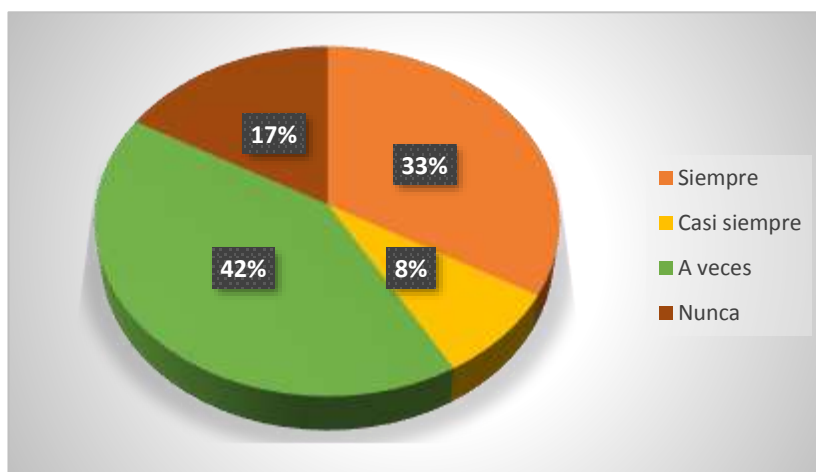
| Su niño/a usa videojuegos en el teléfono inteligente | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------------------------------------|------------|-------------|
| Siempre | 4 | 33% |
| Casi siempre | 1 | 8% |
| A veces | 5 | 42% |
| Nunca | 2 | 17% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 22.

Su niño/a usa videojuegos en el teléfono inteligente



Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

Podemos observar que el 83% de los niños usan videojuegos de forma permanente en los teléfonos inteligentes ya sea de sus padres o personales, observando que los niños están jugando casi todo el tiempo en los dispositivos con juegos que posiblemente en su mayoría no sean aptos para sus edades, debido a sus contenidos y grados de dificultad que puedan tener los diferentes videojuegos.

Pregunta 10: ¿Qué tipo de videojuegos tiene instalado en el teléfono inteligente (SmartPhone) que dispone el niño/a?

Tabla 14.

Tipo de videojuegos que tiene instalado en el teléfono

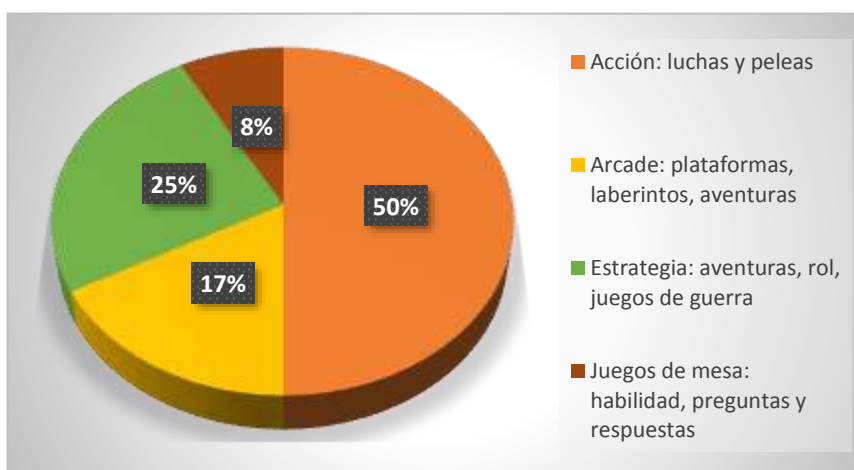
| Qué tipo de videojuegos tiene instalado en el teléfono inteligente | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------------------------------------------------|------------|------------|
| Acción: luchas y peleas | 6 | 50% |
| Arcade: plataformas, laberintos, aventuras | 2 | 17% |
| Estrategia: aventuras, rol, juegos de guerra | 3 | 25% |
| Juegos de mesa: habilidad, preguntas y respuestas | 1 | 8% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 23.

Tipo de videojuegos que tiene instalado en el teléfono



Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

De los resultados obtenidos podemos observar que el 92% de los niños gustan de videojuegos que contienen altos grados de contenido no apto para niños de 3 a 4 años, siendo estos según la demoninación de acción, arcade y estrategia, mismos que pueden ser adictivos si se los usa por mucho tiempo, causando daño y una sobrecarga de estrés en los niños pequeños.

Pregunta 11: Indique el nombre del videojuego que más usa en el teléfono inteligente (SmartPhone) que dispone el niño/a

Tabla 15.

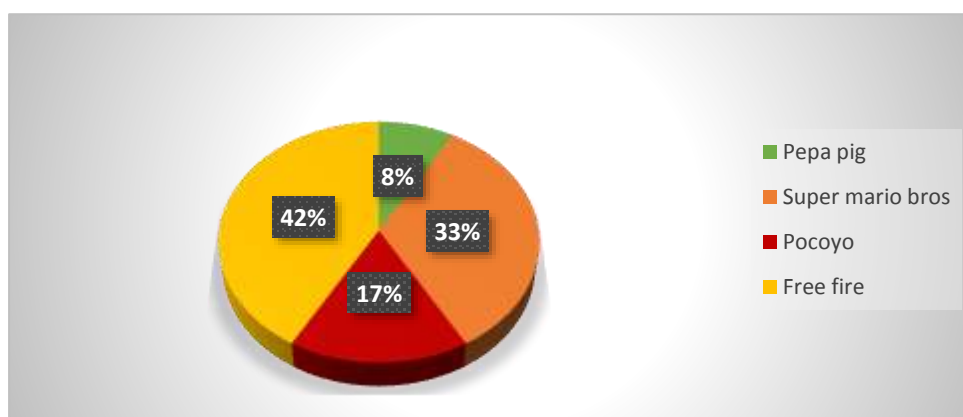
Indique el nombre del videojuego que más usa en el teléfono

| Indique el nombre del videojuego que más usa en el teléfono | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------------------------------------------|------------|-------------|
| Pepa pig | 1 | 8% |
| Super mario bros | 4 | 33% |
| Pocoyo | 2 | 17% |
| Free fire | 5 | 42% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 24.



Indique el nombre del videojuego que más usa en el teléfono

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

Como se puede constatar en el gráfico los videojuegos más usados por los niños son: free fire y super mario bros, siendo el primero un videojuego no apto para los niños de edades pequeñas sino a partir de los 16 años, debido a su contenido, complejidad y los altos niveles que debe superar para pasar a otra fase, es por ello que los padres deben estar más informados sobre el PEGI de cada juego que se descargan en los dispositivos electrónicos.

Pregunta 12: ¿Cuál es su nivel de reacción al observar videojuegos descargados en su teléfono inteligente (SmartPhone) siendo 1 muy negativo y 10 muy positivo?

Tabla 16.

Nivel de reacción al observar videojuegos descargados en su teléfono inteligente siendo 1 muy negativo y 10 muy positivo

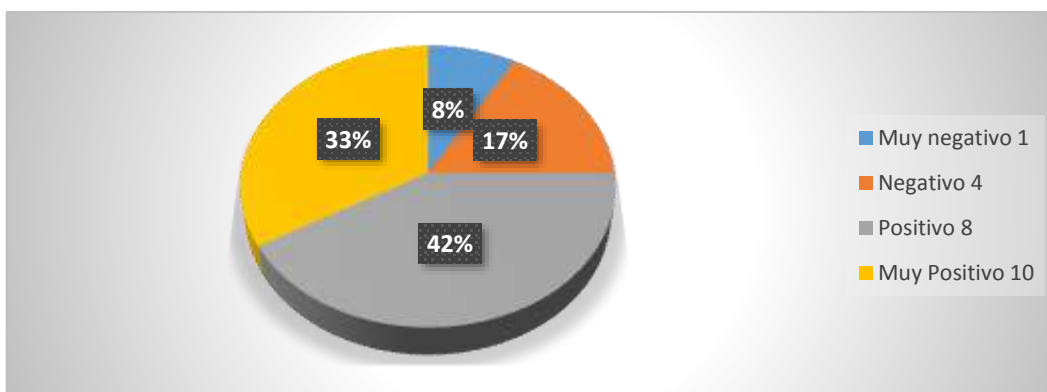
| Cuál es su nivel de reacción al observar videojuegos descargados en su teléfono siendo 1 muy negativo y 10 muy positivo | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------|
| Muy negativo 1 | 1 | 8% |
| Negativo 4 | 2 | 17% |
| Positivo 8 | 5 | 42% |
| Muy Positivo 10 | 4 | 33% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 25.

Nivel de reacción al observar videojuegos descargados en su teléfono inteligente



siendo 1 muy negativo y 10 muy positivo

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

El 75% de los padres de familia aprueban y están de acuerdo que sus niños tengan la habilidad de descargar videojuegos en sus teléfonos inteligentes, siempre y cuando no afecte al rendimiento y funcionalidad de los mismos, pues es poco importante el tipo de videojuego que se descarguen siempre que los niños esten entretenidos y sus progenitores no tengan que preocuparse por las actividades que esten realizando sus hijos.

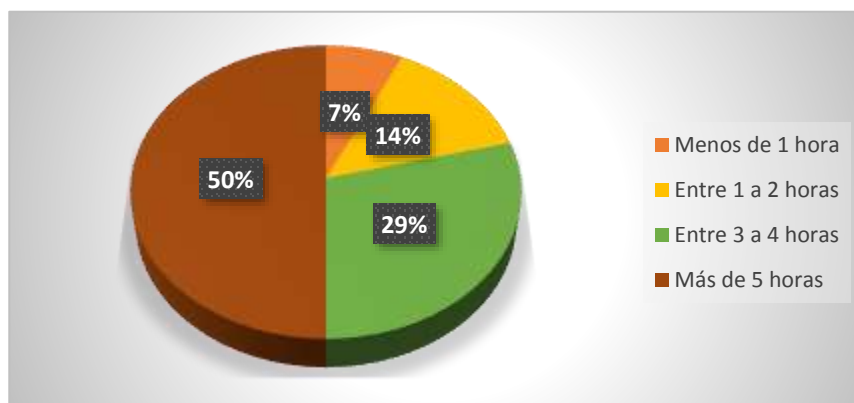
Pregunta 13: ¿Qué tiempo pasa su hijo/a en los videojuegos que se encuentran instalados en el teléfono inteligente (SmartPhone) que dispone?

Tabla 17.
Qué tiempo pasa su hijo/a en los videojuegos

| Qué tiempo pasa su hijo/a en los videojuegos | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------------------------------------|------------|-------------|
| Menos de 1 hora | 1 | 7% |
| Entre 1 a 2 horas | 2 | 14% |
| Entre 3 a 4 horas | 4 | 29% |
| Más de 5 horas | 6 | 50% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 26.
Qué tiempo pasa su hijo/a en los videojuegos



Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

De los encuestados en cuanto al tiempo que pasan en los videojuegos los niños, se puede decir que el 93% de ellos juegan más de una hora diaria siendo preponderante por más de cinco horas al día, lo cual demuestra un excesivo tiempo dedicado para los videojuegos, contando con la aprobación de los padres, ya que ellos prefieren que sus hijos estén entretenidos en algo para no interrumpir en sus actividades.

Pregunta 14: ¿Desde que su hijo/a accede a los videojuegos, usted ha notado un cambio en su estado de ánimo?

Tabla 18.

Cambio de ánimo en sus hijos desde que ellos acceden a videojuegos

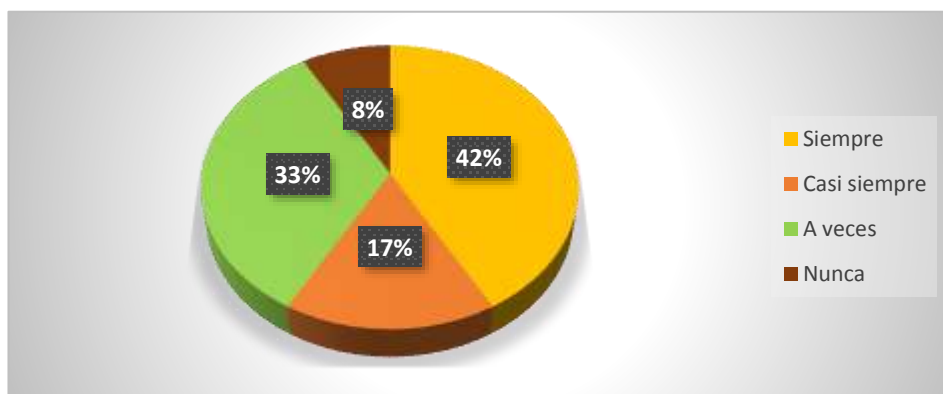
| Desde que su hijo/a accede a los videojuegos, usted ha notado un cambio en su estado de ánimo? | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------|
| Siempre | 5 | 38% |
| Casi siempre | 2 | 23% |
| A veces | 4 | 31% |
| Nunca | 1 | 8% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 27.

Cambio de ánimo en sus hijos desde que ellos acceden a videojuegos



Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

Se puede evidenciar un cambio significativo en el 92% de los niños al acceder y usar los videojuegos, siendo sus mismos progenitores quienes indican el cambio que se ha dado en el comportamiento de sus hijos a partir del uso de videojuegos en el hogar llegando a dar como resultado mayor irritabilidad, ansiedad y estrés, entre otros, en los niños.

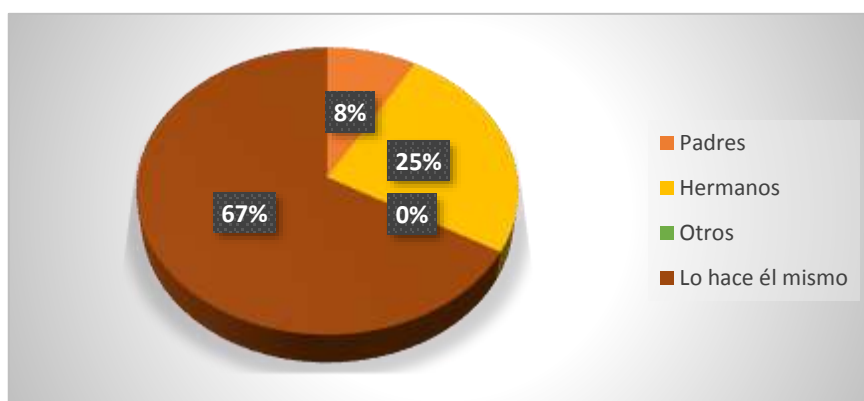
Pregunta 15: ¿Quién descarga los videojuegos en el teléfono inteligente (SmartPhone) que dispone su hijo/a?

Tabla 19.
Quién descarga los videojuegos en el teléfono

| Quién descarga los videojuegos en el teléfono | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------------------------------|------------|-------------|
| Padres | 1 | 8% |
| Hermanos | 3 | 25% |
| Otros | 0 | 0% |
| Lo hace él mismo | 8 | 67% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 28.



Quién descarga los videojuegos en el teléfono

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

Podemos determinar que los niños de la última generación vienen con una predisposición propia para descargar videojuegos y utilizar la tecnología al más alto nivel, como podemos observar en la estadística el 67% de ellos lo hace de manera autónoma, evidenciando la gran habilidad que poseen los niños de esta generación, mientras que un pequeño porcentaje lo realizan segundas personas como son padres y hermanos.

Pregunta 16: ¿Según su opinión, los videojuegos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de su hijo/a?

Tabla 20.

Los videojuegos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños

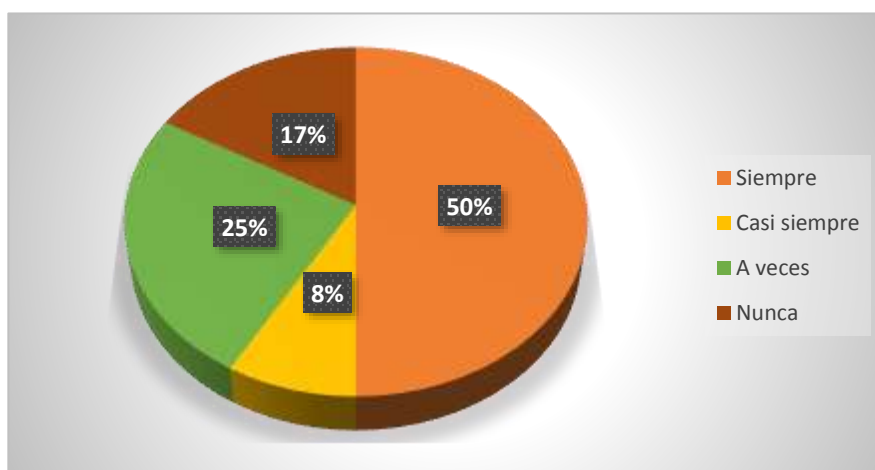
| Según su opinión, los videojuegos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de su hijo/a | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------|
| Siempre | 6 | 50% |
| Casi siempre | 1 | 17% |
| A veces | 3 | 25% |
| Nunca | 2 | 8% |
| TOTAL | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 29.

Los videojuegos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños



Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

De los resultados obtenidos se puede deducir que los videojuegos influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje en un 92% tanto de manera positiva como negativa de acuerdo al uso que se les dé, cuando se les utiliza como herramienta educativa acorde a su edad, evitando el abuso en el tiempo de su uso.

4.2. Entrevista dirigida a padres de familia

La entrevista fue dirigida a padres de familia de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui, en la cual se presentaron 7 preguntas, con la finalidad de recabar más información sobre el tiempo que pasan solos los niños en casa, tiempo libre de los niños y manipulación de celulares.

Pregunta 1: ¿En la actualidad qué trabajo (laboral) se encuentra desempeñando?

Tabla 21.

Trabajo (laboral) que se encuentra desempeñando

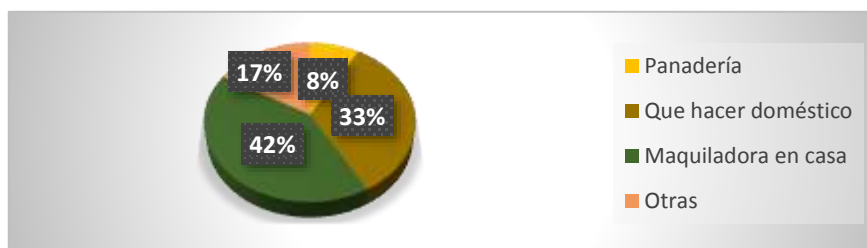
| ¿En la actualidad qué trabajo (laboral) se encuentra desempeñando? | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------------------------------------------------|------------|------------|
| Panadería | 1 | 8 |
| Que hacer doméstico | 4 | 33 |
| Maquiladora en casa | 5 | 42 |
| Otras | 2 | 17 |
| Total | 12 | 100 |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 30.

Trabajo (laboral) que se encuentra desempeñando



Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

La actividad productiva que realizan los padres de familia, corresponde a la confección de prendas de vestir, en un 42% ya es la actividad que más se realiza dentro del Cantón Antonio Ante, misma que puede ser elaborada por hombres y mujeres, tanto en fábricas como en sus hogares como maquiladores, seguido por las actividades del hogar, que en su mayoría los realizan las mujeres en este caso las madres de familia.

Pregunta 2: ¿Cuánto tiempo pasa fuera de casa?

Tabla 22.

Tiempo que pasan fuera del hogar

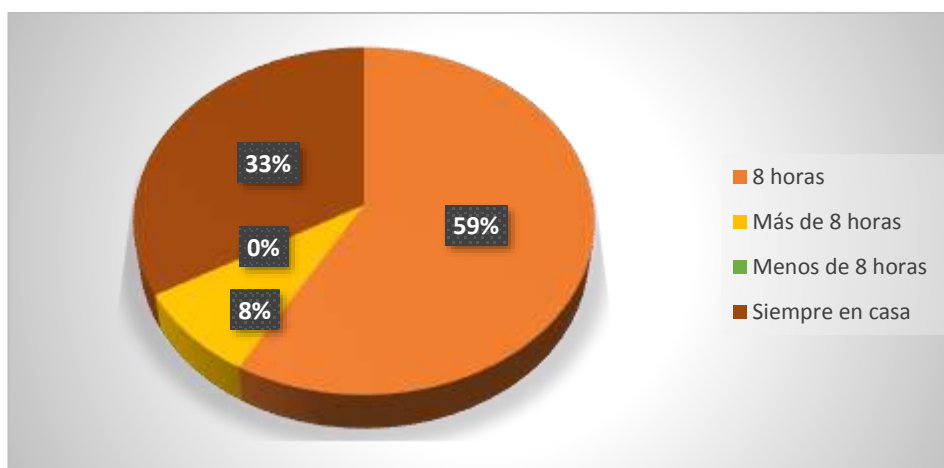
| ¿Cuánto tiempo pasa fuera de casa? | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------------------|------------|-------------|
| 8 horas | 7 | 58% |
| Más de 8 horas | 1 | 8% |
| Menos de 8 horas | 0 | 0% |
| Siempre en casa | 4 | 33% |
| Total | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 31.

Tiempo que pasan fuera del hogar



Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

De los padres de familia entrevistados podemos indicar que el 91% de ellos pasan fuera de la casa más de ocho horas diarias, unos porque trabajan en la ciudad o fuera de ella y otros aunque pasan dentro de su casa están ausentes ya que por dedicarse a su trabajo dejan solos a sus hijos, en algunos casos al cuidado de hermanos mayores y en otros casos de familiares cercanos, cabe indicar que si bien tienen sus propios talleres en casa no tienen tiempo para brindarles tiempo de calidad a sus hijos.

Pregunta 3: ¿Qué hace el/los niño/s en su tiempo libre?

Tabla 23.

Utilización del tiempo libre de los niños

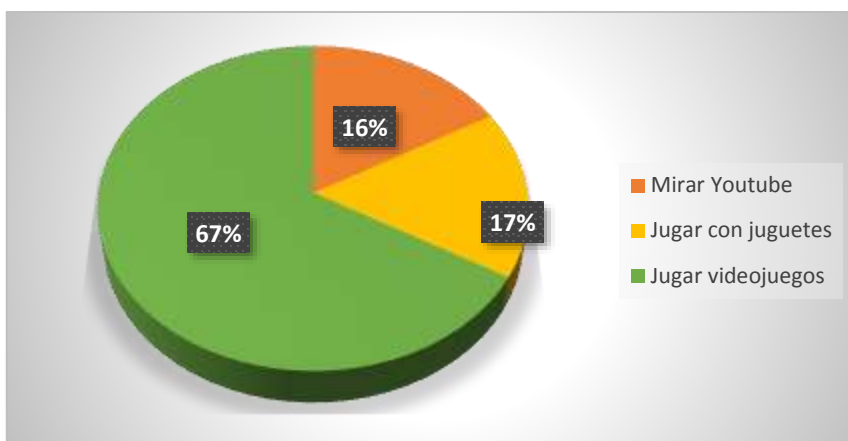
| ¿Qué hace el/los niño/s en su tiempo libre? | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------------------|------------|-------------|
| Mirar Youtube | 2 | 17% |
| Jugar con juguetes | 2 | 17% |
| Jugar videojuegos | 8 | 67% |
| Total | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 32.

Utilización del tiempo libre de los niños



Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

El tiempo libre de los niños, según la entrevista, lo utilizan para jugar videojuegos, en un 67% y otra cantidad pequeña para mirar videos en Youtube, es decir que el tiempo de los niños en su mayoría pasan frente a una pantalla digital, sin control dejándoles a merced de la tecnología y posibles engañadores cibernáuticos, corriendo grandes riesgos en todos los ámbitos.

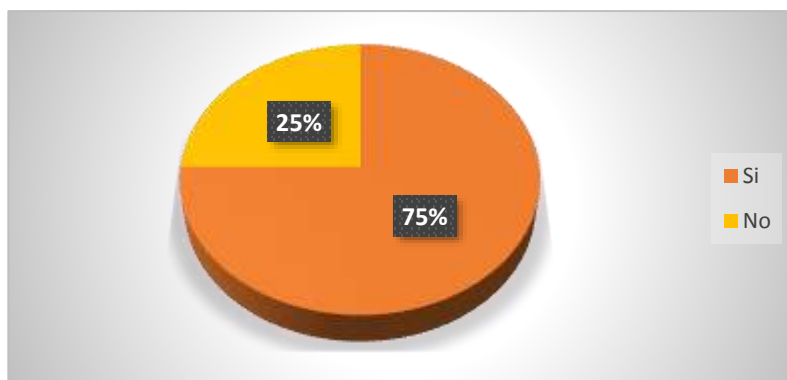
Pregunta 4: ¿Usted puede controlar el tiempo de uso del teléfono inteligente (SmartPhone) a su hijo/a?

Tabla 24.
Control de tiempo de uso del teléfono inteligente

| ¿Usted puede controlar el tiempo de uso del teléfono inteligente (SmartPhone) a su hijo/a? | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------|
| Si | 9 | 75% |
| No | 3 | 25% |
| Total | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 33.



Control de tiempo de uso del teléfono inteligente

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

De acuerdo a los padres de familia entrevistados el 75% manifiestan que si les es posible controlar el tiempo de uso del teléfono inteligente, pero no lo hacen ya que prefieren que sus hijos esten entretenidos en cualquier cosa de tal manera que no interrumpen las actividades que realizan sus progenitores. Cabe indicar que los padres de familia no le dan la debida importancia al tiempo que sus hijos pasan en el uso del teléfono inteligente, dando prioridad a otras obligaciones.

Pregunta 5: ¿Considera usted que el confinamiento por la pandemia ha ocasionado que su hijo/a utilice por más tiempo que antes el teléfono inteligente (SmartPhone)?

Tabla 25.

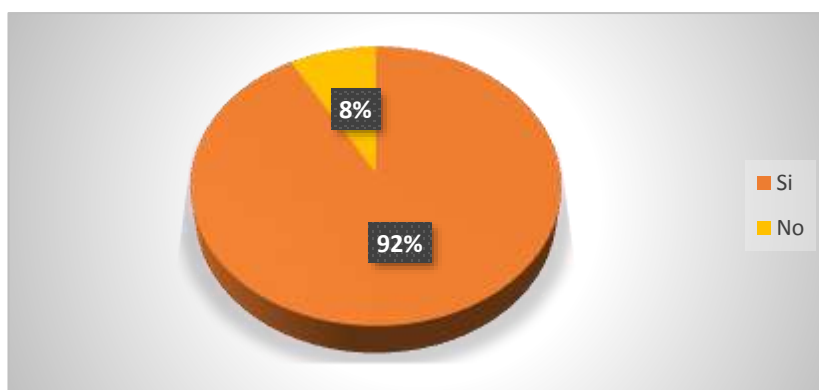
Tiempo de utilización del teléfono debido a la pandemia

| ¿Considera usted que el confinamiento por la pandemia ha ocasionado que su hijo/a utilice por más tiempo que antes el teléfono inteligente (SmartPhone)? | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------|
| Si | 11 | 92% |
| No | 1 | 8% |
| Total | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 34.



Tiempo de utilización del teléfono debido a la pandemia

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

El 92% de los entrevistados manifiesta que el confinamiento por la pandemia Covid 19, ha obligado a permanecer más tiempo frente a los celulares como una forma de entretenimiento e información, ya que es un medio de fácil acceso y que está al alcance de la mayoría de la población, esto hace que no solo los niños lo utilicen sino también los adultos, para las distintas actividades que a diario se realizan.

Pregunta 6: ¿El/la niño/a se alimenta correctamente en los horarios establecidos?

Tabla 26.

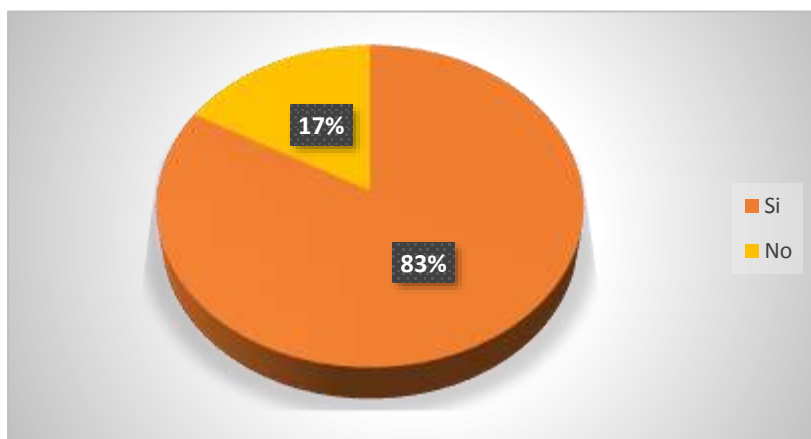
Alimentación en los horarios establecidos

| ¿El/la niño/a se alimenta correctamente en los horarios establecidos? | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------------------------------------------------------|------------|-------------|
| Si | 10 | 83% |
| No | 2 | 17% |
| Total | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 35.



Alimentación en los horarios establecidos

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

De acuerdo a los resultados arrojados el 83% de los padres de familia entrevistados aseguraron que sus hijos si se alimentan correctamente en los horarios establecidos y en los tiempos adecuados, permitiendo así una buena nutrición y a tiempo de los niños, pese a permanecer mucho tiempo solos, los alimentos se los provee en la cantidad y la hora adecuada, puede ser por los padres, o algún familiar que se encuentre presente en el hogar.

Pregunta 7: ¿Cuándo el niño pide el teléfono inteligente (SmartPhone) usted le da o no el dispositivo?

Tabla 27.

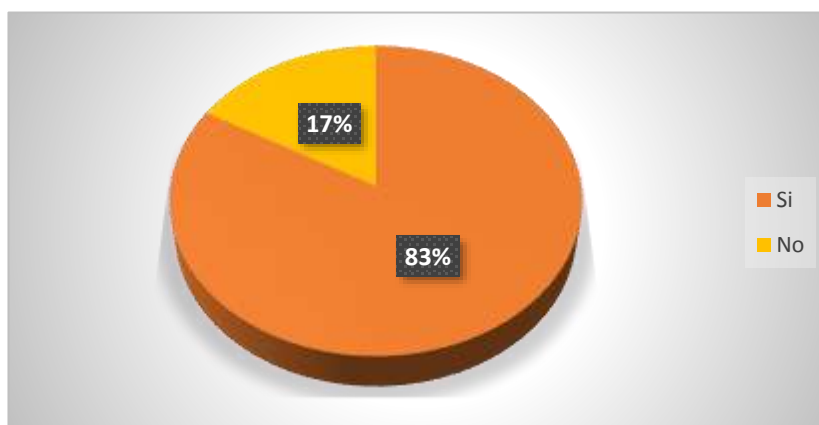
Se entrega con facilidad el teléfono inteligente al niño

| ¿Cuándo el niño pide el teléfono inteligente (SmartPhone) usted le da o no el dispositivo? | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------|
| Si | 10 | 83% |
| No | 2 | 17% |
| Total | 12 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 36.



Se entrega con facilidad el teléfono inteligente al niño

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos el 83% de los entrevistados manifiestan que si su niño le pide el teléfono inteligente a cualquiera de los padres, ellos les entregan con facilidad, sin poner ningún reparo a dicho pedido, ya que es preferible para ellos que se encuentren entretenidos y no causen molestias a sus padres o familiares. Sabiendo que sus niños se encuentran ocupados utilizando un medio de entretenimiento, que les gusta mucho y permanecen callados.

4.3. Entrevista dirigida a docentes

La entrevista fue dirigida a docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”, en la cual se presentaron 5 preguntas, además se indagó en las maestras sobre el nivel educativo, título universitario y cargo que desempeña, con la finalidad de averiguar si las maestras toman en cuenta la actuación de los niños tanto en clases como fuera de ellas.

Nivel educativo

Tabla 28.

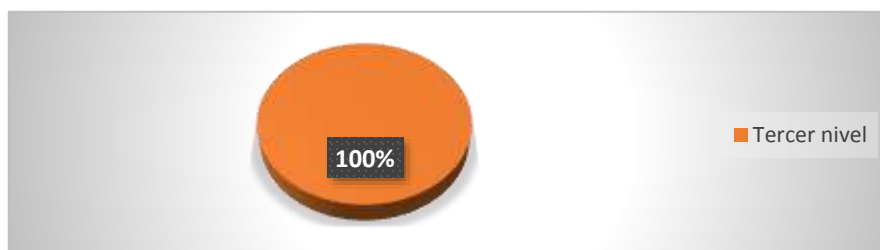
Nivel educativo

| Nivel educativo | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------|------------|-------------|
| Tercer nivel | 5 | 100% |
| Total | 5 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 37.



Nivel educativo

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

Como podemos evidenciar el 100% de las entrevistadas es decir la totalidad de la planta docente del nivel inicial de la Unidad Educativa “ Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui, poseen tercer nivel, lo cual genera mayor confianza en la población Anteña por su nivel de preparación académica, constituyéndose en una institución de mayor credibilidad y aceptación por parte de los padres de familia a la hora de pensar en donde enviar a sus hijos para ser educados.

Título universitario

Tabla 29.

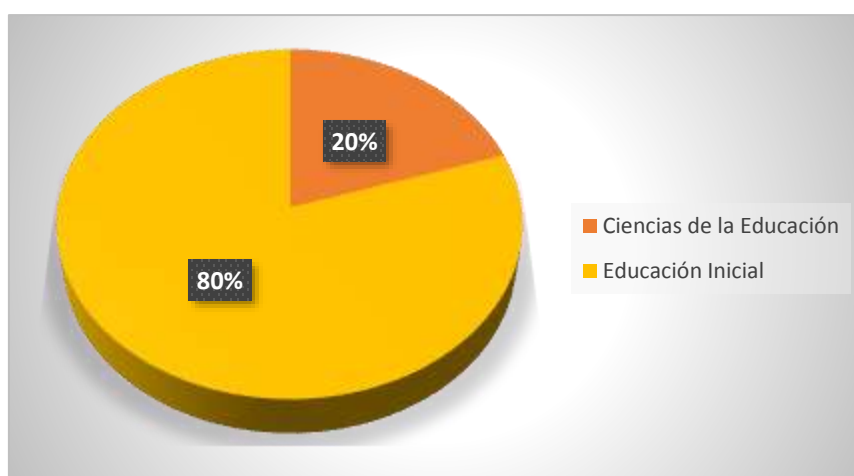
Título universitario

| Título universitario | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|------------|------------|
| Ciencias de la Educación | 1 | 20% |
| Educación Inicial | 4 | 80% |
| Total | 5 | 100 |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 38.



Título universitario

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

El 80% del personal docente que labora en la institución tiene un nivel de preparación acorde a los requerimientos del Ministerio de Educación para desempeñar el cargo de docente del nivel inicial (niños de 3 a 4 años), mismas que poseen un título universitario en educación parvularia la cual es adecuada para trabajar con infantes y una docente que tiene otro título pero que tiene la suficiente experiencia con niños pequeños.

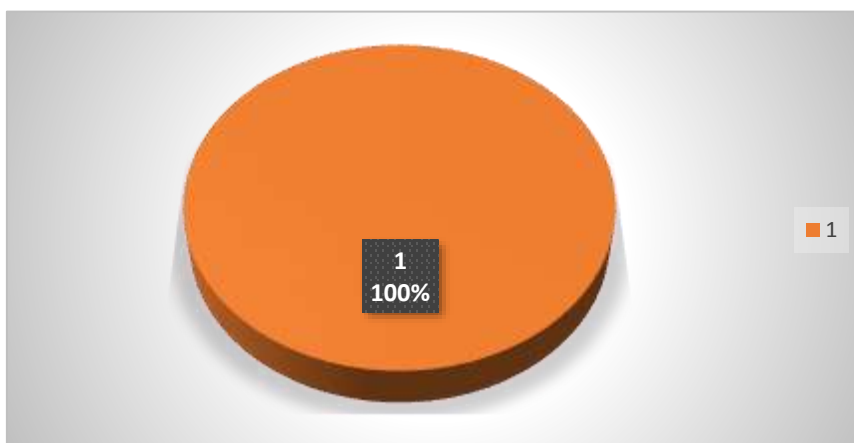
Cargo que desempeña

Tabla 30.
Cargo que desempeña

| Cargo que desempeña | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------------|------------|-------------|
| Docente de Educación Inicial | 5 | 100% |
| Total | 5 | 100% |

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 39.



Cargo que desempeña

Elaborado por: La autora
Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

El 100% de las maestras entrevistadas tienen el nombramiento de docentes en educación inicial, por lo cual su cargo lo desempeñan en el nivel antes mencionado, con una basta experiencia en el trabajo con párvulos lo que hace que estén capacitadas para dirigir a niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui.

Pregunta 1: ¿Tiene conocimiento si a sus niños del grado, les gusta los Videojuegos?

Tabla 31.

A sus niños les gusta los videojuegos

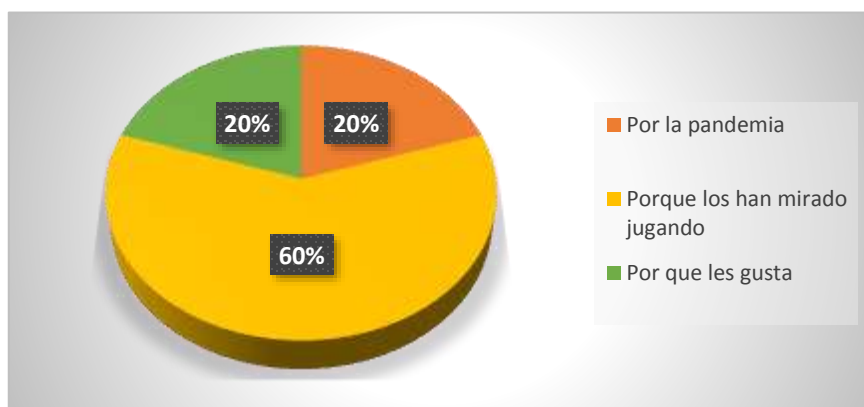
| ¿Tiene conocimiento si a sus niños del grado, les gusta los Videojuegos? | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------------------------------------------------------|------------|------------|
| Si | 5 | 100% |
| No | 0 | 0% |
| Total | 5 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 40.

A sus niños les gusta los videojuegos



Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

El 100% de las docentes entrevistadas manifestaron que sus alumnos gustan de videojuegos y que lo practican a diario, como pueden evidenciar mediante las pantallas cuando los niños se encuentran en momentos de receso, lo primero que hacen es coger el celular y jugar mientras transcurre el tiempo libre, presumen que si hacen frente a las pantallas también lo pueden hacer fuera de ellas, ocupando así la mayor parte del tiempo en videojuegos.

Pregunta 2: ¿Considera que los videojuegos podrían afectar en las emociones a los niños/as en clase?

Tabla 32.

Los videojuegos podrían afectar emocionalmente en clases

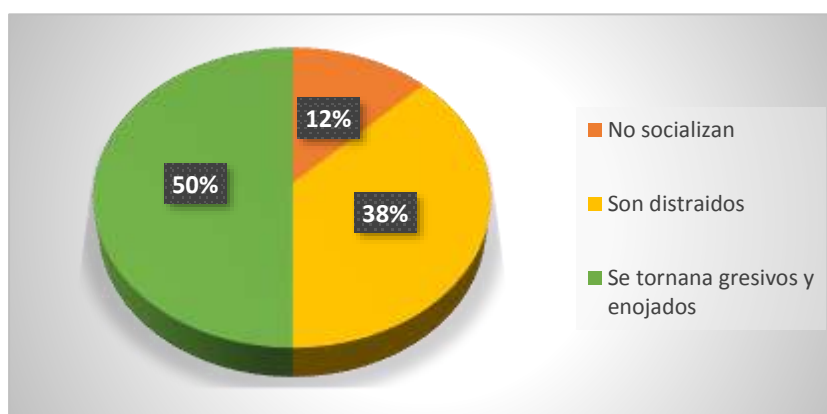
| ¿Considera que los videojuegos podrían afectar en las emociones a los niños/as en clase? | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------------|
| No socializan | 1 | 13% |
| Son distraídos | 3 | 38% |
| Se tornan agresivos y enojados | 4 | 50% |
| Total | 8 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 41.

Los videojuegos podrían afectar emocionalmente en clases



Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

La totalidad de las docentes, es decir el 100% dijeron que los videojuegos si afectan en el cambio de conducta de los niños, informando que son: distraídos, agresivos, se enojan con mucha facilidad y en su gran mayoría no socializan con los demás, volviéndose en algunos casos introvertidos y en otros extrovertidos, provocando a las docentes y padres de familia mucha preocupación, debiendo derivar al DECE para obtener ayuda profesional.

Pregunta 3: ¿Considera que los niños que juegan videojuegos presentan dificultades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 33.

Los niños y niñas que juegan videojuegos presentan dificultades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje

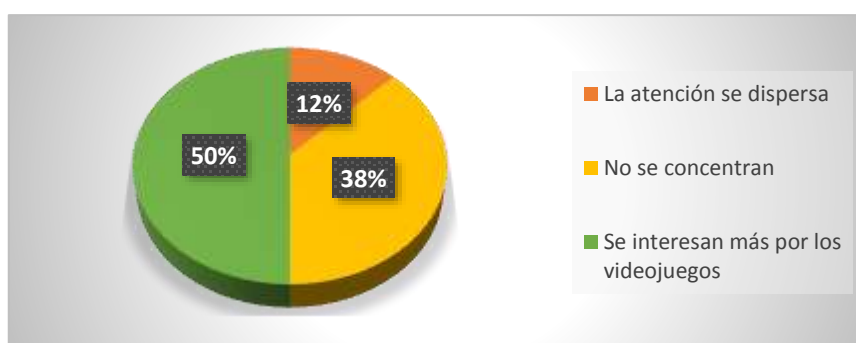
| ¿Considera que los niños y niñas que juegan videojuegos presentan dificultades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje? | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------|
| La atención se dispersa | 1 | 13% |
| No se concentran | 3 | 38% |
| Se interesan más por los videojuegos | 4 | 50% |
| Total | 8 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 42.

Los niños y niñas que juegan videojuegos presentan dificultades dentro del proceso



de enseñanza aprendizaje

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

De los resultados obtenidos se observa que el 88% de los niños que juegan videojuegos presentan dificultades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que la mayor parte del tiempo están interesados en los videojuegos y no ponen atención en el momento de la clase, se puede evidenciar que están inquietos y la enseñanza de la docente no es de importancia o no les llama la atención, como lo hacen los juegos en sus dispositivos, tornándose así en atención dispersa.

Pregunta 4: ¿Identifica en los niños falta de atención cuando se les habla debiendo repetir la pregunta varias veces?

Tabla 34.

Falta de atención cuando se les habla debiendo repetir la pregunta varias veces

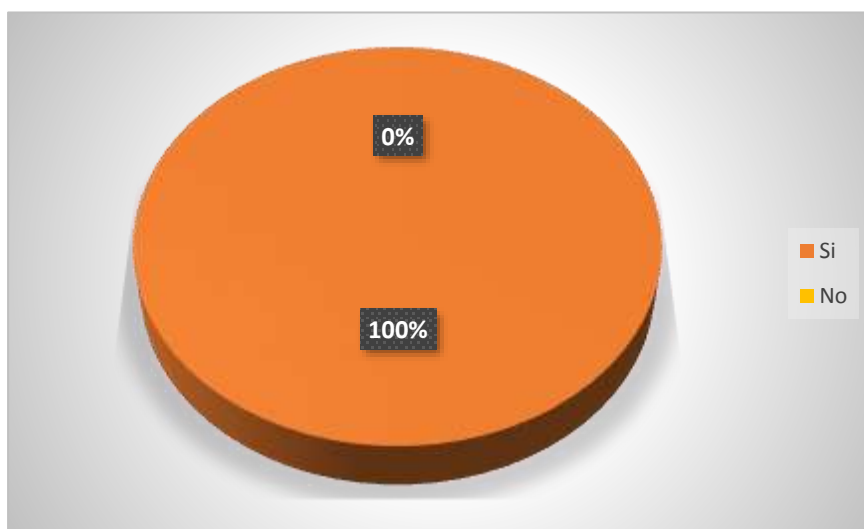
| ¿Identifica en los niños falta de atención cuando se les habla debiendo repetir la pregunta varias veces? | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------------|
| Si | 5 | 100% |
| No | 0 | 0% |
| Total | 5 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 43.

Falta de atención cuando se les habla debiendo repetir la pregunta varias veces



Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

De las docentes entrevistadas el 100% manifestaron que en sus clases no existe la atención requerida para aprender diferentes disciplinas, los niños son muy inquietos y no dejan dar la clase a las docentes ni escuchar a sus compañeros, debiendo repetir las indicación o preguntas cuantas veces fueren necesarias, convirtiéndose en un problema ya que las clases se alargan más y no se puede avanzar como las docentes desearían, por el bien de los niños a su cargo.

Pregunta 5: ¿Cómo determina que los niños están poniendo o no atención?

Tabla 35.

Atención de los niños

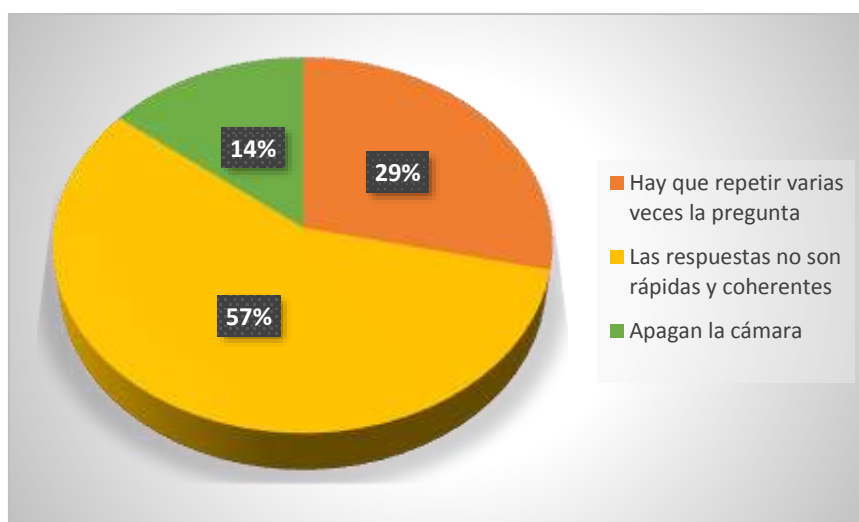
| ¿Cómo determina que los niños están poniendo o no atención? | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------------------------------------------|------------|------------|
| Hay que repetir varias veces la pregunta | 2 | 29% |
| Las respuestas no son rápidas y coherentes | 4 | 57% |
| Apagan la cámara | 1 | 14% |
| Total | 7 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 44.

Atención de los niños



Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

Según resultados obtenidos el 86% de los niños no ponen atención en clases, comentan las docentes que es muy fácil darse cuenta si ponen o no atención, ya que no responden inmediatamente las preguntas, no son coherentes o los niños piden que se les repita varias veces para poder responder acorde a los interrogantes realizados en clases, otra de las formas de darse cuenta es cuando los niños apagan las cámaras y micrófonos para no contestar o no ser tomados en cuenta en clases.

Pregunta 6: ¿Considera que la falta de atención de los padres de familia incrementa el uso de videojuegos?

Tabla 36.

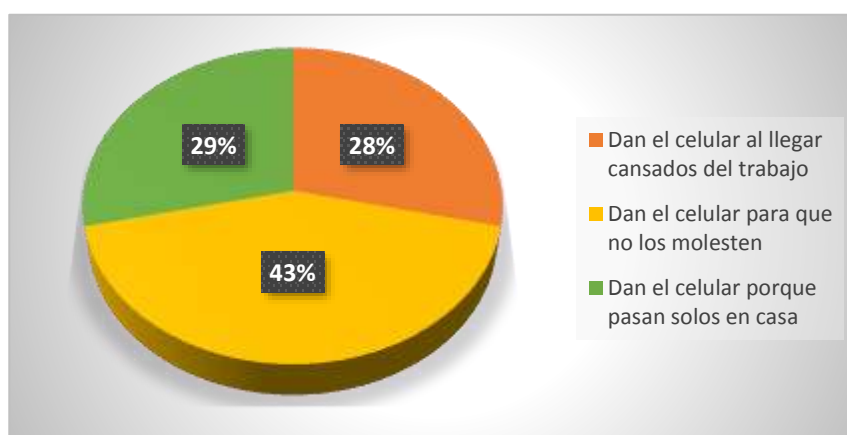
Incremento de los videojuegos en los niños por falta de atención de sus padres

| ¿Considera que la falta de atención de los padres de familia incrementa el uso de videojuegos? | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------------|
| Dan el celular al llegar cansados del trabajo | 2 | 29% |
| Dan el celular para que no los molesten | 3 | 43% |
| Dan el celular porque pasan solos en casa | 2 | 29% |
| Total | 7 | 100% |

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Figura 45.



Incremento de los videojuegos en los niños por falta de atención de sus padres

Elaborado por: La autora

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Análisis e interpretación:

En el estudio realizado se puede apreciar que el 72% de las docentes entrevistadas informaron que si se ha dado un incremento del uso de videojuegos en los niños debido a la falta de atención de sus padres, siendo ellos mismos quienes facilitan los dispositivos a sus hijos, se puede comprobar que los teléfonos celulares se han convertido en niñeras electrónicas debido a la gran cantidad de tiempo que pasan con los pequeños.

4.4. Discusión

La presente investigación tuvo como objetivo principal, analizar la relación de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui, a continuación, se discuten los siguientes resultados.

De acuerdo a los datos arrojados en las encuestas realizadas a los padres de familia se puede observar que el 83% eran del género femenino ya que los padres son los que salen fuera de casa para buscar el sustento económico mientras que las mamás se quedan en casa con sus hijos, trabajando desde allí para ayudar con la economía del hogar, los celulares más utilizados son los androide, como también lo señala (Aloy, 2021). Debido a la pandemia que vivimos tuvimos que adaptarnos a la virtualidad, utilizando en su gran mayoría teléfonos inteligentes para recibir clases, las edades que oscilan de los padres de familia se encuentran entre 26 a 35 años, en todos los hogares poseen internet fijo; a partir de los dos años de edad los niños ya tienen un teléfono celular en sus manos para manipularlo de acuerdo a su interés, los adultos no se dan cuenta el mal que les están haciendo a sus hijos al entregar un teléfono como lo menciona (Waisburg, 2018). En su investigación titulada la tecnología virtual y el niño, en la cual aconseja a los progenitores estar pendientes de los niños menores de cinco años cuando están frente a un dispositivo electrónico como es el celular ya que puede afectar a la parte lingüística y neuronal del pequeño, quedándose con el móvil más de 5 horas diarias; se puede evidenciar que no todos los niños utilizaban el teléfono para jugar videojuegos, también lo utilizaban como herramienta de apoyo en el proceso educativo, los videojuegos por los cuales tienen más inclinación los niños son los denominados de acción en un 50%, el videojuego más descargado en los

dispositivos electrónicos de los niños es el juego llamado free fire, minecraft con el 42%, al preguntarle cómo reacciona cuando su hijo descarga videojuegos en el celular el 42% respondió que era muy positiva su reacción, el 67% de los padres respondieron que los niños son quienes se descargan los videojuegos, el 50% de los encuestados respondieron que los videojuegos si afectan en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Uno de los datos relevantes en la investigación fue que la mayoría de los padres de familia contestaron que su reacción al observar videojuegos descargados en sus celulares era muy positiva, estaban muy sorprendidos ya que los niños solos podían instalar y desinstalar sin problema los videojuegos, en muy pocos casos los mismos padres de familia les daban instalando videojuegos para que se entretengan y se mantengan ocupados mientras ellos trabajan o realizan sus labores diarias, los cambios de ánimo en los niños son constantes debido a la edad que es muy natural y por los videojuegos que usan diariamente, con esta información concuerda (Buiza, 2017), al decir que la violencia en los niños parece incrementarse debido a las excesivas horas de juego, y los videojuegos que presentan extrema violencia, mismos que no son filtrados por los padres, algunas madres de familia informaron que el lenguaje también ha cambiado, siendo agresivo en algunas veces, de acuerdo a la encuesta realizada los videojuegos si influyen en el proceso de aprendizaje ya que no tienen buena concentración. En este mismo contexto (Buiza, 2017), nos dice que si afectan a niños y adolescentes ya que se preocupan más de los juegos que de sus estudios, bajando notablemente las calificaciones, es por ello que los padres deben estar atentos a sus hijos y el rendimiento académico.

En la entrevista dirigida a padres de familia se observó que la mayoría de los padres tienen terminada solo la secundaria, seguido por los que poseen primaria y una

mínoría tienen tercer nivel, debido a esto la mayoría de los padres trabajan en la agricultura y de maquiladores de las fábricas textiles del cantón, los padres de familia pasan más de ocho horas fuera de la casa, mientras que las madres pasan las ocho horas en la casa trabajando en talleres adecuados como maquiladoras, descuidando a sus hijos casi por completo ya que ellos deben cumplir con los pedidos de las fábricas, pasando los niños solos y entretenidos con celulares horas enteras sin supervisión de un adulto, concordando con este tema (Fallas, 2020), al mencionar los niños pasan demasiado tiempo en las pantallas digitales sin vigilancia de los adultos, causándoles daños a sus hijos. Al preguntarles si pueden controlar el tiempo de uso de los teléfonos en sus hijos dijeron que si pueden pero que no lo hacen ya que los niños se encuentran entretenidos y no molestan a sus progenitores, concordando con lo antes mencionado (Caldeiro, 2021), nos dice que efectivamente los padres ya sea por comodidad, cansancio u otras justificaciones dejan a sus hijos en los teléfonos celulares como un medio de distracción de los pequeños, causando un “efecto de babysister” o niñera como lo conocemos comúnmente; debido al confinamiento que estamos viviendo por la pandemia, el incremento de compra de celulares y su utilización se han disparado totalmente, volviéndose un bien indispensable en los hogares para recibir clases y estar comunicados con las demás personas, La utilización del tiempo libre de los niños en un 67%, se encuentran en un entorno de videojuegos, debido a la pandemia que estamos atravesando el 92% de los niños se han visto obligados a estar encerrados y divertirse con videojuegos en las diferentes pantallas digitales, el 83% de los padres de familia aceptan que entregan los celulares a los niños cuando ellos lo solicitan, en este mismo contexto (Gaboto L. T., 2020), coincide en su estudio sobre tiempos de pandemia y confinamiento, al decir que varios

artículos periodísticos informan que ha habido un aumento considerable en el número de usuarios diarios de juegos digitales.

Al realizar la entrevista a docentes se pudo evidenciar lo siguiente: todas las docentes de Educación Inicial tienen tercer nivel, es decir son licenciadas y tienen mucha experiencia en el trabajo con niños de las edades comprendidas de tres a cuatro años, al preguntarles si tenían conocimiento si los niños de sus aulas gustan de videojuegos, el 100% contestaron que sí, ya que en las pantallas se las puede mirar cuando tienen sus momentos de receso, o mientras esperan a que todos se conecten a las clases, los niños no desaprovechan el tiempo y se entretienen con el celular, de igual manera (Ramírez, 2021), coincide en su estudio realizado sobre los momentos libres en clases virtuales, afirmando que los estudiantes pasan horas en las películas, en los chats y en los videojuegos, pero cuando llega la hora de clases, no ponen atención o encontrándose la misma totalmente dispersa, llegando a complicar a los maestros y obligándoles a buscar nuevos métodos innovadores para llegar al niño con los conocimientos requeridos, también informan que los videojuegos si afectan a los niños en la parte emocional, ya que se vuelven, distraídos, agresivos, enojados y tienen muy poca paciencia con sus pares, así mismo (Osa Fernández, 2019), afirma que los videojuegos que presentan violencia tienden a transmitir sentimientos negativos, afectando la parte emocional de los niños y adolescentes, provocando altos niveles de excitación en las personas que lo usan, debiendo sacar este sentimiento de alguna manera, siendo lo más rápido enojándose, gritando y actuando incorrectamente, en el proceso de enseñanza aprendizaje también afecta, no se concentran con facilidad, se pudo evidenciar que los padres de familia son quienes proporcionan los dispositivos electrónicos a sus hijos con intencionalidad, el nivel de

atención que reciben las docentes por parte de los niños en clases es muy deficiente, ya que pasan más de 5 horas diarias en el celular.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

En el presente capítulo se elaboró una propuesta sobre el uso adecuado de videojuegos que permitan apoyar y fortalecer en proceso de enseñanza aprendizaje, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui, misma que está dirigida a padres de familia, docentes y las personas que deseen hacer uso de la misma.

5.1. Título de la propuesta

GUÍA DIDÁCTICA DEL USO ADECUADO DE VIDEOJUEGOS

5.2. Justificación de la Propuesta

La presente propuesta tiene la finalidad de ayudar a los niños de 3 a 4 años a mejorar el desarrollo intelectual, mediante la aplicación de una guía didáctica dirigida a padres de familia y docentes, con el objetivo de dar a conocer el uso adecuado de los videojuegos para lograr reducir el tiempo que pasan los niños en los dispositivos tecnológicos, con el propósito que los niños adquieran conocimientos para su vida diaria.

La siguiente propuesta está enfocada al buen uso que se debe dar a las herramientas tecnológicas, cuando se encuentran en manos de los más pequeños; por consiguiente, está dirigida a padres de familia y docentes, para que ellos guíen en el manejo adecuado de la tecnología en sus hogares e instituciones educativas.

Actualmente es evidente la cantidad de herramientas tecnológicas que permiten a padres de familia y docentes utilizarlas en la enseñanza de los niños. Su utilidad está en la variedad de videojuegos que existen, permitiendo que los niños aprendan voluntariamente, en forma divertida y con la dirección de los adultos, logrando crear un aprendizaje diferente al tradicional que estamos acostumbrados, el nivel intelectual puede mejorar notablemente ya que debe realizar varias actividades para utilizar un videojuego.

La misma se aplicará en la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui, esta propuesta será para los niños, padres de familia y docentes de esta institución, siendo los más beneficiados el área de Educación Inicial ya que está enfocada a las edades de 3 a 4 años; se tomará en cuenta las siguientes consideraciones:

- Promover el uso adecuado de videojuegos en los niños a fin de desarrollar habilidades y destrezas que le sirvan en su diario vivir.
- Sugerir a los padres de familia un horario adecuado, con límites para que el infante realice un buen uso de la tecnología.
- Los docentes utilicen herramientas educativas como son los videojuegos con los pequeños para que su aprendizaje sea animada y divertida.

Dentro de esta propuesta se incluye una descripción detallada de los contenidos que serán tratados en la guía didáctica, también se propone sugerencias innovadoras sobre la tecnología, logrando desarrollar un aprendizaje significativo y a la vez mejorar la comunicación entre docentes y padres de familia de los niños de 3 a 4 años.

5.3. Objetivo general de la propuesta

Promover el uso adecuado de videojuegos educativos dirigido a docentes y padres de familia como estrategia de aprendizaje a través de la implementación de una guía didáctica para desarrollar habilidades cognitivas de los niños de 3 a 4 años.

5.4. Objetivos específicos de la propuesta

- Plantear el uso adecuado de videojuegos educativos en los diferentes medios electrónicos, como una herramienta pedagógica accesible que promueva un mejor desempeño en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Fomentar la participación de los padres de familia y docentes para el uso adecuado de videojuegos de los niños de 3 a 4 años.
- Socializar la guía didáctica para docentes y padres de familia sobre el uso adecuado de videojuegos.

Las nuevas tecnologías están contribuyendo en la calidad de vida de los seres humanos, facilitándonos la comunicación, reduciendo el tiempo empleado en desplazamientos y ofreciéndonos infinidad de opciones de ocio y entretenimiento entre otros, el internet, los teléfonos celulares y los juegos interactivos tienen innegables beneficios para la sociedad, se debe reconocer que hacer mal uso de estas tecnologías nos puede dañar a la salud especialmente de los más pequeños de la casa.

Es conocido y preocupante que los niños reciban mensajes inadecuados o que lleguen a tener conversaciones con personas desconocidas o maliciosas que pueden estar detrás de las pantallas, pudiéndose también desarrollar una adicción desde edades muy tempranas a estos medios si no son controladas y supervisadas por un adulto responsable.

Sería inadecuado pretender que los niños excluyan de sus vidas las pantallas digitales ya que actualmente la gran mayoría los manejan, ya sea con la finalidad de realizar sus trabajos, hacer deberes o simplemente divertirse. Su uso se ha vuelto imprescindible dentro de una sociedad modernizada y muy avanzada como la que estamos viviendo. Se debe observar los dos lados de la moneda, así como dicen varios estudios que son perjudiciales también benefician si se los maneja de una forma segura y responsable, es importante que los padres y maestros acompañen a los niños en todos los aspectos de la vida, estén preparados para detectar y anticiparse al uso inadecuado de la tecnología, enseñándoles a utilizar correcta y adecuadamente las pantallas digitales.

5.5. Uso de las nuevas tecnologías

Las llamadas “adicciones a las pantallas” presentan una mayor incidencia en la sociedad actual debido al alto grado de influencia de las nuevas tecnologías. Se ha realizado numerosos estudios e investigaciones acerca de este tema y sus repercusiones que presentan. En un estudio realizado en España en el año 2009 la mayoría de las personas se conectan diariamente al internet, las videoconsolas y los celulares, ya sea para llamadas o mensajes de texto.

5.5.1. Los videojuegos:

Proporcionan bienestar, ayudan a evadir problemas mientras se concentran en el juego, ayudan a los niños a desarrollar habilidades y establecer conexiones sociales, los pequeños y adolescentes que juegan videojuegos a menudo son muy creativos.

5.5.2. Internet

Las personas reconocen que le dedican más del tiempo necesario que se debería, los menores pueden acceder a las redes desde varios ordenadores sin problemas y restricciones ni filtros de contenidos, los niños pueden navegar con facilidad en varias páginas mientras que sus padres o representantes no lo pueden hacer ya que poseen nulidad de conocimientos en esta área.

5.5.3. Teléfono móvil o celular

Actualmente el teléfono móvil se ha vuelto parte de la vida de las personas y es casi imposible deslindarse del celular, se ha vuelto muy indispensable en la vida diaria ya que puede estar en constante comunicación con todo el mundo desde un aparato pequeño, liviano y de fácil transportación, sin embargo, existen personas que solo utilizan el mismo para cosas muy básicas mientras que otras desde edades muy tempranas ya dominan todos sus comandos y su habilidad se va desarrollando cada vez más.

5.5.4. Importancia de la prevención

Se llama prevención a las actividades que se realiza para evitar algunas cosas que pueden perjudicar a las personas, familias y comunidad. Se puede prevenir en tres fases las cuales son: primaria, secundaria y terciaria como se representa en la figura 46.

Figura 46.

Representación de la importancia de la prevención



Fuente: Maestraerikavalecillo.blogspot.com

- Fase primaria: Actúa antes que el problema aparezca, trabajando con todos los factores de riesgo, dirigido a la población en general que puedan estar en mayor riesgo.
- Fase secundaria: se trabaja en problemas que se encuentran en etapas iniciales, tratando de terminarlos por completo o bajando la intensidad, evitando así complicaciones futuras.
- Fase terciaria: Se trabaja cuando el problema ya es mayor. Su objetivo es frenar su desarrollo y consecuencias.

Es importante fortalecer aspectos de la personalidad como el desarrollo de habilidades, fortalecimiento de la autoestima, creación de recursos de interacción social y la aceptación de valores.

Se debe formar a padres y educadores para que ayuden en la prevención temprana, con la finalidad de llegar a la sociedad.

La familia en la prevención

La familia es la estructura social más importante, dentro de ella se producen aprendizajes para la vida, enseñanza de valores y normas. La familia es el eje principal y el ejemplo a seguir de los niños, depende de la familia para que los pequeños tengan actitudes y conductas que luego las exteriorizaran en diferentes lugares. Los padres están llamados a enseñar: disciplina, libertad, y honestidad, valores sociales como la justicia, lealtad, solidaridad, generosidad y altruismo.

La familia es importante para que los niños crezcan sanos y felices. El amor debe ser incondicional y la comunicación debe ser abierta y con total libertad. Los padres tienen la responsabilidad de informar a sus hijos sobre los riesgos que corren, enseñarles hacer uso responsable y razonable de la tecnología que está dentro del mercado y cada una de las casas mediante el internet, al poner límites y normas los padres están realizando la mejor prevención. Es por esto que se debe capacitar a las familias sobre este tema.

5.6. Diferencias entre uso y abuso de las tecnologías

Un niño que hace uso de la tecnología no presenta ningún indicio adictivo si lo hace con la finalidad de divertirse, comunicarse o jugar y disfruta con ello. No hay señales de alarma si el uso que hace no interfiere en sus obligaciones diarias. El uso de las tecnologías no supone un problema si es controlado y está en equilibrio con el resto de las actividades del infante.

Se puede decir que es inadecuado cuando el incremento del uso produce una interferencia grave en la vida cotidiana del niño y pierde interés por otras actividades que antes eran importantes para él, como las tareas escolares, se ausenta de la vida

social y eventos familiares. Es ahí cuando debemos preocuparnos ya que empiezan los conflictos con los padres y la negación por parte del niño, aparecen las mentiras y las manipulaciones para dedicar más tiempo a las pantallas digitales.

5.6.1. Conductas preocupantes

Se ha realizado varias discusiones sobre la influencia que tienen los videojuegos en la conducta de los niños, adolescentes y adultos respectivamente. Se dice que los videojuegos afectan en el rendimiento escolar o laboral y que algunos videojuegos actuales tienen comportamientos violentos que incitan a comportamientos negativos

5.6.2. Tolerancia

Se refiere a la necesidad de aumentar la duración, intensidad y frecuencia de la conducta, como es el de las pantallas digitales para obtener el efecto deseado. La tolerancia hace que la persona dedique más tiempo de lo deseado a la tecnología, mismo que puede ser: navegar por internet, jugar en los videojuegos, hablar o chatear a través del celular por largas horas sin darse cuenta de tiempo que está utilizando.

Se vuelve frecuente escuchar los términos como: “enganchados” a videojuegos, “puedo dejar cuando yo quiera”, “no tengo problemas, uso solo lo normal”, “ya llevo días sin conectarme o sin jugar” cuando en realidad es mentira. Llegando a tratar de engañar a los demás y así mismos, creyendo que todo está bajo control.

5.6.3. Pérdida de control

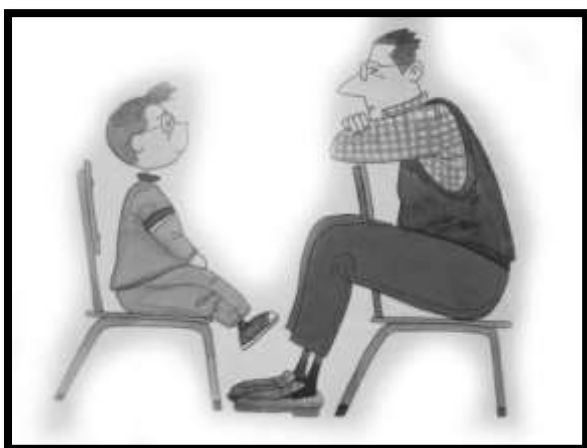
Una de las características principales para detectar una adicción es la pérdida de control y la dependencia que experimenta la persona. Una vez desarrollada esta conducta, los usuarios se ven obligados a realizarlo para mitigar la ansiedad y el malestar que sienten por no hacerlo.

Si la persona cumplía con todas las actividades y empieza a dejarlo llegando a descuidarlo casi por completo ya es necesario que los padres revisen si se debe al uso indiscriminado de las pantallas digitales y el internet.

5.6.4. Ocultación

Es la negación del problema por parte de la persona y se mantiene pese a las evidencias que lo delatan, como son: fracaso escolar, mentiras reiteradas, aislamiento social y familiar, entre otras, llegando a necesitar atención profesional y familiar como se observa en la figura 47.

Figura 47.



Representación de atención profesional y familiar

Fuente: Blog.pucp.edu.pe

5.6.5. *Abandono de otras actividades*

Una conducta adictiva es cuando no les importa nada, solamente su videojuego o lo que haya cogido como adicción la persona, se puede notar que se encuentran desalineados en su presentación como es: en la ropa, falta de higiene, problemas de sueño y de alimentación.

5.6.6. *Cambios de comportamiento*

Cuando los niños se vuelven adictos al internet y las pantallas digitales se aíslan de la familia y amigos, son irritables y ansiosos, especialmente cuando se ven privados de lo que produce dependencia, no aceptan dialogar sobre lo que está pasando, refugiándose en el engaño, negación de la realidad y justificación sobre la necesidad que está teniendo en ese momento.

5.6.7. *Síndrome de abstinencia*

Este síndrome también es experimentado por las personas que usan demasiado tiempo los equipos tecnológicos y no pueden por algún motivo seguir con su rutina, padeciendo un profundo malestar emocional (en su estado de ánimo, disfórico, insomnio, irritabilidad, inquietud psicomotriz, entre otros.), este síndrome se aliviará al volver a realizar lo que más le agrada.

5.7. Factores de riesgo

Los desarrollos de factores de riesgo pueden ser algunos de los cuales mencionaremos: personales, familiares y sociales.

- Personales

Las variables personales juegan un papel muy importante, las características de la personalidad de cada persona ha demostrado aumentar la vulnerabilidad hacia las pantallas digitales, como la impulsividad, intolerancia, disforia, búsqueda imperante de sensaciones y adrenalina, negatividad a enfrentar problemas.

- Familiares

En el seno de la familia se produce la socialización primaria. Este proceso debe ser realizado de la mejor manera con la finalidad de interiorizar en el niño pautas adecuadas de comportamiento dentro de la sociedad. Ver representación figura 48.

Figura 48.

Representación de la familia, socialización primaria



Fuente: Freepik.es

- Sociales

Las tecnologías digitales y medios de comunicación han tomado un papel protagonista, ya que, a través de estos medios, los niños reciben influencia de los mensajes auditivos y visuales que van modelando poderosamente la forma de pensar, manifestarse y sentir. Los pequeños van aumentando el tiempo de utilización y consumo de las pantallas digitales y tecnologías entre ellas el internet mientras van creciendo, debido a que su círculo social influye cada vez más y más, la importancia de los padres en estar atentos a los amigos que se relacionan con su hijo, es allí donde

el padre de familia debe aconsejar a los niños lo importante que debe ser tener amigos con una influencia positiva en la vida de los niños.

5.7.1. Preguntas realizadas frecuentemente por los padres de familia

¿Los videojuegos son: positivos o negativos para mis hijos?

Los videojuegos en sí **no representan un peligro o negatividad** para los jugadores, pero **sí cuando lo utilizan mal**, como puede ser **demasiado tiempo en ellos**, repitiendo el mismo videojuego una y otra vez a diario. Por tal motivo se debe realizar una selección adecuada de ellos, según la edad de los niños, no debe sobre pasar más de 3 o 4 horas semanales, en períodos de 30 a 60 minutos al día, realizando descansos de 15 minutos dentro del tiempo asignado. Ver figura 49.

Figura 49.

Representación de preguntas frecuentes de los padres ¿Los videojuegos son: positivos



o negativos para mis hijos?

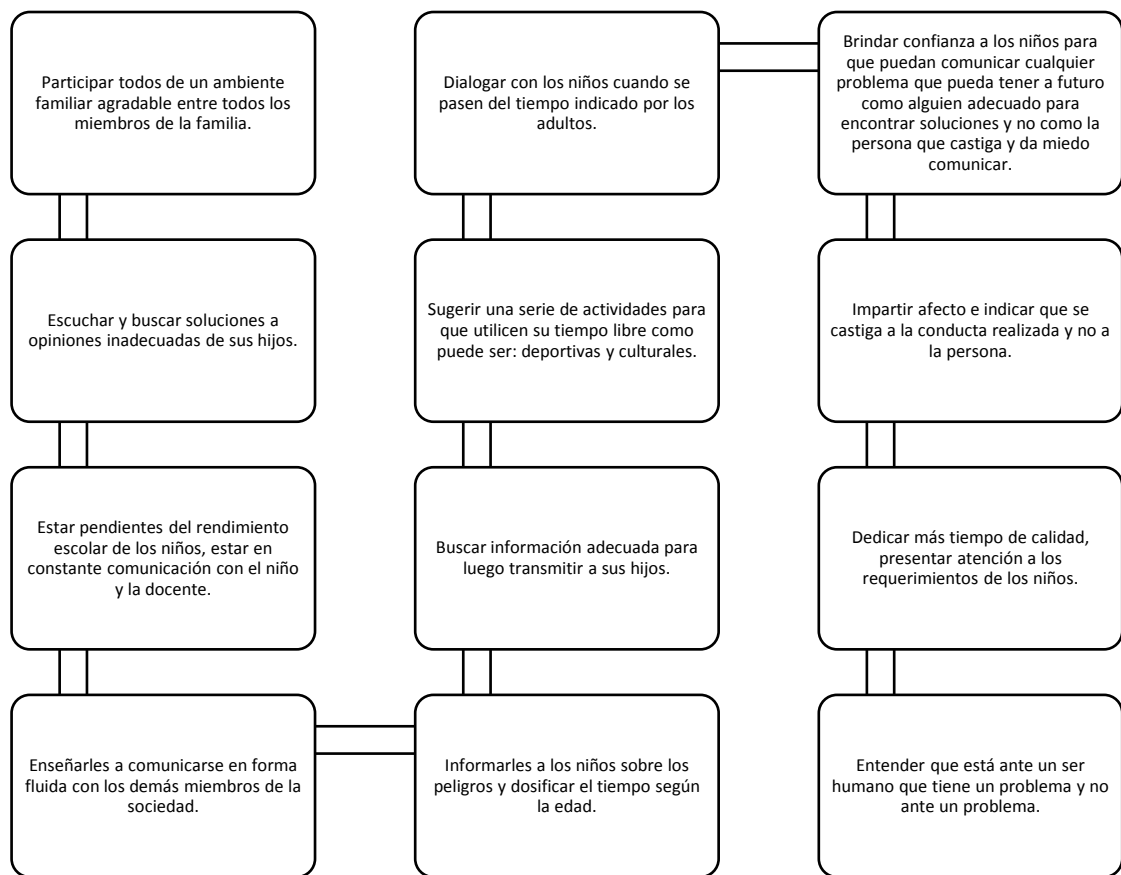
Fuente: Imagui.com

Se debe vigilar el tipo de videojuegos que están jugando nuestros hijos con la finalidad de prevenir juegos de contenido: discriminatorio, sexista, violento, que puedan influir negativamente en el desarrollo de los niños, es importante buscar alternativas de diversión como puede ser: el deporte, el cine u otras actividades

también llamativas y atractivas para los niños, en el caso que desee dejar que el niño observe y juegue videojuegos, debe seleccionar los educativos ya que pueden ayudar enormemente a los pequeños. A continuación se presenta una ilustración de dos preguntas más frecuentes que se realizan los padres de familia, como lo podemos apreciar en las figuras 51 y 52.

¿Qué debo hacer para prevenir una posible adicción en mi hijo?

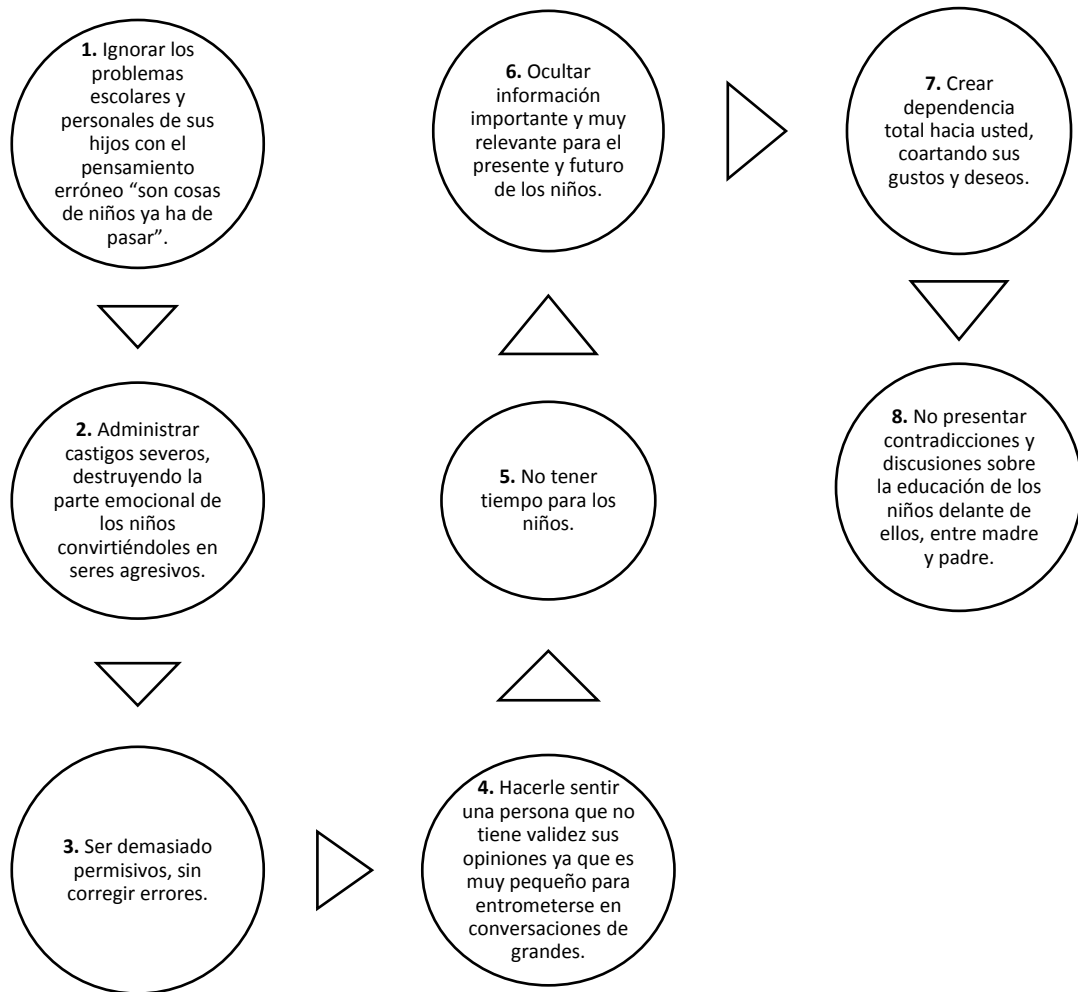
Figura 50.
Actividades para prevenir una adicción



¿Qué debo evitar?

Figura 51.

Pasos para saber que debe evitar



5.8. Recomendaciones sobre el uso adecuado de los videojuegos

Es necesario enseñar desde edades muy pequeñas a hacer un uso adecuado de las tecnologías, estableciendo pautas en casa, con el fin de evitar problemas

posteriores y lograr que los niños se beneficien de las ventajas que pueden dar los videojuegos.

5.8.1. Conocer el contenido de los videojuegos

Es importante conocer el contenido de los videojuegos que está utilizando su hijo, y mirar sus instrucciones, la etiqueta de recomendación de acuerdo a la edad o el ESRB (Entertainment Software Rating Board).

Es importante mirar el ESRB y el PEGI, ya que nos informan sobre la clasificación y la edad de las personas que pueden consumir, cuando se mira estas imágenes son videojuegos aptos para los niños y de tipo educativo. Ver figura 52.

Figura 52.

Representación de la clasificación y edad según el ESRB y PEGI



Fuente: Langamingstore.com

En Europa se ha creado un código de regulación de videojuegos, el PEGI, para proporcionar información sobre los contenidos y las edades recomendadas. Los productos son clasificados de acuerdo a las categorías establecidas por este código. Las categorías del producto aparecen en lugares visibles para que todos puedan saber y de acuerdo a la necesidad adquirirlos.

Este código nos ofrece dos tipos de información: edad recomendada y contenidos del videojuego. Con respecto a la edad, es posible clasificar un juego dentro de cinco categorías (3,7,12,16 y 18) que indican los años a partir de los cuales el juego se considera adecuado, como se presenta en la figura 53.

Figura 53.



Representación de edad recomendada y contenidos del videojuego

Fuente: Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos.

PEGI 3

El etiquetado PEGI 3 señala que el contenido de los juegos con esta clasificación es considerado apto para todas las edades. Solo se acepta un cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico como pueden ser de los dibujos animados. Los personajes del juego son de fantasía, no se debe confundir con los de la vida real. Los sonidos e imágenes deben ser con un contenido cálido que no aparezcan como peligrosos y temerosos para los niños pequeños. El lenguaje soez está vetado dentro de esta categoría al igual que el contenido sexual.

PEGI 7

Dentro de esta categoría también pueden estar aquellos que se encontraban en la categoría anterior con la diferencia que aquí ya puede permitirse sonidos que pueden asustar a los pequeños y con desnudos parciales pero nunca con contenido sexual.

PEGI 12

En esta categoría se puede incluir videojuegos que contengan violencia de naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía, violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles. También los videojuegos que muestran desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabras muy fuertes con contenido sexual.

PEGI 16

Esta categoría es aplicada cuando la representación de la violencia o actividad sexual alcanza un nivel similar al que sería de la vida real. Puede incluir lenguaje más soez, contenidos relacionados con el consumo de drogas y la representación de actividades delictivas.

PEGI 18

La clasificación de adulto se aplica para aquellos juegos que en su contenido existe la violencia como contenido específico, provocando repugnancia en los espectadores. Existen ocho descriptores de acuerdo al contenido. Ver figura 54.

Figura 54.



Descriptores

Fuente: Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos.

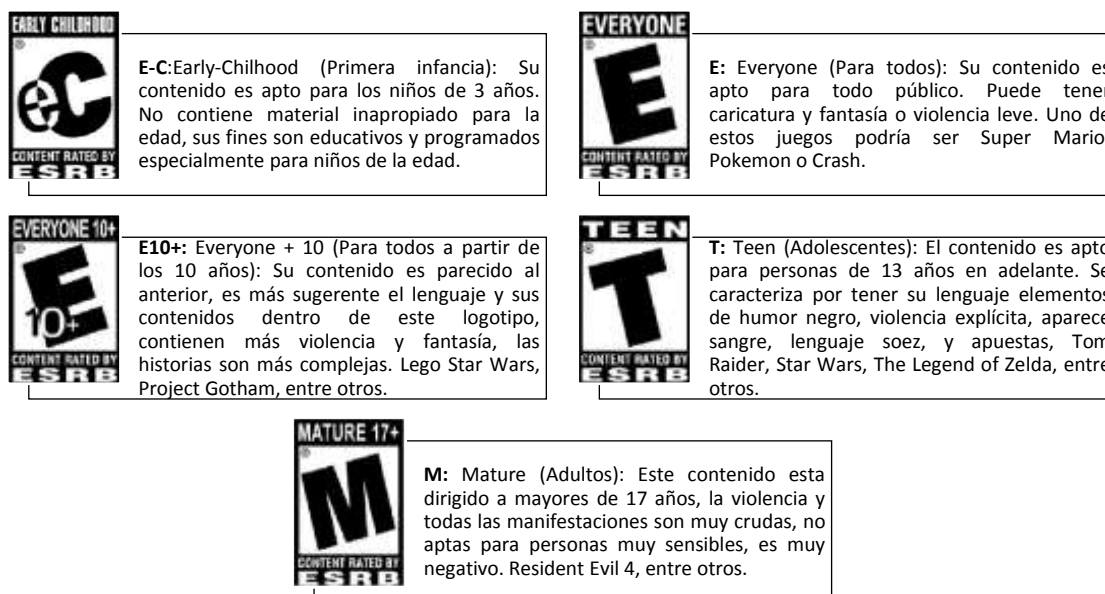
1. **Lenguaje soez:** El juego contiene palabras mal sonantes.
2. **Discriminación:** El juego contiene material que favore la discriminación en todas sus manifestaciones.
3. **Drogas:** El juego hace referencia al consumo de drogas.
4. **Miedo:** El juego puede provocar miedo a los niños.
5. **Juego:** Se fomenta juegos de azar y apuestas.
6. **Sexo:** El juego contienen imágenes de desnudez, y comentarios o contenidos sexuales.
7. **Violencia:** El juego contiene representaciones de violencia.
8. **En línea:** El juego se lo puede hacer mediante on line, es decir en línea.



En la actualidad, muchas paginas web tienen esta imagen que significa que cualquier persona puede jugar, porque el juego no es inapropiado. También nos podemos encontrar con videojuegos fabricados en América, mismos que tienen (ESRB), que significa Entertainment Software Rating Board, organización que regula y clasifica a los videojuegos. A continuación se presenta la clasificación de acuerdo al contenido de los videojuegos en la figura 55.

Figura 55.

Clasificación de los videojuegos según su contenido



5.8.2. Controlar el tiempo de utilización

Es habitual que al recibir como regalo un celular, una tablet, una computadora o una videoconsola, un niño muestre más interés de lo habitual a los videojuegos, cuando el regalo es reciente se debe tener más cuidado ya que en las primeras semanas es cuando el uso de los videojuegos es más intenso, pudiendo caer en una adicción a corto plazo, es cuando los padres de familia deben limitar el tiempo de utilización de las pantallas digitales y el internet.

Las horas semanales sugeridas para **niños menores de seis años** debe ser de **dos horas a la semana**. Se debe considerar el tipo de juego, ya que hay de construcción o simulación, aventuras gráficas, simuladores, juegos de rol, mismos que requieren más tiempo para la ejecución del mismo.

Los juegos considerados como “Arcades” y dentro de este grupo los de “plataformas” y los que pertenecen al grupo “dispara y olvida” son aquellos que se deberían desarrollar en tiempos más cortos. Es aconsejable una **pausa de 15 minutos por cada hora de juego.**

Es importante tener reglas y acuerdos claros sobre el uso de las pantallas digitales y la tecnología entre todos los miembros de la familia.

5.8.3. No prohibir ni condenar

No se debe prohibir ni condenar en su totalidad las conductas ya que puede lograr un efecto negativo al deseado. Las diferentes investigaciones demuestran que mientras más críticas y restricciones más alto es el índice de consumo ya que lo prohibido es más atractivo, cuando el videojuego no es visto como algo prohibido pierde el interés un tanto por ciento y los niños, pondrán interés en los estudios sin tener que preocuparse del videojuego.

Es trascendental **hablar** con los niños **sobre los posibles efectos negativos** que puede tener dicho **videojuego**, pero sin dejar de lado la parte positiva ya que podría beneficiar en sus estudios o en la parte educativa. Argumentar su opinión **y proponer otros videojuegos si fuese necesario.**

5.8.4. Fomentar el diálogo con los niños

Fomentar el diálogo con los niños, tratando de averiguar sobre los posibles problemas que pueda tener en ese momento a futuro, puede estar ocultando frustraciones o inhibiciones a través del juego para evadir así la realidad que no le agrada. No utilizar la agresividad en casa, no insultar, castigos fuertes y muy

radicalizados, ridiculizar, discriminar o gritar. Es importante entender que muchas de las ocasiones el niño juega con la finalidad de evadir problemas familiares ya que se convierte en una especie de refugio.

El niño puede jugar después de haber realizado las tareas escolares o domésticas, tomando el videojuego como un momento de relax. Los padres de familia deben estar atentos ya que puede haber casos en los cuales los niños realizan sus tareas a velocidades sin dedicar el tiempo necesario ni la atención que se requiere, con la finalidad de seguir con el juego en la parte que pudo haberse quedado y desea continuar, en el caso de ser así los padres deben conversar y hacer cumplir las obligaciones que tiene tanto en la escuela como en casa, solo después de eso buscar un equilibrio para no ser afectados ninguna de las dos partes. **No extreme el uso indiscriminado de los videojuegos como recompensa o castigo**, es preferible fomentar el diálogo con los niños. Representación figura 56.

Figura 56.



Representación fomento del diálogo con los niños

Fuente: Grupo Educativa.com

5.8.5. Las pantallas digitales no son niñeras

Es erróneo considerar a una pantalla de videojuegos como un sustituto de la educación de los pequeños, peor considerarlos como **“niñeras electrónicas”**. La mayoría de las veces los padres cometen el error de entregar una pantalla digital de videojuegos con la finalidad de entretener o tenerle callado a su hijo, alimentando así malos hábitos a sus hijos. Ver figura 57.

Figura 57.



Representación, las pantallas digitales no son niñeras

Fuente: Freepik.com

5.8.6. Fomentar la vida familiar

Fomentar la vida familiar, mediante deportes, juegos al aire libre o tradicionales, actividades entre todos los miembros de la familia. Es importante ser empáticos con los niños como reírse y jugar con ellos. Inculcar desde edades tempranas el valor de las cosas y cuánto cuesta lograr un objetivo trazado, ofrecer

varias alternativas en vez del videojuego, te cambio el tiempo de videojuego por un helado, por una tarde en la piscina, entre otros.

Involucrarse en el juego con el niño para saber cómo ayudarlo desde adentro del juego, su disfrute debe ser apreciado con la misma normalidad de otras actividades que realiza a diario como se observa en la figura 58.

Figura 58.



Representación involucramiento en el juego con sus hijos

Fuente: Freepik.es

5.8.7. Cambios comportamentales de los niños

Una de las señales que debe alarmar a los padres es: cuando hay un cambio brusco y significativo en la vida escolar del niño como consecuencia de las pantallas digitales. Estar atentos a cambios comportamentales de los niños como: malas notas en la escuela, cambios de carácter, impulsividad repentina, pérdida de peso, cambios alimenticios, tristeza, falta de vocabulario, depresión, repetición de palabras y frases con frecuencia, trastornos en el sueño como insomnio, pesadillas, agresividad verbal, solicitar estar solo en su cuarto, falta de responsabilidades, entre otros.

Cuidar la demasiada exposición a las pantallas ya que hay colores muy fuertes, imágenes inadecuadas y sonido demasiado escandaloso. No poner consolas, televisiones, computadoras entre otros dentro de la habitación de los niños, vigilar que

la distancia sea adecuada entre los aparatos electrónicos y los pequeños, debe ser de un metro a metro y medio para que no le haga mucho daño a la vista y al cerebro. El monitor debe ser pequeño para que la luz y colores que emite sean menos dañinos, aproximadamente 15 pulgadas.

En el caso que el niño desee ir al baño debe hacerlo inmediatamente caso contrario su vejiga se agrandaría demasiado produciendo daños, no permita que el niño se aguante podría causarle infecciones. En el caso que los padres detecten algún desorden deben acudir con un especialista inmediatamente.

5.9. Problemas debido al mal uso de los videojuegos

Se presentan varios problemas, entre ellos dejan de realizar cosas cotidianas y empiezan a descuidar los estudios, su alimentación, el aspecto físico, la vida en familia, la comunicación social con su entorno y presentan conductas diferentes a las habituales.

Apego o adicción

Varios investigadores coinciden en que no se trata solo de las horas de juego y que los niños permanecen sentados frente a las pantallas digitales en los videojuegos. la adicción llega cuando ese apego “interfiere en la vida cotidiana o no se busca esa conducta para pasarlo bien, sino que es para no pasarlo mal”, según nos informa (Echeburúa, 2009).

Según Fernández (2003), señala que los problemas aparecen cuando “existe una absoluta necesidad de desarrollar esa actividad y se experimenta ansiedad si no se lleva a cabo” de acuerdo al tiempo que la persona esté en el videojuego se puede

determinar si existe una posible adicción o no. El tiempo y frecuencia del juego y el contenido del videojuego son claves para determinar los posibles efectos que podrían tener los usuarios de los videojuegos.

El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños. Las personas que usan los videojuegos pueden llegar a perder la noción del tiempo que lleva jugando, consiguiendo que el juego sea quien controla a los usuarios.

Cuando recién se involucran en los videojuegos los usuarios lo hacen esporádicas veces, conforme va pasando el tiempo aumenta la cantidad de horas en los videojuegos y luego es a diario, convirtiéndose en el objetivo todos los días, muchas veces huyendo de la realidad para sumergirse en un mundo virtual, convirtiéndose en un protector, lleno de fantasía y riesgos irreales que si pasa algo sabe que al final no es cierto y no tiene la responsabilidad que tiene en el mundo real (INFANTE, 1997).

Hay muchos autores que relacionan a los videojuegos violentos con la agresividad que presentan los niños y adolescentes en sus hogares y dentro de la sociedad.

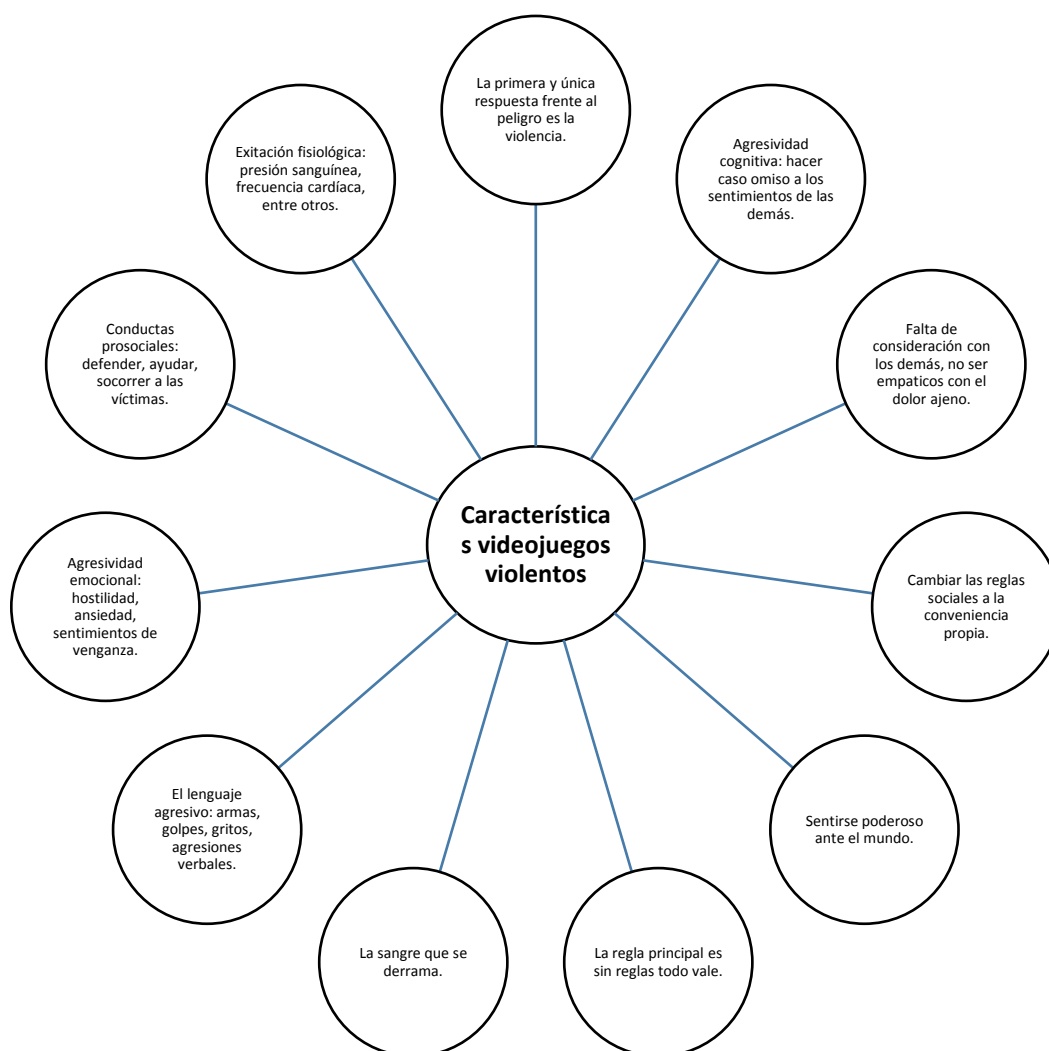
Por otro lado se ha observado que los videojuegos no convierten a los niños en adultos agresivos pero si que “integran la violencia como algo normal, por lo que se desensibilizan ante ella y pueden favorecer los comportamientos violentos” (Echeburúa, 2009).

5.9.1. Videojuegos violentos

Los videojuegos violentos se caracterizan por algunos puntos notables que influyen en la vida de los usuarios, especialmente si son niños afectando también a su educación, como se observa en la figura 59.

Características de los videojuegos violentos según (Etxeberria Balerdi, 2011).

Figura 59.
Características de los videojuegos violentos



El uso excesivo de los videojuegos provoca sedentarismo por ende mala circulación de la sangre y los alimentos, provocando la obesidad en niños y

adolescentes ya que permanecen solo sentados, alto consumo de comida rápida o llamada también chatarra ya que no requiere de esfuerzo para consumirlo y da la sensación de llenura en el estómago, evitando así, ir al comedor a buscar alimento o prepararlo para servirse. El mal uso de los videojuegos provoca resecaamiento ocular ya que no parpadea para lubricar la córnea, resecaamiento, dolores de cabeza frecuentes, dolores musculares, vicios posturales, malos para su organismo y crecimiento, aumento de la presión y ritmo cardíaco, por lo que hay juegos que no están recomendados para personas que sufren de problemas cardiovasculares, se presenta conductas sexistas donde la mujer se presenta como un ser débil y sumisa sin poder y como un ser poco inteligente, mientras que en los hombres es todo lo contrario llegando a enfocar a los hombres como dueños del mundo y superpoderosos.

5.9.2. Efectos positivos de los videojuegos

Es innegable la atracción que proporcionan los videojuegos a la mayoría de las personas. Ya que proponen retos que si pueden alcanza con un poco de esfuerzo y creatividad, se distraen y disfrutan del éxito al final de cada partida.

Varios investigadores defienden a los videojuegos aduciendo que los videojuegos son favorables ya que miran como una fuente de aprendizaje, fuente de diversión, favorecen la coordinación óculo-manual, aprenden habilidades específicas como son: la visualización espacial, el cálculo, ayudan a mantener la atención, mantienen activa la imaginación, promueven la creatividad, generan pensamientos estratégicos, mejoran la flexibilidad mental, ayuda a las funciones ejecutivas, toma de decisiones rápidas, socialización entre jugadores ya que comparten sus experiencias positivas y negativas, así como también trucos para pasar fases un poco complicadas,

ayudan también en la relación familiar cuando se involucran sus padres (Jumique, 2019).

La mayoría de los estudios apoyan la idea de los posibles beneficios en el aprendizaje en los niños en las instituciones educativas que utilicen los videojuegos como recurso educativo ya que pueden proporcionar elementos adecuados en el proceso de aprendizaje, especialmente en la retención y adquisición de conocimientos determinados, haciendo que el aprendizaje sea más divertido y motivador para los niños, ya que es mediante un lenguaje que ellos lo conocen muy bien como es el videojuego. Estos videojuegos han sido recomendados para tratar personas con problemas oncológicos y de la tercera edad (Peñaloza, 2020). Ver figura 60.

Figura 60.



Representación de los efectos positivos de los videojuegos en el cerebro

Fuente: Vix.com

5.9.3. Importancia del ámbito familiar en el niño

El estilo de vida de los padres influyen poderosamente en la vida de los niños al observar e imitar: valores, actitudes y comportamientos de sus progenitores. Debemos estar consientes que como un modelo a seguir para los pequeños, es por esta razón que debemos pensar, hablar y resolver problemas con los demás y nuestra

pareja mediante la comunicación y llegando a consensos adecuados con los demás. No se debe olvidar que los videojuegos en algunos casos se convierten en el refugio de los niños, especialmente cuando hay conflictos muy a menudo en casa sintiéndose ellos solos y desprotegidos, mirando a los padres como elementos distantes y ajenos a ellos.

La existencia de patrones adecuados son importantes para los niños, es esencial la disciplina, normas, límites y la supervisión para un buen desarrollo de la personalidad y autoestima en un futuro de los niños, de ello va a depender la ubicación del niño en la sociedad, la cohesión a las normas sociales y resolución de conflictos en la vida diaria como se lo representa en la figura 61.

Figura 61.

Representación de la importancia del ámbito familiar en el niño



Fuente: Ayudarte Estudio de Psicología.com

Las palabras que llegan a nuestros hijos son importantes para ellos, si emitimos críticas, falta de aprobación todo el tiempo hacia las cosas que realizan los niños o les decimos inútiles, no pueden nada, repercuten en forma negativa y en su autoestima creando sentimientos de autodefensa. Esta forma de actuar puede generar en los hijos sentimientos de culpabilidad y sentirse menos ya que no pueden cumplir con los deseos de los padres, sienten que no son suficientemente buenos o que no son capaces de llegar a la meta que es la más indicada para ellos según sus padres, llegando a sentir agresividad, odio, entre otros. Los hijos se ven obligados a decir mentiras a sus

padres para evitar problemas con ellos. Los extremos siempre han sido malos ya que pueden llegar a sobreproteger a sus hijos de todo sin permitirles que sean autónomos y puedan desenvolverse por sí solos, sin hacerse responsables por sus propios actos, llegando a justificar cada una de sus actividades erróneas.

Las buenas relaciones afectivas en casa son muy importantes para los niños ya que les hace sentir seguros y confiados, cuando los padres reconocemos los errores y pedimos disculpas incentivamos a los niños a seguir los mismos pasos y existirán momentos agradables el mayor tiempo posible en casa (Gros, 2000).

5.9.4. Puntos de prevención para los padres

1.- Establecer junto con los niños reglas acordadas para navegar por internet.

Se debe establecer reglas que estén de acuerdo entre el padre de familia y los niños para navegar en el internet y utilizar las pantallas digitales, se debe estar pendiente como adulto y no olvidar ninguna de las reglas importantes, en el caso que el niño no acepte a la primera se debe buscar varias alternativas pero la regla deseada debe ir ya que es por el bienestar familiar. El diálogo es muy importante para llegar a acuerdos, se debe hacerles mirar y reflexionar sobre los pros y los contras de las redes sociales de los videojuegos de la utilización de las pantallas digitales, los límites deben estar presentes para utilizar todo lo antes mencionado sin caer en la sobreutilización, beneficiándose de la tecnología de la manera más adecuada posible.

2.- conversar con los niños sobre los hábitos de uso de internet, las pantallas digitales y los videojuegos.

Es imprescindible conversar con los hijos para que se utiliza internet y que herramientas nuevas aparecieron, ya que los hijos están más al tanto que los padres, debes encuando los padres entran para utilizar lo necesario y se salen tan pronto como pueden, se debe dar espacio a los hijos para que expliquen como funciona ciertas herramientas, mientras dialogamos con los niños creamos lazos de confianza y respeto mutuo.

3.- dejar que jueguen solos mientras haya un adulto en casa

La compañía de un adulto en la casa mientras ellos se divierten es muy importante ya que se puede vigilar de cerca el tiempo y el videojuego que está usando, además de supervisar los gestos y movimientos mientras se divierte y en el caso que los niños necesiten se pueda ayudarles o socorrerlos.

4.- La pantalla digital debe estar a la vista de todos en un lugar visible

Se recomienda que la consola, computadora, televisión digital y celulares estén en un lugar visible para todos como puede ser en la sala del hogar, de esta manera los padres pueden observar en que están pasando el tiempo sus hijos y vigilar que puedan navegar por páginas no apropiadas para la edad o los videojuegos que no corresponden a su edad, que el volumen esté adecuado y que los niños no estén muy cerca de las pantallas digitales como suelen estar.

5.- Procura conocer a los amigos de tu hijo y sus contraseñas que utiliza

Al menos hasta que tu hijo tenga dieciséis años, se debe procurar tener las contraseñas que los niños manejan para diferentes cosas y tu puedas ingresar cuando lo desees, se debe poner atención en sus amistades virtuales y reales, los temas de los que suelen hablar a menudo y los juegos que más les apasiona.

6.- Navegar y chatear de vez en cuando con sus hijos

De vez en cuando chatear con tu hijo es bueno ya que los lazos de confianza no se pierden a demás de resultar muy divertido si lo sabes manejar con madurez, puedes intercambiar dibujos y chistes que te bajaste del facebook.

7.- Indicarles que no se debe dar información sensible a desconocidos

Conversar con los niños sobre la información que le pueden solicitar en los chats o cuando se están bajando videojuegos, hay información que es personal y familiar y no se debe compartir con nadie por más seguro que parezca, siempre debe informar a un adulto que se encuentre en casa antes de realizar cualquier actividad de estas.

8.- Evitar que los niños se conecten a los videojuegos y chats en las noches

Se sabe que en las noches es cuando más peligro hay ya que los adultos pueden estar dormidos y los niños se encuentran solos, recibiendo información de videojuegos no aptos y con contenido sexual y provocativo, despertando en los niños curiosidades que no son adecuadas para las edades.

9.- Trazarse objetivos y tiempos para navegar y jugar

Para utilizar el internet y los videojuegos debe haber tiempos delimitados y juegos específicos en los cuales puede divertirse sanamente, al igual que navegar sin objetivo no tiene sentido ya que el tiempo puede utilizarlo en actividades más productivas como puede ser jugar futbol dónde suda, hace deporte, importante para el crecimiento de los niños.

10.- Utiliza seguros en los dispositivos

Es recomendable que los dispositivos electrónicos este asegurados para que los pequeños no puedan acceder a los videojuegos y páginas no apropiadas para los niños.

5.9.5. Videojuegos

5.9.5.1. Características.

Una de las nuevas tecnologías del entretenimiento que más han evolucionado son los videojuegos, diseñados para grande y pequeños, niños, jovenes y adultos y para todos en general, es una de las industrias que facturas miles de millones de euros ya que cuenta con miles de millones de usuarios en todo el mundo. A diario aparecen en el mercado nuevos juegos y nuevas versiones de las ya existentes, consolas muy sofisticadas haciendo que el juego sea más real y divertido. Los videojuegos estan diseñados para jugar en parejas, entre varios participantes o solo una persona, se puede jugar vía on line o bajarse para jugar sin internet.

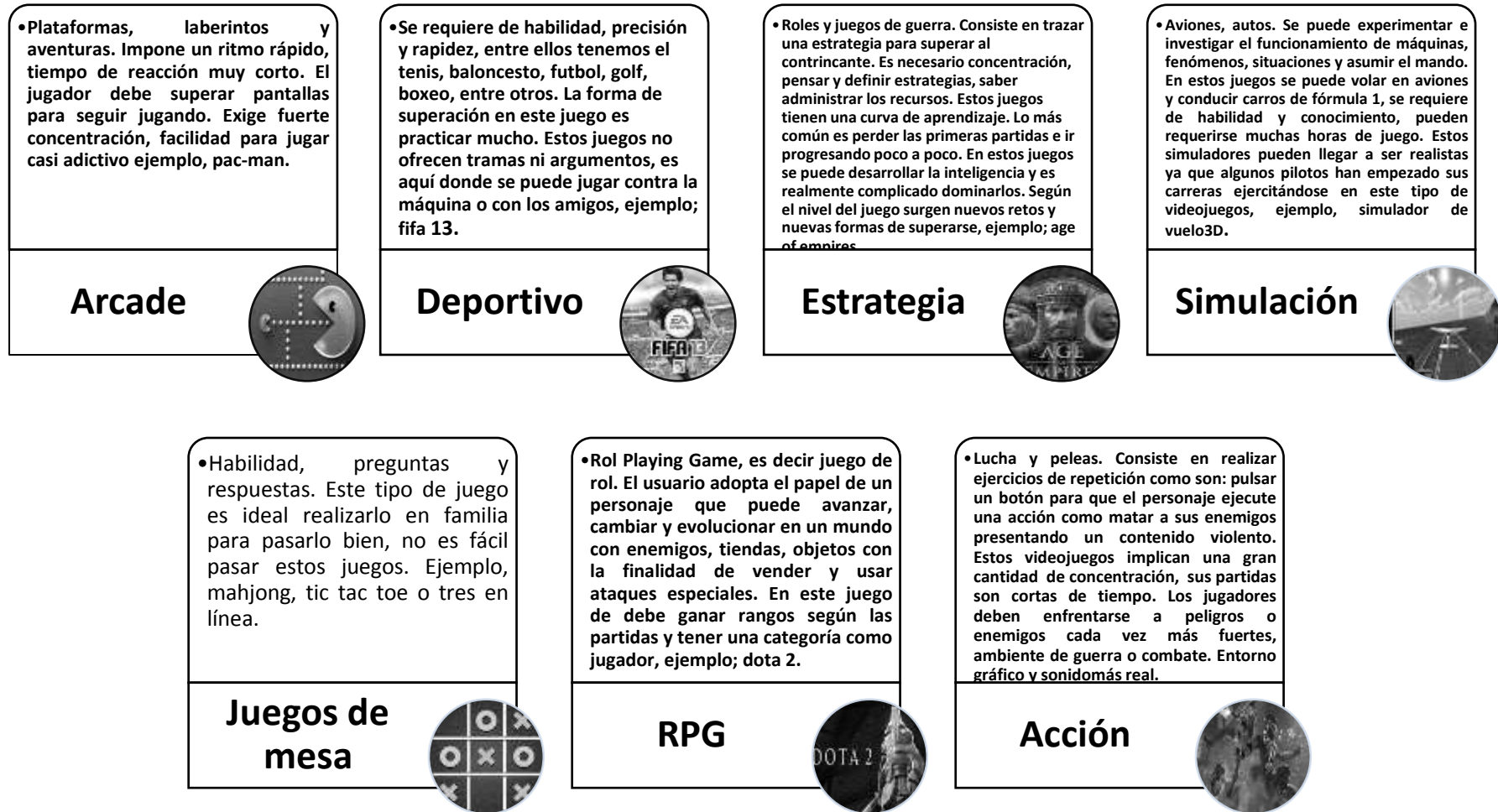
Algunos juegos son muy divertidos y estimulantes a la vez, causando en los usuarios adicción, varios de ellos son de competitividad comprometiendole al usuario en un ser de competencia y estimulación constante a un juego.

La gran variedad de juegos ha provocado que los mismos se clasifiquen en categorías, como se detalla en la siguiente ilustración de la figura 62.

Clasificación de los videojuegos más populares

Figura 62.

Clasificación de los videojuegos más populares



Juegos educativos: el jugador aprende de una manera divertida y lúdica diferentes temas (idiomas, matemática, geografía, ortografía, entre otros), se incluyen en este grupo todos los juegos que permitan entrenar la memoria, agilidad mental, percepción como se observa en la figura 63.

Figura 63.



Representación niños divertidos con videojuegos educativos

Fuente: lueeq8blogspot.com

5.9.5.2. Cual es la edad apropiada para jugar videojuegos.

No existe una edad definida pero algunos investigadores afirman que a partir de los 5 años ya pueden empezar a jugar con los videojuegos, mientras que otro grupo refuta y dice que a partir de los 3 años ya pueden empezar a jugar, pero lo mas aconsejables es consultar con un especialista o expertos en el tema.

Es importante saber que todos los videojuegos tienen clasificación ESRB y pueden tener también PEGI. Clasificación muy importante en el momento de adquirir un videojuego para tus hijos o para ti en particular. Se puede deducir que de acuerdo a la clasificación PEGI, los niños a partir de los 3 años ya pueden utilizar videojuegos, así lo recomienda la clasificación europea.

Recomendación de la Asociación Pedíatrica Americana

Afirma que los aparatos electrónicos afectan el desarrollo psicomotor, social y emocional de los niños, ya que han dejado de socializar con el entorno inmediato que le rodea. Por ello recomienda las siguientes actividades detalladas en la figura 64.

Figura 64.

Recomendaciones para el uso de aparatos electrónicos



5.9.5.3. Cómo saber que juego es el más adecuado para los niños de acuerdo a la edad.

Es importante fijarse detenidamente en las cajas o en las pantallas de la computadora al momento de descargarse o comprar videojuegos, en la parte de atrás de las cajas existe información que también puede servir para guiarse mejor en la compra.

5.9.5.4. Grooming.

Es un gran peligro en la actualidad a los que se ven sometidos los niños. Se conoce como grooming al acto mal intencionado de ganarse la confianza de los pequeños para luego aprovecharse de ellos.

Los padres deben estar atentos ya que hay personas que utilizan las redes sociales y los juegos para comunicarse con los niños y sacar utilidad negativa de parte de ellos, ante esta situación los padres siempre deben conversar sobre los peligros que pueden estar asechando constantemente (Aguirre, 2019).

5.9.5.5. Juegos educativos sugeridos para niños pequeños.

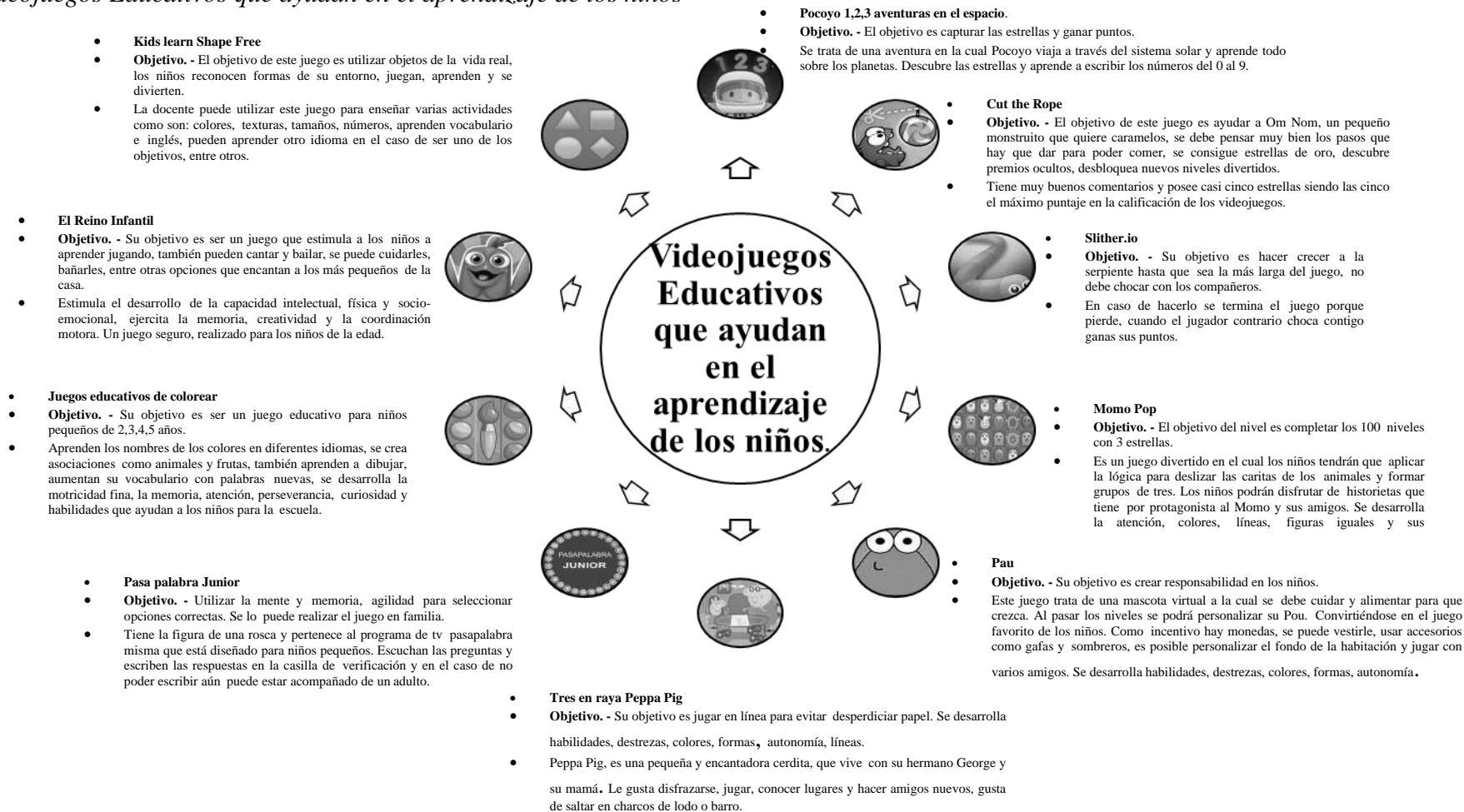
Como primer paso debemos saber como ingresar a los videojuegos que se sugiere posteriormente.

Para ello debemos ingresar a Play Store, dar clic, escribir en la barra de búsqueda juegos infantiles y aparece varias opciones, en el cual se puede escoger el juego que desee y bajarse en la parte que dice instalar, generalmente se encuentra de un color llamativo, se debe dar un clic y se baja el juego a continuación abre el mismo y puede explorar las formas de jugar y realizarlo, los videojuegos infantiles no son muy complicados de jugar. Los padres estan llamados a revisar el juego que se está bajando en las pantallas digitales y guiarles a sus hijos para que sus juegos sean divertidos y de mucho aprendizaje.

A continuación, se ha sacado diez videojuegos educativos que ayudan en el aprendizaje de los niños. Ver figura 65.

Figura 65.

Videojuegos Educativos que ayudan en el aprendizaje de los niños

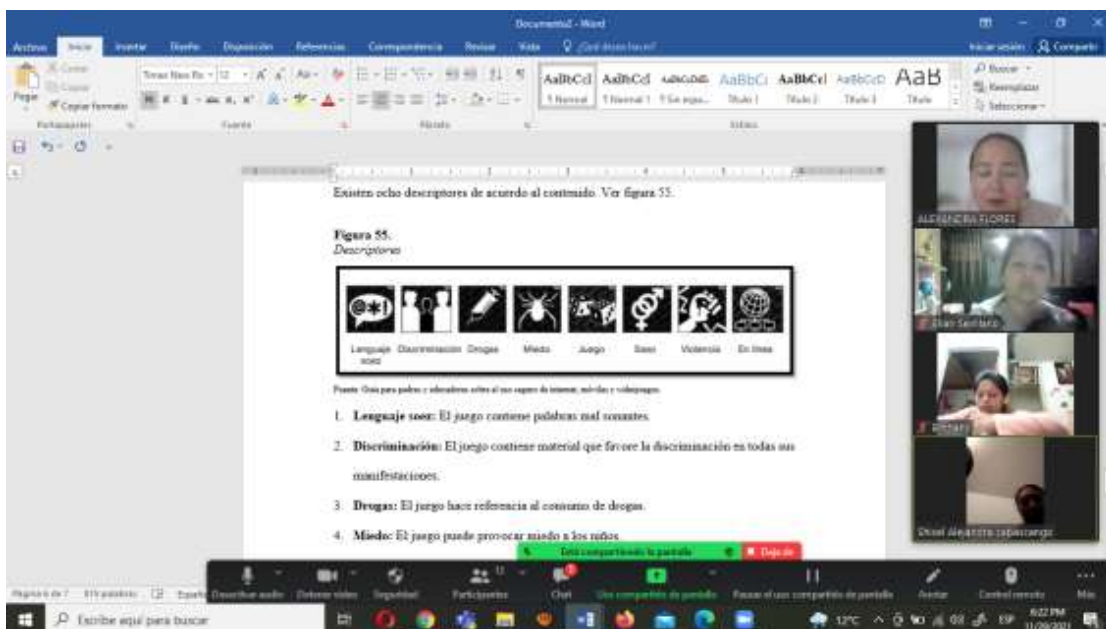


5.10. Proceso de socialización de la guía didáctica con padres de familia

Se socializó mediante reunión virtual de la plataforma zoom se convocó a 15 padres de familia de Educación Inicial del grupo de 3 a 4 años, siendo su objetivo socializar la guía didáctica del uso de videojuegos adecuados, el mismo que se realizará paulatinamente, ya sea en partes o procesos para poder implementar dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje dentro de las aulas y posterior en los diferentes niveles, para lo cual dentro de la socialización mediante un sondeo realizado en el conversatorio en el cual se preguntó si desean que a sus hijos se les proporcione las buenas prácticas del uso adecuado de los videojuegos, obteniendo como respuesta general todos desean que si están de acuerdo en el uso adecuado de la guía, como se muestra en la figura 66, y en el anexo 7.

Figura 66.

Captura de pantalla socialización de la guía didáctica a los padres de familia



CONCLUSIONES

- La presente investigación fue de gran importancia ya que gracias a la aplicación del modelo de revisión de literatura (SLR) se logró definir la línea base y el sustento de buenas prácticas en el uso de videojuegos en los niños de tres a cuatro años de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui.
- Luego de haber realizado el análisis se puede concluir que los videojuegos son tanto positivos como negativos, siendo positivos ya que nos ayudan como herramientas de apoyo en el proceso educativo, desarrollando habilidades como: aprender, memorizar, razonar y resolver problemas; competencias como: saber, saber hacer, saber ser; y es negativa por el exceso de tiempo que emplean los niños convirtiéndose en algunos casos en adictivo, presentando comportamientos violentos, agresivos, y con sobrecarga de estrés.
- Los videojuegos brindan un aporte importante en el proceso de enseñanza aprendizaje siempre y cuando tengan un contenido educativo, ayudándolos en la matemática, lectura, nociones espaciales, entre otros. Y al mismo tiempo se convierten en distractores ya que al estar por mucho tiempo expuestos a las pantallas digitales provoca una serie de desórdenes en los niños como son: depresión, timidez, agresión, ansiedad y déficit de atención.
- Luego del estudio realizado se determina que, los videojuegos más utilizados por los niños son aquellos que se encuentran dentro de la categoría acción y aventura, siendo los más populares: free fire, fortnite, pubg mobile lite, minecraft.
- La presente guía didáctica tiene la finalidad ayudar a padres de familia y docentes como una estrategia tecno pedagógica que se pueda usar de manera adecuada para obtener buenos resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de tres a cuatro años de edad.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a docentes como a padres de familia motivar a los niños a utilizar los videojuegos educativos ya que aportan en el proceso de enseñanza aprendizaje, y esto hace que los niños aprendan y se diviertan.
- A los padres de familia se les recomienda tener un control adecuado de sus hijos, frente a las pantallas digitales, así como también del tipo de videojuegos que los niños se descargan en los diferentes dispositivos electrónicos.
- Es importante que los niños tengan acceso a videojuegos durante dos horas al día con recesos de quince minutos, para evitar fatiga, estrés, y la radiación de la luz azul emitida por los dispositivos electrónicos.
- Se recomienda a padres de familia y a docentes, tener en cuenta el ESRB y el PEGI, que contiene cada uno de los videojuegos para determinar que sea adecuado y pertinente para el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguiló, A. &. (2020). Los videojuegos y su impacto en el desarrollo infantil. *hacer familia*. Retrieved from <https://www.hacerfamilia.com/educacion/videojuegos-impacto-desarrollo-infantil-ludopatia-habilidades-sociales-20170503115740.html>
- Aguirre, D. (2019). Cómo elegir videojuegos para tus hijos según su edad. *Lan Gaming Store*.
- Aloy, M. (2021). Educación en tiempos de pandemia: enseñar a distancia en el nivel inicial. *Doctoral dissertation, Universidad Católica de Córdoba*.
- Amnistía Internacional. (2019, Noviembre 12). *Jugando a formar personas*. Retrieved from <https://blogs.es.amnesty.org/comunidad-valenciana/2019/11/12/jugando-a-formar-personas/>
- Amnistía Internacional. (2019, Noviembre 12). *Jugando a formar personas*. Retrieved from <https://blogs.es.amnesty.org/comunidad-valenciana/2019/11/12/jugando-a-formar-personas/>
- Aranda Ballen, J. (2016). La actividad física como medio para reducir el sobrepeso en los niños y niñas de la institución educativa Distrital Tabora sede B.
- Arclite Systems. (2021, Mayo 24). *Google Play*. Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.arcsys.tictactoe&hl=es_EC&gl=US

Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi.

Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador . (2010). *Ley Orgánica de Educación Superior, LOES*. moNTECRISTI.

azmos apps. (2021, Marzo 15). *Google Play*. Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=momo.popmatch3copy&hl=es_EC&gl=US

Bisquerra, R. &. (2007). *Las competencias emocionales*.

Bono, F. (2006). El 82% de los niños usa videojuegos y el 41% ve televisión en su dormitorio. *Diario el País*. Retrieved from https://elpais.com/diario/2006/11/21/cvalenciana/1164140278_850215.html

Brand, D. (2018). El impacto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas de niños y adolescentes en Colombia.

Bruner, J. (1960). *Aprendizaje por descubrimiento*. Retrieved from https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizajedescubrimiento.htm

Buiza, C. e. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología educativa*, 23(2), 129-136.

Ceballos-Ramírez, S. L. (2020). Casos de internalización: Lecciones aprendidas y compartidas.

- Chitupanta, J. Q. (2019). La influencia del video juego Free Fire en la conducta de los adolescentes. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*.
- Congreso Nacional del Ecuador. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. San Golqui.
- Couñago, A. (2020, Julio). ¿Qué implica el proceso de enseñanza-aprendizaje? *eres mamá*. Retrieved from <https://eresmama.com/que-implica-proceso-ensenanza-aprendizaje/>
- develUp Games. (2021, Febrero 22). *Google Play*. Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=ar.com.develop.pasapalabra&hl=es_EC&gl=US
- Diario El Universo. (2020, Octubre 4). Industria de los videojuegos mueve 150.000 millones de dólares al año, más que la del cine y la música juntas. *El Universo*. Retrieved from <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/10/04/nota/8001004/videojuegos-digitales-linea-ecuador-2020/>
- Dixon, R. M. (2010). Parents' and children's perceptions of active video games: a focus group study. *Journal of Child Health Care, 14*(2), 189-199.
- Echeburúa, E. e. (2009). *Adicciones a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*.
- El País. (2017). El impacto de los videojuegos en el cerebro de los niños. *El País*.

- Escudero, S. (2015). Fundación Botín. *Proyecto Reflejarte*. Cantabria, La Rioja, Madrid y Navarra. Retrieved from <https://www.fundacionbotin.org/post-plataforma/la-educacion-emocional-a-traves-del-arte.html>
- Estallo Martí, J. (1997). *Psicopatología y videojuegos*. Retrieved 06 08, 2021, from www.ub.edu/personal/videoju.htm
- Estallo, J. (1995). *Los videojuegos Juicios y Prejuicios*. Barcelona: Grijalbo.
- Estallo, J. (1997). Psicopatología y Videojuegos. *Institut Psiquiatric. Dpto. de Psicología*.
- Etxeberria Balerdi, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 18, 31-39.
- Etxeberria, X. (1998). *Videojuegos y Educación. Comunicar*. doi:ISSN: 1134-3478
- Febles, M. (2006). *La concepción histórico-cultural del desarrollo. Leyes y principios. En Psicología del desarrollo. Selección de lecturas*. La Habana: Félix Varela.
- Fernández, F. (2003). *Las nuevas adicciones*. España: TEA Ediciones.
- Fernández, M. (2017, Agosto 30). El impacto de los videojuegos en el cerebro de los niños. *El País*. Retrieved from https://elpais.com/elpais/2017/08/28/mamas_papas/1503911803_842969.html
- Fleming, M. &. (2001). Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood. In *Journal of Applied Social Psychology* (Vol. 31, pp. 2047-2071).

- Foley, L. &. (2010). Use of active video games to increase physical activity in children: (virtual) reality? *Pediatric Exercise Science*, 22(1), 7-20.
- Franch, J. (2018, 06 19). *Club Peques Lectores*. Retrieved from <https://drive.google.com/file/d/1ldi1lsbC0CXsUzwtRVy3C9fv5-M8p76q/view>
- Gaboto, L. T. (2020). Pantallas, niños y confinamiento en pandemia: ¿debemos limitar su exposición? *EVIDENCIA ON LINE*, 23(4).
- Garaigordobil, M., & Maganto, C. (2013, junio). Problemas emocionales y de conducta en la infancia. *orientación educativa*.
- García, A. (2019). Psicología infantil zaragoza. *Alteraciones emocionales en niños y adolescentes*. Retrieved from <https://psicologiainfantilzaragoza.com/trastornos-emocionales-psicologia-infantil/>
- García, B. (2009, Octubre). *Videojuegos: Medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en escolares*. Retrieved from <file:///C:/Users/La%20negrita/Desktop/consultas%20para%20mi%20tesis/tesis/tesis%20doctoral.pdf>
- García, B. (2009). Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. Madrid. Retrieved from https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf

- Gifford, B. (1991). The learning society: Serious play. *Chronicle of Higher Education*.
- GoKids Educativos. (2021, Julio 23). *Google Play*. Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.oki.colors&hl=es_EC&gl=US
- González, E. (2006, Abril 18). *monografías.com*.
- Google Map. (n.d.). Retrieved from <https://www.google.com.ec/maps/place/Unidad+Educativa+%22Alberto+Enr%C3%ADquez%22/@0.3322043,-78.2219808,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x8e2a3e8a2d90f395:0x80cddad354b8c4eb!8m2!3d0.3322043!4d-78.2197868?hl=es>
- Google Scholar. (n.d.). Retrieved from <https://scholar.google.com/>
- Graf, W. e. (1994). Video game-related seizures: A report on 10 patients and a review of the literature. In *Pediatrics* (Vol. 93, pp. 551-556).
- Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 11.
- Guerra, L. (2021). Personalización subjetiva en los sistemas de música interactiva en los videojuegos. En busca de una experiencia de juego a la medida del individuo. (*Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de Valencia*).
- INFANTE, R. (1997). Quién y Cómo Puede Verse Enganchado: Niños y adultos caen en el saco de las nuevas adicciones . *su ordenador revista informática*.

- Instituto Nacional de Estadística y Censos, INEC. (2021, Abril). *Encuesta MULTIPROPÓSITO*. Retrieved from Indicadores de tecnología de la información y comunicación: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2020/202012_Boletin_Multiproposito_Tics.pdf
- Intellijoy Educational Games for Kids. (2021, Mayo 11). *Google Play*. Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.intellijoy.android.shapes&hl=es_EC&gl=US
- Intellijoy Educational Games for Kids. (2021, Mayo 11). *Google Play*. Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.intellijoy.android.shapes&hl=es_EC&gl=US
- Jiménez, J. &. (2012). Efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*(21), 43-49.
- Jumique, A. (2019, Octubre 3). *Beneficios de los videojuegos en los adultos*. Retrieved from Prensa Libre: Periódico líder de Guatemala: <https://www.prensalibre.com/vida/salud-y-familia/beneficios-de-los-videojuegos-en-los-adultos/>
- Kabat-Zinn, J. (2003). Mindfulness-based interventions in context: Past, present, and future. In *Clinical Psychology: Science and Practice* (Vol. 10).
- Kamii, C. (1982). *La autonomía como finalidad de la educación: implicaciones de la teoría de Piaget*. *Infancia y Aprendizaje* (Vol. 18).

- Lavilla, F. (2012). Los videojuegos y los niños. *Portal Clínica Universidad de Navarra*. Retrieved from <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>
- Leader Entertainment. (2021, Mayo 28). *Google Play*. Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.manifesto.elreino&hl=es_EC&gl=US
- Leguizamón, E. (2012). *El uso excesivo de videojuegos en niños de 4-5 años y su relación con los aspectos cognitivos del aprendizaje*.
- Loftus, G. &. (1983). Mind at Play. *The Psychology of Videogames*. New York: Basic Books.
- López Araujo, M. A. (2013). *Creación de recursos interactivos en lectura para niños de educación preescolar del colegio Thomas Jefferson, utilizando técnicas de ilustración y animación digital*. Retrieved from <http://200.24.220.94/handle/33000/3710>.
- López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas a cerca de los serious games. *Apertura*, 1-15.
- López Soler, C. e.-a. (2010). Características y prevalencia de los problemas de ansiedad, depresión y quejas somáticas en una muestra clínica infantil de 8 a 12 años, mediante el CBCL. Child Behavior Checklist. In *Anales de Psicología* (Vol. 26, pp. 325-334).
- López, E. (2007). *Educación Emocional: Programa para 3-6años*. Madrid: Wolters Kluwer España S.A.

- Lowtech Studios. (2019, Diciembre 20). *Google Play*. Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.hypah.io.slither&hl=es_EC&gl=US
- Lupien, S. e. (1999). Increased cortisol levels and impaired cognition in human aging: Implication for depression and dementia in later life. In *Reviews in Neuroscience* (Vol. 10, pp. 117-139).
- Maldonado, M. B. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *TOG*. Retrieved from [file:///C:/Users/La%20negrita/Downloads/Dialnet-VideojuegosYAdiccionEnNinosAdolescentesUnaRevision-4892405%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/La%20negrita/Downloads/Dialnet-VideojuegosYAdiccionEnNinosAdolescentesUnaRevision-4892405%20(4).pdf)
- Marks, P. (1984). The effects of Television, computers and videogames. *Mind and Media*.
- Martín, A. (2015). Cómo los videojuegos utilizan la caja de Skinner para engancharnos al free-to-play. *Hipertextual*. Retrieved from <https://hipertextual.com/2015/04/videojuegos-caja-skinner>
- Martínez, C. (2018). *Repositorio Institucional de la UCM*. Retrieved from <https://eprints.ucm.es/id/eprint/48868/>
- Martinez, E. (2018). Beneficios del mindfulness en niños. *Mapfre- canal SALUD*.
- Massa, S. (2017). Videojuegos en el aprendizaje: oportunidades y desafíos. *Prometeica-revista de Filosofía y Ciencias*, 15, 50-58.

- Microsoft Academic. (n.d.). Retrieved from <https://academic.microsoft.com/home>
- Montero, V. (2014). *Los ocios de los adolescentes y la adicción al videojuego Usos de los tiempos libres de 26 adolescentes de 14 a 16 años de edad del barrio de Carcelén*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Nogués, A. (2020, Mayo 16). *diario Sur*. Retrieved from Videojuegos: los diez consejos de los expertos para un buen uso por los más pequeños: <https://www.diariosur.es/sociedad/videojuegos-consejos-buen-20200512130321-nt.html>
- Núñez-Barriopedro, E. S.-G.-R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista electrónica EDUCARE*, 24(2), 240-257.
- Ojeda, J. e. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448. Retrieved from <file:///C:/Users/La%20negrita/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoMotivacionEnElProcesoDeEnsenanzaAprendi-7610739.pdf>
- Olarte, M. &. (2018). Adicción a los videojuegos relacionados con el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación .
- Orrego, J. (2005). *Unidad Maternoinfantil. Fundación Valle del Lili*, 4. Retrieved from <http://www1.sgs.edu.co/sgsone/contenido/download/medico/video.pdf>
- Ortiz, S. L. (2015). *Análisis de la apropiación de las TIC en los docentes en nivel de transición de las instituciones educativas privadas del municipio de Barbosa, Santander*(Doctoral dissertation, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia). Retrieved from <http://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/1411>.

- Osa Fernández, N. (2019). Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional.
- Paniagua, C. e. (2016). Aporte docente en el diseño de Ambientes Virtuales Colaborativos para educación preescolar. *Ciencia, Docencia y Tecnología*(52). Retrieved from http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17162016000100016&lng=es&nrm=iso>. ISSN 1851-1716.
- Peñaloza, G. (2020). ¿Porqué los videojuegos son buenos para los adultos mayores? Esto dice la Secretaría de Salud. *El Financiero*.
- Pérez, A. (2015). El aprendizaje con videojuegos: experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas.
- Pérez, J. &. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *EDUTEC Revista electrónica de tecnología educativa*.
- Pérez, M. &. (1993). Los videojuegos como nueva realidad. *Infancia y Sociedad*, 20, 73-91.
- Poki. (2020, diciembre 22). El impacto de los videojuegos en la educación, según Poki. *Educación 3.0*. Retrieved from <https://www.educacionrespuntocero.com/noticias/impacto-los-videojuegos-la-educacion-segun-poki/>
- Quer-Caballero, L. (2018). Mindfulness aplicado a niños de Educación Primaria con conductas agresivas. Jaén: Universidad de Jaén.

- Ramirez, R. (2021). La educación universitaria en filosofía ante la crisis desatada por la pandemia. *IXTLI: Revista Latinoamericana de Filosofía de la Educación*, 8(15), 29-45.
- Real Academia de la Lengua, E. (2020). *Real Academia Española*. Retrieved from <https://dle.rae.es/videojuego>
- Rivera, E. &. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Ride. Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(16), 267-288. Retrieved from Ride. Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo.
- Rivera, E. &. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Ride. Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(16), 267-288. Retrieved from http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672018000100267&script=sci_arttext
- Ruiz, P. e. (2019). Patrones de uso, control parental y acceso a la información de los adolescentes en la red. In *Estudios sobre el mensaje periodístico* (Vol. 25). doi:10.5209/esmp.64821
- Sánchez, N. (2000). Videojuegos, reporte preliminar. *Rev. mex. pueric. ped*, 7(41), 150-156.
- SENPLADES. (2013). *Plan Nacional para el Buen Vivir*. Quito.
- Silvern, S. B. (1987). Social impact of video game play. In *Meaningful Play, Playful Meaning: Proceedings of the 11th Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play*. Champaign, IL: Human Kinetics.

- Solano Castillo, B. A. (2015). *“Influencia de los videojuegos en la conducta agresiva de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato paralelo “A” de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el primer quimestre.* Riobamba, Chimborazo, Ecuador.
- Stallo, J. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*.
- Stallo, J. (2008). Efectos del uso de videojuegos en la conducta. *Adoz: revista de estudios de ocio*, 103-110.
- Strasburger, V. e. (2010). Health effects of media on children and adolescents. In *Pediatrics* (Vol. 125, pp. 756-767).
- Tecno, D. (2017, Agosto 29). Videojuegos: cuál es el impacto al cerebro de los niños. *El Universo*.
- Tejeiro, R. e. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 235-250. Retrieved from https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?sequence%3D1&isAllowed=y
- Tendencias. (2018, Enero 15). El cerebro decide lo que es real o imaginario. *El cerebro decide lo que es real o imaginario*, 2. (A. Schnider, Ed.) Retrieved from https://tendencias21.levante-emv.com/el-cerebro-decide-lo-que-es-real-o-imaginario_a44335.html

- Tobal, M. e. (2001). Manual del inventario de expresión de ira estado-rasgo (STAXI-2). TEA Ediciones.
- Ubaque Beltrán, D. (2010). *Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años*. Bogotá D.C., Colombia.
- Vera, A. (2015). La dimensión social de los videojuegos'online': de las comunidades de jugadores a los'e-sports'. *Index. comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 5(1), 39-51.
- Waisburg, H. (2018). La tecnología virtual y el niño. *Medicina Infantil*, 25(3), 277-278.
- Webster, J., & Watson, R. (2002). *Analyzing the Past to Prepare for the Future: Writing a Literature Review*. *MIS QUARTERLY*, 26(2), Xiii-Xxiii. from. Retrieved August 3, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/4132319>
- Wikipedia, c. d. (2021, abril 17). *Garena Free Fire*. (L. e. Wikipedia, Editor) Retrieved from https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Garena_Free_Fire&oldid=1348266
- 56
- Zakeh Ltd. (2021, Febrero 4). *Google Play*. Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=me.pou.app&hl=es_EC&gl=US
- ZeptoLab. (2021, Julio 21). *Google Play*. Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zeptolab.ctr.ads&hl=es_EC&gl=US

Zinkia Entertainment, S.A. Educativos. (2021, Abril 27). *Google Play*. Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zinkia.pocoyo.numbers2&hl=es_EC&gl=US

ANEXOS

ANEXO 1.

ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIA

| ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIA | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|--------------|
| Nivel Educativo | Padre 1 | Padre 2 | Padre 3 | Padre 4 | Padre 5 | Padre 6 | Padre 7 | Padre 8 | Padre 9 | Padre 10 | Padre 11 | Padre 12 | TOTAL |
| Primaria | | x | | | | | x | x | x | x | | | 5 |
| Secundaria | x | | x | x | x | x | | | | | x | | 6 |
| Tercer Nivel | | | | | | | | | | | | x | 1 |
| Cuarto Nivel | | | | | | | | | | | | | 0 |
| 1.- Género | | | | | | | | | | | | | |
| Masculino | | | | | | x | | | | | | x | 2 |
| Femenino | x | x | x | x | x | | x | x | x | x | x | | 10 |
| 2.- Edad | | | | | | | | | | | | | |
| Menor de 18 años | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Entre 18 y 25 años | | | | | | | | | | | x | | 1 |
| Entre 26 a 35 años | x | | x | | | x | x | x | x | | | x | 7 |
| Entre 36 a 40 años | | | | x | | | | | | x | | | 2 |
| Más de 41 años | | x | | | x | | | | | | | | 2 |
| 3.- Nacionalidad | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| ecuatoriana | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | 11 |
| colombiana | x | | | | | | | | | | | | 1 |
| venezolana | | | | | | | | | | | | | 0 |
| otros | | | | | | | | | | | | | 0 |
| 4.- Etnia | | | | | | | | | | | | | |
| Mestizo | x | | x | | x | x | x | x | x | x | x | x | 10 |
| Indígena | | | | x | | | | | | | | | 1 |
| Afrodescendiente | | x | | | | | | | | | | | 1 |
| Blanco | | | | | | | | | | | | | 0 |
| 5.- ¿Qué dispositivo utiliza el niño/a para acceder a las clases online? | | | | | | | | | | | | | |
| Teléfono inteligente | x | x | x | x | | x | x | x | x | | x | x | 10 |
| Tablet personal | | | | | | | | | | x | | | 1 |
| Computador portátil | | | | | x | | | | | | | | 1 |
| Computador de escritorio | | | | | | | | | | | | | 0 |
| 6.-Sistema operativo | | | | | | | | | | | | | |
| Android (Samsung, Nokia, Huawei, LG) | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | 12 |
| iOS (iPhone) | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Windows Phone (Lumia, HTC One,...) | | | | | | | | | | | | | 0 |
| BlackBerry (Evolve, Key, Z,) | | | | | | | | | | | | | 0 |

| 7.- Plan para acceder a internet | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Internet fijo | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | 12 |
| Plan de datos | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Recarga | | | | | | | | | | | | | 0 |
| 8.- Su niño/a utiliza los dispositivos electrónicos | | | | | | | | | | | | | |
| Siempre | x | | | | | | | x | | | x | x | 4 |
| Casi siempre | | | | x | x | x | | | | | | | 3 |
| A veces | | x | x | | | | | x | | x | x | | 5 |
| Nunca | | | | | | | | | | | | | 0 |
| 9.- A qué edad su niño/a empezó a manipular por primera vez un teléfono inteligente | | | | | | | | | | | | | |
| Entre 0 y 2 años | x | | | | | x | | | | | | x | 3 |
| Entre 2 y 3 años | | x | x | x | | | x | x | x | x | | | 8 |
| Entre 3 y 4 años | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Más de 5 años | | | | | | | | | | | x | | 1 |
| 10.- Tiempo promedio con el teléfono inteligente | | | | | | | | | | | | | |
| Menos de 1 hora | | | | | | | | x | x | | | | 2 |
| Entre 1 a 2 horas | | x | x | | | | x | | | | | | 3 |
| Entre 3 a 4 horas | | | | | | x | | | | | | | 1 |
| Más de 5 horas | x | | | | x | | | | | x | x | x | 6 |
| 11.- Su niño/a usa videojuegos en el teléfono inteligente | | | | | | | | | | | | | |
| Siempre | | | | | | x | | | | x | | x | 4 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------|------------------|------------------|------------------|--------|--------|------------------|-----------|-----------|-----------|------------|----|
| Casi siempre | | | | | | x | | | | | | | 1 |
| A veces | x | | x | x | | | x | x | | | | | 5 |
| Nunca | | x | | | | | | | | x | | | 2 |
| 12.- Qué tipo de videojuegos tiene instalado en el teléfono inteligente | | | | | | | | | | | | | |
| Acción: luchas y peleas | | | | | | | | | | x | x | x | 3 |
| Arcade: plataformas, laberintos, aventuras | | | x | | x | | | | | | x | | 3 |
| Deportivo: futbol, tenis, baloncesto, conducción | | | | | | | | | | | x | | 1 |
| Estrategia: aventuras, rol, juegos de guerra | | | | | | | | | | x | x | | 2 |
| Simulación: aviones, autos | | | | | | | | | | | x | | 1 |
| Juegos de mesa: habilidad, preguntas y respuestas | x | x | | x | | x | x | x | x | x | x | x | 10 |
| 13.- Indique el nombre del videojuego que más usa en el teléfono | | | | | | | | | | | | | |
| | Pepa pig | Free fire | Super mario bros | Super mario bros | Super mario bros | Pocoyo | Pocoyo | Super mario bros | Free fire | Free fire | Free fire | Free fire, | 12 |
| 14.- Cuál es su nivel de reacción al observar videojuegos descargados en su teléfono siendo 1 muy negativo y 10 muy positivo | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | x | | | | | | | | | | 1 |
| 2 | | | | | | | | | | | | | 0 |
| 3 | | | | | | | | | | | | | 0 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | | | | | | x | | | x | | | | 2 |
| 5 | | | | | | | | | | | | | 0 |
| 6 | | | | | | | | | | | | | 0 |
| 7 | | | | | | | | | | | | | 0 |
| 8 | | | x | | x | | x | | | x | | x | 5 |
| 9 | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | x | | x | | | | x | | | x | | 4 |
| 15.- Qué tiempo pasa su hijo/a en los videojuegos | | | | | | | | | | | | | |
| Menos de 1 hora | | x | | | x | | x | x | | x | | | 5 |
| Entre 1 a 2 horas | | | x | | | | | | | | | | 1 |
| Entre 3 a 4 horas | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Más de 5 horas | x | | | x | | x | | | x | | x | x | 6 |
| 16.- Desde que su hijo/a accede a los videojuegos, usted ha notado un cambio en su estado de ánimo? | | | | | | | | | | | | | |
| Siempre | | | | x | | x | | | x | x | x | | 5 |
| Casi siempre | x | | x | | | | | | | | | | 2 |
| A veces | | x | | | x | | x | x | | | | | 4 |
| Nunca | | | | | | | | | | | | x | 1 |
| 17.- Ha notado en su hijo/a un lenguaje agresivo | | | | | | | | | | | | | |
| Siempre | | x | | | | | | x | x | x | | | 4 |
| Casi siempre | x | | | x | | | | | | | | | 2 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| A veces | | | x | | x | | x | | | | x | x | 5 |
| Nunca | | | | | | x | | | | | | | 1 |
| 18.- Ha notado gestos, posturas o vocabulario de los videojuegos presente en su hijo/a | | | | | | | | | | | | | |
| Siempre | x | | x | | | | | x | x | x | | | 5 |
| Casi siempre | | | | x | | | | | | | | x | 2 |
| A veces | | x | | | | | | | | | | | 1 |
| Nunca | | | | | x | x | x | | | | x | | 4 |
| 19.- Su hijo/a a presentado con frecuencia dolor de cabeza, pérdida o disminución de la visión | | | | | | | | | | | | | |
| Siempre | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Casi siempre | | | | | | | | | | | | | 0 |
| A veces | | | | | | | | | | x | | | 1 |
| Nunca | x | x | x | x | x | x | x | x | x | | x | x | 11 |
| 20.- Quién descarga los videojuegos en el teléfono | | | | | | | | | | | | | |
| Padres | | | x | | | | | | | | | | 1 |
| Hermanos | | x | | | x | | x | | | | | | 3 |
| Otros | | | | | | | | | | | | | 0 |
| Lo hace él mismo | x | | | x | | x | | x | x | x | x | x | 8 |
| 21.- Según su opinión, los videojuegos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de su hijo/a | | | | | | | | | | | | | |
| Siempre | | x | x | | | x | | x | | x | x | | 6 |
| Casi siempre | x | | | | | | | | | | | | 1 |
| A veces | | | | x | | | | | x | | | x | 3 |
| Nunca | | | | | x | | x | | | | | | 2 |

ANEXO 2.

ENTREVISTA A DOCENTES

| PREGUNTAS | | Ficha 1 | Ficha 2 | Ficha 3 | Ficha 4 | Ficha 5 | Ficha 6 | Ficha 7 | Ficha 8 | Ficha 9 | Ficha 10 | Ficha 11 | Ficha 12 | Ficha 13 | Ficha 14 | Ficha 15 | Ficha 16 | Ficha 17 | Ficha 18 | Ficha 19 | Ficha 20 | TOTAL | |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-------|----|
| 1 | Qué plataformas usa para cumplir con el proceso educativo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Zoom | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | 20 |
| | Tiempo Días | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| | Teams | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 0 |
| | Tiempo Días | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 0 |
| | WhatsApp | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | 20 |
| | Tiempo Días | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| | Días Conexión de Clases | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| | Tiempo/conexión/Minutos | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| | Niños no conectados | 6 | 2 | 3 | 5 | 7 | 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 6 | 7 | 3 | 2 | 6 | 7 | 4 | 2 | 1 | 5 | | 91 |
| Niños conectados | 14 | 18 | 17 | 15 | 13 | 12 | 15 | 15 | 16 | 15 | 12 | 13 | 17 | 18 | 14 | 13 | 16 | 18 | 19 | 15 | | 305 | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | La docente aplica la tecnología durante el desarrollo de la clase | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Se aplica juegos interactivos para el desarrollo de la clase | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | 20 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| Conoce y domina las plataformas digitales que usa | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | 20 |
| Aplica recursos tecnológicos | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | 20 |
| No de Recursos utilizados | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Kahoot | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Genialy | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Quizizz | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Situación emocional en clases | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| La docente se preocupa por el estado anímico del niño | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 20 |
| Cuántas docentes lo hacen | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 20 |
| Niños que SI expresan lo que Sienten | 5 | 8 | 9 | 8 | 5 | 3 | 7 | 2 | 6 | 5 | 9 | 3 | 5 | 6 | 9 | 8 | 7 | 6 | 7 | 9 | 127 |
| Niños que NO expresan lo que sienten | 15 | 12 | 11 | 12 | 15 | 17 | 13 | 18 | 14 | 15 | 11 | 17 | 15 | 14 | 11 | 12 | 13 | 14 | 13 | 11 | 273 |
| Niños que tuvieron un comportamiento Adecuado | 15 | 18 | 19 | 12 | 11 | 17 | 19 | 14 | 15 | 20 | 19 | 18 | 19 | 20 | 16 | 16 | 17 | 15 | 15 | 15 | 330 |
| Niños que NO tuvieron un comportamiento Adecuado | 3 | 2 | 1 | 8 | 9 | 3 | 1 | 6 | 5 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 68 |
| Hicieron muecas | 3 | 0 | 0 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 3 | 30 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| | Sacaron la lengua | 0 | 2 | 0 | 3 | 3 | 1 | | 2 | 1 | | 1 | 1 | 1 | | 1 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 26 |
| | Gritaron | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | No hicieron caso al docente | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 |
| | Realizaron otras actividades que no son de la clase | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| | Molestaron a sus compañeros | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Niños que SI estuvieron acompañados | 17 | 17 | 19 | 20 | 18 | 15 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 17 | 15 | 14 | 18 | 18 | 19 | 17 | 18 | 15 | 342 |
| | Niños que NO estuvieron acompañados | 3 | 3 | 1 | 0 | 2 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 3 | 5 | 6 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 5 | 58 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Que equipos tecnológicos se usan con más frecuencia durante la clase | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Celular | 17 | 8 | 12 | 13 | 11 | 12 | 12 | 16 | 15 | 16 | 15 | 17 | 12 | 10 | 11 | 12 | 11 | 12 | 13 | 16 | 261 |
| | Computador portátil | 1 | 6 | 4 | 3 | 6 | 5 | 5 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 2 | 72 |
| | PC de Escritorio | 1 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 43 |
| | Tablet | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 25 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Desarrollo de la clase virtual | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | La docente está pendiente de la participación activa de todos sus estudiantes | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 20 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|
| Cuántos docentes estuvieron pendientes de la participación de la clase | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 20 |
| El docente realizó preguntas para que los niños alzarán la mano y respondieran | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 20 |
| Incentivó al niño/a con aplausos cada vez que participaba | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | 20 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Les pareció Atractiva las clases | 17 | 19 | 18 | 18 | 17 | 16 | 17 | 15 | 16 | 14 | 17 | 16 | 19 | 15 | 14 | 18 | 17 | 18 | 16 | 17 | | 334 |
| No les pareció atractiva las clases | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 6 | 3 | 4 | 1 | 5 | 6 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | | 66 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Duración de la clase-minutos | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| Tiempo de Atención del estudiante-minutos | 25 | 20 | 15 | 15 | 10 | 15 | 20 | 20 | 25 | 15 | 17 | 20 | 30 | 18 | 23 | 27 | 26 | 22 | 19 | 24 | | 20.3 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 Conexión a internet en la clase virtual | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ingresaron puntuales a clases | 15 | 15 | 17 | 16 | 18 | 17 | 15 | 18 | 16 | 14 | 13 | 12 | 15 | 14 | 18 | 15 | 17 | 15 | 17 | 15 | | 312 |
| No ingresaron puntuales a clases | 5 | 5 | 3 | 4 | 2 | 3 | 5 | 2 | 4 | 6 | 7 | 8 | 5 | 6 | 2 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | | 88 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 Calidad de la Red | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Excelente | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | 0 |
| Buena | 5 | 0 | 3 | 4 | 0 | 0 | 5 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 3 | 0 | 3 | 0 | | 27 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| Regular | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 4 | 6 | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 23 |
| Mala | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 8 | 0 | 6 | 0 | 5 | 0 | 5 | 0 | 5 | 38 |
| Se desconecta 1 a 3 veces durante la clase | 3 | 0 | 2 | 3 | 0 | 3 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 26 |
| Se desconecta 3 a 5 veces durante la clase | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 4 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| Se desconecta más de 5 veces durante la clase | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 | 5 | 20 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Niños conectados | 13 | 17 | 20 | 20 | 14 | 17 | 17 | 17 | 16 | 13 | 15 | 15 | 11 | 14 | 20 | 17 | 13 | 16 | 16 | 19 | 320 |
| Niños no conectados | 7 | 3 | 0 | 0 | 6 | 3 | 3 | 3 | 4 | 7 | 5 | 5 | 9 | 6 | 0 | 3 | 7 | 4 | 4 | 1 | 80 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hicieron mal uso de la tecnología | 2 | 3 | 1 | 3 | 5 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 4 | 1 | 1 | 5 | 47 |
| Jugaron con la cámara | 1 | 2 | | 1 | 2 | | | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 26 |
| Jugaron con el micrófono | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | | 1 | 1 | 2 | | 1 | 1 | | | 1 | 1 | 2 | | | 2 | 19 |
| Jugaron con apps o juegos de su computador o celular | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Utilizaron el chat de la aplicación | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Niños que No hicieron mal uso de la tecnología | 18 | 17 | 19 | 17 | 15 | 19 | 19 | 17 | 17 | 19 | 18 | 18 | 19 | 17 | 18 | 17 | 16 | 19 | 19 | 15 | 353 |

ANEXO 3.

VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

1. Pocoyo 1,2,3 Aventura en el espacio y estrellas


Niños desde los 3 años

Figura 67.

Pocoyo



Fuente: play.google.com

Empresa que diseña el juego Zinkia Entertainment, S.A. Educativos, 

todos.

Tabla 37.

Información del juego Pocoyo 1,2,3 Aventura en el espacio y las estrellas

| | | |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Actualizado 27 de abril de 2021 | Tamaño 54 M | Instalaciones 100,000+ |
| Versión actual 1.1.1 | Requiere Androide 5.0 y versiones posteriores | Calificación del contenido 4.1 Todos |
| Elementos interactivos Compras en el juego | Productos integrados en la aplicación \$6.49 por elemento | Permisos Fotos, datos multimedia, archivos, almacenamiento, información de conexión a Wi-Fi |
| Informe Marcar como inadecuado | Ofrecida por Zinkia Entertainment, S.A. | Desarrollador Visitar el sitio web apps@zinkia.com Política de Privacidad, Infantas, 27 28004. Madrid. Spain |

Elaborado por: La Autora

Fuente: (Zinkia Entertainment, S.A. Educativos, 2021)

Este juego es ideal para los más pequeños ya que ayuda a mejorar sus destrezas y habilidades. **Objetivo.** - El objetivo es capturar las estrellas y ganar

puntos. Se trata de una aventura en la cual Pocoyo viaja a través del sistema solar y aprende todo sobre los planetas. Descubre las estrellas y aprende a escribir los números del 0 al 9.

Vuela con una nave espacial a través del simulador viajando a las estrellas de nuestra galaxia, la más divertida del universo, mientras visita todos los planetas desde Mercurio pasando por la Tierra y llegando a Plutón. Puede saludar a los extraterrestres en el camino, aprenden los conceptos básicos de matemáticas y números, aquí pueden obtener medallas.

2. Cut the Rope FULL FREE

Niños de 4 años

Figura 68.

Cut the Rope FULL FREE



Fuente: luisgyg.com

Empresa que diseña el juego ZeptoLab Puzles, Educativos,  todos.

Tabla 38.

Información del juego Cut the Rope FULL FREE

| | | |
|-------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Actualizado | Tamaño | Instalaciones |
| 19 de junio de 2018 | 43 M | 1.000,000+ |
| Versión actual | Requiere Androide | Calificación del contenido |
| 3.7.0 | 4.1 y versiones posteriores | 4.8 Todos |
| Elementos interactivos | Productos de compra en la aplicación | Permisos |
| Compras digitales | \$0.99 - \$29.99 por elemento | Fotos, datos multimedia, archivos, almacenamiento, información de conexión a Wi-Fi |
| Informe | Ofrecida por | Desarrollador |
| Marcar como inadecuado | ZeltoLab | Visitar el sitio web support@zeptolab.com 2 Eaton Gate, London, SW1W 9BJ United Kingdom |

Elaborado por: La Autora
Fuente: (ZeptoLab, 2021)

Características principales:

- 17 paquetes de niveles con 425 niveles
- Juego innovador basado en la física
- Adorable personaje
- Gráficos espectaculares
- Cortos de animación de Om Nom (“Om Nom Stories”)
- Superpoderes

Juego muy divertido, basado en la física, los niños pequeños disfrutan al máximo de este juego, mejoran sus habilidades y la parte lógica, desarrolla colores, tamaños, estados de ánimo, formas.

Objetivo. - El objetivo de este juego es ayudar a Om Nom, un pequeño monstruito que quiere caramelos, se debe pensar muy bien los pasos que hay que dar para poder comer, se consigue estrellas de oro, descubre premios ocultos, desbloquea nuevos niveles divertidos. Tiene muy buenos comentarios y posee casi cinco estrellas siendo las cinco el máximo puntaje en la calificación de los videojuegos.

3. Slither.io

Niños de 4 años

Figura 69.

Slither.io



Fuente: Minijuegos.com

Empresa que diseña el juego Lowtech Studios, Educativos,  todos.

Tabla 39.

Información del juego Slither.io

| | | |
|-------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Actualizado | Tamaño | Instalaciones |
| 20 de diciembre de 2019 | Varía según el dispositivo | 100.000,000+ |
| Versión actual | Requiere Androide | Calificación del contenido |
| 1.6 | 2.3 y versiones posteriores | 4.1 Todos |
| Elementos interactivos | Productos de compra en la aplicación | Permisos |
| Compras digitales | \$3.99 por elemento | Fotos, datos multimedia, archivos, almacenamiento, información de conexión a Wi-Fi |
| Informe | Ofrecida por | Desarrollador |
| Marcar como inadecuado | Lowtech Studios | Visitar el sitio web team@slither.io Política de privacidad PO Box 76 Jenison, MI 49429 |

Elaborado por: La Autora
Fuente: (Lowtech Studios, 2019)

Juego tradicional de estrategia de la serpiente, versión más completa y divertida.

Objetivo. - Su objetivo es hacer crecer a la serpiente hasta que sea la más larga del juego, no debe chocar con los compañeros en caso de hacerlo se termina el juego porque pierde, cuando el jugador contrario choca contigo ganas sus puntos.

En este juego se desarrolla la concentración, habilidades, longitud, colores primarios y secundarios, formas.

4. Momo Pop

Niños de 3 años

Figura 70.

Momo Pop



Fuente: JuegosJuegos.com


Empresa que diseña el juego Azmos apps Rompecabezas, Educativos,  todos.

Tabla 40.

Información del juego Momo Pop

| Actualizado | Tamaño | Instalaciones |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| 15 de marzo de 2021 | 9,7M | 50+ |
| Versión actual | Requiere Androide | Calificación del contenido |
| 9.8 | 4.1 y versiones posteriores | Todos |
| Permisos | Informe | Ofrecida por |
| Fotos, datos multimedia, archivos, almacenamiento, información de conexión a Wi-Fi | Marcar como inadecuado | Azmos apps |
| Desarrollador | Visitar el sitio web videozhome009@gmail.com | |

Elaborado por: La Autora
Fuente: (azmos apps, 2021)

Objetivo. - El objetivo del nivel es completar los 100 niveles con 3 estrellas. Es un juego divertido en el cual los niños tendrán que aplicar la lógica para deslizar las caritas de los animales y formar grupos de tres. Los niños podrán disfrutar de

historietas que tiene por protagonista al Momo y sus amigos. Se desarrolla la atención, colores, líneas, figuras iguales y sus habilidades.

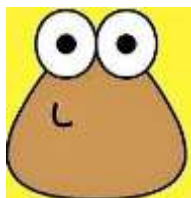
En este juego se intercambia fichas y se combina con animales. La combinación de 4 o más animales idénticos crea mosaicos especiales en el campo que pueden hacer explotar filas, columnas o animales del mismo tipo.

5. Pou

Niños de 4 años

Figura 71.

Pou



Fuente: Minijuegos.com


Empresa que diseña el juego Zakeh Ltd Juegos ocasionales, Educativos,  todos.

Tabla 41.

Información del juego Pou

| | | |
|-------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Actualizado | Tamaño | Instalaciones |
| 4 de febrero de 2021 | 22M | 500.000,000+ |
| Versión actual | Requiere Androide | Calificación del contenido |
| 1.4.84 | 4.1 y versiones posteriores | 4.3 Todos |
| Elementos interactivos | Productos de compra en la aplicación | Permisos |
| Compras en el juego | \$0.99-\$24.99 por elemento | Fotos, datos multimedia, archivos, almacenamiento, información de conexión a Wi-Fi |
| Informe | Ofrecida por | Desarrollador |
| Marcar como inadecuado | Zakeh Ltd | Visitar el sitio web pouhelp@gmail.com Política de Privacidad Julia House, Themistokli Dervi 3,1066, Nicosia, Cyprus |

Elaborado por: La Autora
Fuente: (Zakeh Ltd, 2021)

Objetivo. - Su objetivo es crear responsabilidad en los niños. Este juego trata de una mascota virtual a la cual se debe cuidar y alimentar para que crezca. Al pasar

los niveles se podrá personalizar su Pou. Convirtiéndose en el juego favorito de los niños. Como incentivo hay monedas, se puede vestirle, usar accesorios como gafas y sombreros, es posible personalizar el fondo de la habitación y jugar con varios amigos. Se desarrolla habilidades, destrezas, colores, formas, autonomía.

6. Tres en raya con Peppa Pig

Niños de 3 años

Figura 72.

Tres en raya con Peppa Pig



Fuente: rtve.es

Empresa que diseña el juego Arclite Systems Juegos ocasionales, Educativos,

E todos.

Tabla 42.

Información del juego Tres en raya con Peppa Pig

| Actualizado | Tamaño | Instalaciones |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| 24 de mayo de 2021 | Varía con el dispositivo | 100.000,000+ |
| Versión actual | Requiere Androide | Calificación del contenido |
| Varía con el dispositivo | Varía con el dispositivo | 4.2 Todos |
| Productos de compra en la aplicación | Permisos | Informe |
| \$0.99-\$199.99 por elemento | Fotos, datos multimedia, archivos, almacenamiento, información de conexión a Wi-Fi | Marcar como inadecuado |
| Ofrecida por | Desarrollador | |
| Arclite Systems | Visitar el sitio web support@arclitebd.com Política de Privacidad 56 South Bashabo Islam Villa Dhaka 1214 Bangladesh | |

Elaborado por: La Autora
Fuente: (Arclite Systems, 2021)

Es un entretenido juego de tres en raya común basado en la serie de televisión Peppa Pig. Es muy divertido para los niños jugar con los personajes de la famosa serie de RTVE, también lo pueden hacer con sus amigos.

Objetivo. - Su objetivo es jugar en línea para evitar desperdiciar papel. Se desarrolla habilidades, destrezas, colores, formas, autonomía, líneas.

Peppa Pig, es una pequeña y encantadora cerdita, que vive con su hermano George y su mamá. Le gusta disfrazarse, jugar, conocer lugares y hacer amigos nuevos, gusta de saltar en charcos de lodo o barro.

7. Pasapalabra Junior

Niños de 3 años

Figura 73.



Pasapalabra Junior

Fuente: cokitos.com


Empresa que diseña el juego, develUp Games Preguntas y respuestas, Educativos,  todos.

Tabla 43.
Información del juego Pasapalabra Junior

| | | |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Actualizado | Tamaño | Instalaciones |
| 22 de febrero de 2021 | 12M | 5.000,000+ |
| Versión actual | Requiere Androide | Calificación del contenido |
| 2.11.2 | 4.2 y versiones posteriores | 4.2 Todos |
| Productos de compra en la aplicación | Permisos | Informe |
| \$0.99-\$199.99 por elemento | Fotos, datos multimedia, archivos, almacenamiento, información de conexión a Wi-Fi | Marcar como inadecuado |
| Ofrecida por | Desarrollador | |
| develUp Games | Visitar el sitio web info@develup.com.ar Política de Privacidad Alpatacal 3585, Sáenz Peña | |

Elaborado por: La Autora
Fuente: (develUp Games, 2021)

Tiene la figura de una rosca y pertenece al programa de tv pasapalabra misma que está diseñado para niños pequeños. Escuchan las preguntas y escriben las respuestas en la casilla de verificación y en el caso de no poder escribir aún puede estar acompañado de un adulto.

Objetivo. - Utilizar la mente y memoria, agilidad para seleccionar opciones correctas. Se lo puede realizar el juego en familia.

8. Juegos educativos de colorear para niños

Niños de 3 años

Figura 74.

Juegos educativos de colorear para niños



Fuente: GoKids.com

Empresa que diseña el juego GoKids, Educativos,  todos.

Tabla 44.

Información del juego Juegos educativos de colorear para niños

| | | |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Actualizado | Tamaño | Instalaciones |
| 23 de Julio de 2021 | 75M | 10,000,000+ |
| Versión actual | Requiere Androide | Calificación del contenido |
| 4.3.26 | 4.4 y versiones posteriores | 4.1 Todos |
| Productos de compra en la aplicación | Permisos | Informe |
| \$0.99-\$4.99 por elemento | Fotos, datos multimedia, archivos, almacenamiento, información de conexión a Wi-Fi | Marcar como inadecuado |
| Ofrecida por | Desarrollador | Elementos interactivos |
| GoKids | Visitar el sitio web toplinesolutionsltd@gmail.com Política de Privacidad 195 PEARL'S HILL TERRACE, #03-34 SINGAPORE 168976 | Compras digitales |

Elaborado por: La Autora
Fuente: (GoKids Educativos, 2021)

Objetivo. - Su objetivo es ser un juego educativo para niños pequeños de 2,3,4,5 años, aprenden los nombres de los colores en diferentes idiomas, se crea asociaciones como animales y frutas, también aprenden a dibujar, aumentan su

vocabulario con palabras nuevas, se desarrolla la motricidad fina, la memoria, atención, perseverancia, curiosidad y habilidades que ayudan a los niños para la escuela.

9. El Reino Infantil: Juegos Educativos para Niños

Niños de 4 años

Figura 75.

El Reino Infantil: Juegos Educativos para Niños



Fuente: descargas.com

Empresa que diseña el juego Leader Entertainment, Educativos,  todos.

Tabla 45.

Información del juego El Reino Infantil: Juegos Educativos para Niños

| | | |
|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Actualizado 28 de Mayo de 2021 | Tamaño 158M | Instalaciones 1,000,000+ |
| Versión actual 1.241.3 | Requiere Androide 5.0 y versiones posteriores | Calificación del contenido 3.9 Todos |
| Productos de compra en la aplicación \$3.99-\$39.99 por elemento | Permisos Fotos, datos multimedia, archivos, almacenamiento, información de conexión a Wi-Fi | Informe Marcar como inadecuado |
| Ofrecida por Leader Entertainment | Desarrollador Visitar el sitio web soporte@elreinoinfantil.com Política de Privacidad San José 1277 – Buenos Aires | Elementos interactivos Compras en el juego |

Elaborado por: La Autora
Fuente: (Leader Entertainment, 2021)

Objetivo. - Su objetivo es ser un juego que estimula a los niños a aprender jugando, también pueden cantar y bailar, se puede cuidarles, bañarles, entre otras

opciones que encantan a los más pequeños de la casa. Estimula el desarrollo de la capacidad intelectual, física y socio-emocional, ejercita la memoria, creatividad y la coordinación motora. Un juego seguro, realizado para los niños de la edad.

10. Kids Learn Shapes FREE

Niños de 3 años

Figura 76.

Kids Learn Shapes FREE



Fuente: play.google.com


Empresa que diseña el juego Intellijoy Educational Games for Kids, Educativos,  todos.

Tabla 46.

Información del juego Kids Learn Shapes FREE

| | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|---------------------------------------|
| Actualizado | Tamaño | Instalaciones |
| 11 de Mayo de 2021 | 35 M | 5.000,000+ |
| Versión actual | Requiere | Calificación del |
| 1.6.3 | Androide | contenido |
| | 4.4 y versiones posteriores | 4.0 Todos |
| Permisos | Informe | Ofrecida por |
| Fotos, datos multimedia, archivos, almacenamiento, información de conexión a Wi-Fi | Marcar como inadecuado | Intellijoy Educational Games for Kids |
| Desarrollador | | |
| Visitar el sitio web questions@intellijoy.com Política de Privacidad Intellijoy 8170 N. McCormick Blvd Suite 220 Skokie, IL 60076 | | |

Elaborado por: La Autora

Fuente: (Intellijoy Educational Games for Kids, 2021)

Es un juego educativo pensado y diseñado para niños de preescolar para que aprendan formas y se diviertan con ellas.

Objetivo. - El objetivo de este juego es utilizar objetos de la vida real, los niños reconocen formas de su entorno, juegan, aprenden y se divierten, la docente puede utilizar este juego para enseñar varias actividades como son: colores, texturas, tamaños, números, aprenden vocabulario e inglés, pueden aprender otro idioma en el caso de ser uno de los objetivos, entre otros.

ANEXO 4. CUESTIONARIO DIRIGIDO A PADRES DE FAMILIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

CUESTIONARIO DIRIGIDO A PADRES DE FAMILIA

Estimado profesional, muchas gracias por formar parte del equipo de juicio de expertos del siguiente instrumento de investigación. Esta herramienta será utilizada dentro de la fase exploratoria de indagación con el fin de obtener variables cualitativas y cuantitativas para correlacionar con los resultados futuros asociados al impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.

Lineamientos Generales: El presente cuestionario hace parte de la tesis de maestría titulada: Impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "Alberto Enriquez" de la ciudad de Atuntaqui, el mismo permite indagar la influencia del uso los videojuegos en proceso de enseñanza aprendizaje

Este cuestionario, será manejado con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información provista. El propósito del mismo es recolectar información relevante sobre el tema de investigación. El cuestionario está conformado por 21 preguntas que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

Objetivo General

Analizar la relación de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "Alberto Enriquez" de la ciudad de Atuntaqui.

Objetivos Específicos

- **Objetivo 1.-** Describir la relación de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años.
- **Objetivo 2.-** Caracterizar los videojuegos que tienen mayor influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- **Objetivo 3.-** Desarrollar una guía didáctica del uso adecuado de videojuegos.

ANEXO 5.

ENTREVISTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

ENTREVISTA ESTRUCTURADA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

Lineamientos Generales: La presente entrevista hace parte de la tesis de maestría titulada: Impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez" de la ciudad de Atuntaqui, la misma que permite indagar la influencia del uso de los videojuegos en proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta entrevista, será manejada con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información provista. El propósito de la misma es recolectar información relevante sobre el tema de investigación. La entrevista está conformada por 13 preguntas que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

Objetivo General

Analizar la relación de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez" de la ciudad de Atuntaqui.

Objetivos Específicos

- **Objetivo 1.-** Describir la relación de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años.
- **Objetivo 2.-** Caracterizar los videojuegos que tienen mayor influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- **Objetivo 3.-** Desarrollar una guía didáctica del uso adecuado de videojuegos.

ANEXO 6.

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

ENTREVISTA ESTRUCTURADA DIRIGIDA A DOCENTES

Nivel educativo: _____
Título universitario: _____
Cargo que desempeña: _____
Años de servicio en el campo educativo _____
Año de Básica Media en el que se desempeña: _____
Fecha: _____

Consentimiento Informado

¿Está usted de acuerdo en proporcionar información con fines investigativos para obtener datos reales sobre el tema a investigar?

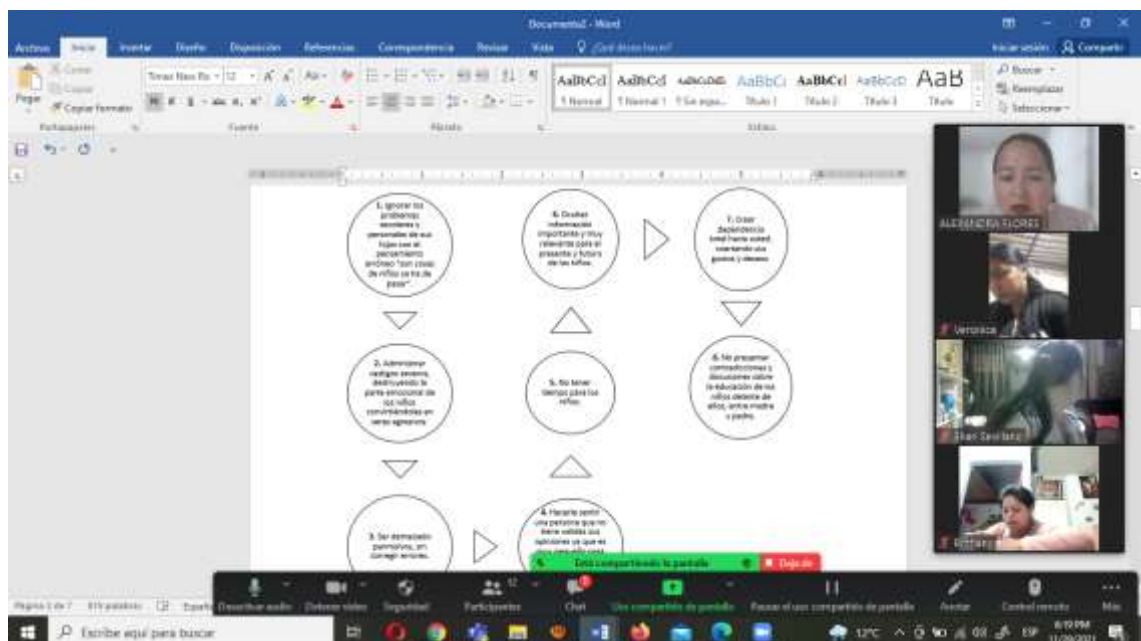
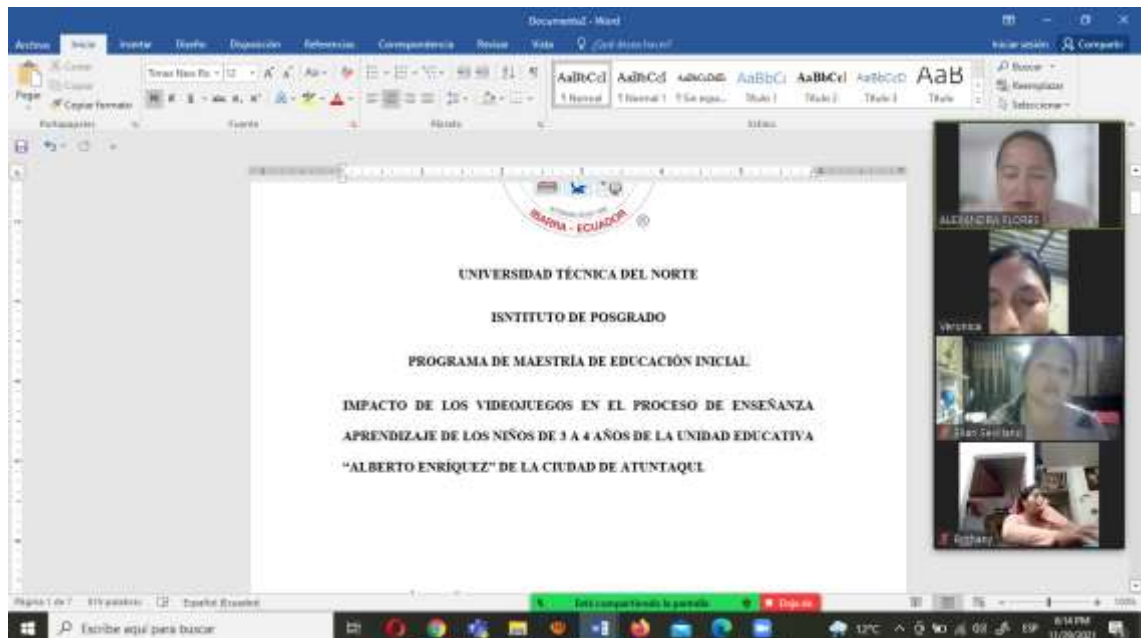
| | |
|----|--|
| Si | |
| No | |

| PREGUNTAS GENERADORAS | RESPUESTAS |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1. ¿Tiene conocimiento si a sus niños del grado, les gusta los Videojuegos? | |
| 2. ¿Considera que los videojuegos podrían afectar en las emociones a los niños/as en clase? | |
| 3. ¿Considera que los niños y niñas que juegan videojuegos presentan dificultades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje? | |

ET THECNICUS IN SERVITIUM

ANEXO 7.

CAPTURAS DE PANTALLA DE SOCIALIZACIÓN DE GUÍA DIDÁCTICA DEL USO ADECUADO DE VIDEOJUEGOS A PADRES DE FAMILIA



Document1 - Word

Inicio Insertar Referencias Diseño Referencias Correo Electrónico Revisar Vista

Página de 7 314 palabras

En Europa se ha creado un código de regulación de videojuegos, el PEGI, para proporcionar información sobre los contenidos y las edades recomendadas. Los productos son clasificados de acuerdo a los criterios.

ALMAGRE FLORES
Verónica
JUAN CARLOS
RITA

Document1 - Word

Inicio Insertar Referencias Diseño Referencias Correo Electrónico Revisar Vista

Página de 7 314 palabras

Existen ocho descriptores de acuerdo al contenido. Ver figura 55.

Figura 55.
Descriptores

Language Discrimination Drugs Blood Violence In-Game Purchases

Fuente: Datos para padres e educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos.

- Lenguaje soez:** El juego contiene palabras rasas ofensivas.
- Discriminación:** El juego contiene material que favorece la discriminación en todas sus manifestaciones.
- Drogas:** El juego hace referencia al consumo de drogas.
- Miedo:** El juego puede provocar miedo a los niños.

ALMAGRE FLORES
JUAN CARLOS
RITA
Diana Alejandra Lopez Jarama

