



**Uso de juegos cibernéticos en la educación inicial en el
contexto COVID-19**

Use of Cyber Games in Initial Education in the COVID-19 context

Pedro Gabriel Marcano Molano
Universidad Estatal Península de Santa Elena - UPSE
 pmarcano@upse.edu.ec
Santa Elena, Ecuador.

Edwar Hermógenes Salazar Arango
Universidad Estatal Península de Santa Elena - UPSE
 esalazar@upse.edu.ec

María Fernanda Reyes Santacruz
Universidad Estatal Península de Santa Elena - UPSE
 mfreyes@upse.edu.ec

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue diagnosticar la actitud que tienen los padres de familia de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau de la provincia de Santa Elena, Ecuador, sobre los beneficios que podrían generar los juegos cibernéticos para desarrollar habilidades y destrezas en niños en el contexto COVID-19. Se utilizó una escala tipo Likert de 5 puntos para abordar las dimensiones a) Conocimiento, beneficios y riesgos del uso de juegos cibernéticos; b) Dominio de tecnología / brecha tecnológica; c) tiempo de uso / regulaciones sobre el uso y d) tipos de juegos, contenidos y control parental. El análisis fue descriptivo. Entre los resultados más significativos destacan el conocimiento que tienen los padres de familia sobre los juegos cibernéticos y sus riesgos, pero en menor medida los beneficios; la brecha tecnológica entre padres e hijos no fue significativa, sin embargo, no presentaron una buena disposición para adquirir habilidades o destrezas en ese tipo de juegos para utilizarlo en casa, así mismo; tienen un control de los tipos de juegos, contenidos demás actividades que realizan sus hijos. Las principales conclusiones están asociadas a la percepción de los padres de familia sobre la contribución de los juegos en el desarrollo habilidades en los niños, la cual, no es totalmente favorable.

Palabras clave: juegos cibernéticos, control parental, COVID-19

ABSTRACT

The objective of this research is to diagnose the attitude of parents of the Juan Jacobo Rousseau School in the province of Santa Elena, Ecuador, about the benefits that cyber games could generate to develop skills and abilities in children. A 5-point Likert scale was used to address the dimensions a) Knowledge, benefits and risks of the use of cyber games; b) Technology mastery / technological gap; c) time of use / regulations on use and d) types of games, contents and parental control. The analysis was descriptive. Among the most significant results are the knowledge that parents have about cyber games, their risks, but to a lesser extent the benefits; the technological gap between parents and children is not significant, however, they do not present a good disposition to acquire skills or abilities in this type of games to use it at home, likewise; they have control over the types of games, contents and other activities that their children perform. The main conclusions are associated with the parents' perception of the contribution of games in the development of children's skills, which is not totally favorable.

Key words: cyber games, parental control, COVID-19

INTRODUCCIÓN

Investigaciones recientes afirman que existe una tendencia a permanecer más tiempo conectado a dispositivos electrónicos, producto de la nueva normalidad por el COVID-19 y otros factores alertando sobre los efectos negativos y consecuencias del exceso de uso (Ruiz-Palmero et al., 2021). En ese sentido, Baptista et al. (2020), resaltan dentro de las actividades realizadas por estudiantes de educación básica en la época de la pandemia el uso de dispositivos para mantener comunicación con los docentes, uso de aplicaciones de comunicación y redes sociales. Sin embargo, estudiantes de todos los niveles educativos utilizan los dispositivos, no solo para comunicarse con sus docentes y cumplir con deberes académicos, sino para juegos en línea o juegos cibernéticos cuyo propósito es el entretenimiento del jugador sin embargo, se han implementado en el ámbito educativo aprovechando las numerosas ventajas como estrategia pedagógica.

Las familias cumplen un papel positivo en la educación escolar de sus hijos, motivándoles, generando un ambiente adecuado para fomentar los hábitos de estudio, manteniendo una relación de colaboración con los docentes o participando en actividades escolares. Todo lo anterior se traduce en dos tareas claves: acompañamiento y apoyo desde la familia en todo lo relacionado con la educación escolar. Se trata de incorporar la educación como un valor de la vida familiar y, con los medios de que se disponen, a fomentar los hábitos de lectura y establecer en el hogar las condiciones para establecer rutinas para el seguimiento de las actividades escolares.

A nivel global los infantes están inmersos en la era digital 2.0 y se familiarizan rápidamente con aparatos tecnológicos, destacándose que, los menores de 8 años tienen preferencia por la tableta digital, para jugar o ver videos (Paniagua,

2018). Por otro lado, el estilo de vida de las familias reduce el tiempo que dedican para jugar y participar en el aprendizaje de sus hijos (Ihmeideh, 2017). Los padres le dan mayor interés al desarrollo de habilidades académicas e intelectuales, relegando al entorno lúdico como escaso y casi innecesario (Carolan et al., 2020).

En Latinoamérica el 53% de los juegos realizados por niños de edades tempranas contenían violencia, y esta exposición a la violencia puede conducir a problemas de salud mental (Blake y Hamrin, 2007). Esto ha generado preocupación en los padres de familia y docentes, por ello, los educadores han efectuado capacitaciones por iniciativa propia logrando actualizarse y ser capaces de manejar la era 2.0; sin embargo, existen docentes que tienen temor a enfrentarse a este nuevo reto siguiendo una enseñanza tradicional (Viñals y Cuenca, 2016). Rodríguez y Martínez, (2016) alertan sobre el hecho de que el uso sin control podría provocar bajo rendimiento escolar, ausencia en clases, desilusión por la educación, abandono escolar, baja autoestima, inseguridad y mal comportamiento (Ibarra, 2019).

Ecuador no es ajeno a este fenómeno; se ha documentado la relación existente entre las horas dedicadas a los videojuegos y los niveles de estrés, ansiedad, depresión y otros trastornos en adolescentes ecuatorianos jugadores de videojuegos durante el aislamiento producto de la pandemia COVID-19 con resultados interesantes.

En primera instancia, el incremento del tiempo de uso se debe a las clases en modalidad virtual, sin embargo, también se evidencia el uso de dispositivos para jugar. Cedeño y Vélez (2020) realizan una investigación en adolescentes partiendo de la hipótesis de que, a mayor cantidad de horas dedicadas a los videojuegos experimentan menores niveles de estrés y ansiedad, sin datos

suficientes para comprobar tal hipótesis. Así mismo Ruiz et al., 2021) concluyen que con las restricciones de movilidad y de contacto social el consumo de internet, telefonía móvil, redes sociales, videojuegos y mensajería instantánea incrementaron de manera muy notable con la pandemia, ubicando el tiempo de uso de dispositivos para juegos en una conducta de riesgo, próxima al abuso.

Alrededor del 65% de los hogares en Ecuador, cuentan con dispositivos para jugar, entre ellos se pueden mencionar las consolas de video, lo cual ha condicionado mayor accesibilidad por parte de niños en edad preescolar a los juegos cibernéticos. Respecto al tiempo de uso el estudio estimó que, los niños emplean entre una y dos horas (20%), y más de dos horas (11%) a los juegos cibernéticos, las cifras se incrementan a 22% y 17% durante el fin de semana (Jácome, 2017). Se relatan algunas alteraciones en menores de edad a partir del uso y abuso de juegos virtuales, por lo que debe señalarse un riesgo si no se administra adecuadamente el tiempo de uso, en ese sentido, (Anderson y Bushman, 2001) alertan sobre el uso excesivo de videojuegos agresivos, estos podrían generar actitudes en niños que conduzcan eventualmente al desarrollo de comportamientos violentos.

El debate sobre si los juegos cibernéticos son buenos o malos, si pueden ser utilizados con fines educativos, didácticos o si contribuyen al desarrollo de habilidades no es reciente. Autores como Núñez et al. (2020) y Dorado (2017), plantean nuevas perspectivas y un cambio de paradigma hacia un proceso enseñanza-aprendizaje más innovador con la inclusión de videojuegos como recurso didáctico, funcionando como un apoyo para el docente con una intencionalidad bien definida, hacer las clases más entretenidas y motivadoras.

Los juegos cibernéticos en la educación implican una nueva forma de aprender y de construir el conocimiento y motivar a los estudiantes; a esto elementos se debe el incremento de interés por la introducción de los videojuegos en el entorno educativo en la última década.

Los aspectos más investigados están relacionados con su capacidad para promover motivación (Dorado, 2017). De manera general, los videojuegos deben considerarse como hipertextos lúdicos, que contribuyen a la educación ya que configuran modelos de aprendizaje y favorecen el desarrollo y adquisición de determinadas competencias y habilidades mediante la formulación de prácticas formativas (Del Moral Pérez et al., 2015).

Estos postulados rompen un poco con los paradigmas clásicos, en donde la educación era concebida como algo lineal y el docente un transmisor de conocimientos; se ponen en debate conceptos nuevos como desarrollo de destrezas, motivación, aprendizaje colaborativo (Dorado, 2017). Así mismo, los beneficios para Rivera y Torres (2018) están relacionados con el desarrollo de habilidades del pensamiento, competencias y generan conocimientos, además, invitan al trabajo colaborativo, se trabaja el liderazgo, puesto que el jugador frecuentemente tiene el papel del jefe o líder que maneja o conduce a un conjunto de personajes u otros jugadores que siguen sus órdenes para completar el objetivo.

Además, se debe tomar en cuenta, con miras a implementar juegos cibernéticos en el entorno familiar, la brecha digital entre los padres de familia y los niños. Esta brecha producida por la falta de acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, además resulta del desconocimiento en el uso de la tecnología (Cabero y Ruiz, 2018).



Este fenómeno repercute en el campo familiar y educativo debido a que no solo los padres de familia presentan esta brecha sino también los docentes manifiestan sentirse perdidos con las nuevas tecnologías. La inexperiencia digital no excusa la responsabilidad de formar; por tanto padres y docentes son los principales agentes educativos por excelencia, para que los niños ocupen esta tecnología de buenas maneras y sacar provecho tanto en lo educativo, y diversión de ellos (Feijoo y García, 2017).

La implementación de juegos cibernéticos implica ciertos riesgos, desde modificaciones en las relaciones interpersonales, hasta efectos psicológicos relacionados con el comportamiento agresivo y problemas de atención. Destacan ciertos efectos fisiológicos asociados a la respuesta hormonal, el gasto energético y sistema nervioso central; alteraciones transitorias en la atención, concentración y sensopercepciones (Weinstein y Lejoyeux, 2015). Así mismo, Kuss y Griffiths (2012) manifiestan que, si los niños están pegados a las pantallas mucho tiempo, no interactúan con la familia, no conocen a otras personas, otros niños y mayores, no hablan, no se mueven del asiento, la vista se cansa, no aprenden juegos nuevos; se ve alterada la imaginación y consecuentemente existan dificultades para aprenden sobre el medio a través del contacto directo, a través de experiencias reales.

Para autores como Tejeiro Salguero (2001); Carbonell (2009) la falta de control parental de los juegos cibernéticos implica en algunos casos la aparición de algún desorden o trastorno de carácter conductual como el aislamiento y la falta de interacción social, a tal punto que prefieren las relaciones mediadas por un monitor.

El manual estadístico de trastornos mentales DSM-5 de la Asociación Americana de Psiquiatría contempla en la sección III la adicción a los videojuegos en línea, se contempla al juego como una adicción conductual y no como trastorno del control de impulsos. Se reconoce esta adicción y no otras por la capacidad adictiva de las redes sociales en línea y las recompensas a partir del uso (García, 2013).

La presente investigación muestra resultados del proceso de diagnóstico realizado en una institución educativa particular de la provincia de Santa Elena, Ecuador. Los datos presentados se corresponden con la primera fase del proyecto de vinculación con la sociedad titulado “Los juegos cibernéticos, entorno familiar y escolar, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena”. El problema de investigación es ¿Qué percepción tienen los padres de familia de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau sobre el uso de los juegos cibernéticos en el desarrollo de habilidades y destrezas en sus hijos?. El objetivo general fue diagnosticar el conocimiento y percepción que tienen los padres de familia sobre los beneficios que podrían generar los juegos cibernéticos para desarrollar habilidades y destrezas en niños.

MATERIALES Y MÉTODOS

La modalidad de la investigación fue de campo, colectando información del fenómeno en su ambiente natural, sin la manipulación de las variables. El alcance de la investigación fue exploratorio, los datos obtenidos sirvieron para reconocer un fenómeno que es relativamente desconocido en nuestro contexto. Esta investigación de tipo exploratoria permitió, entre otras cosas, identificar conceptos o variables no contempladas en el proyecto de vinculación, establecer prioridades para investigaciones e intervenciones futuras.

De manera complementaria se apoyó en la modalidad bibliográfica documental debido a que se incluyeron hallazgos de otras investigaciones previas que abordan las variables de investigación, de reflexiones de teóricos que caracterizan nuestro objeto de estudio. Las fuentes de información fueron en primera instancia revistas indexadas, libros y textos digitales que permitieron analizar, sintetizar, profundizar y comparar diferentes puntos de vista.

La muestra fue no probabilística por conveniencia, conformada por 24 participantes. Todos padres de familia y/o cuidadores de estudiantes de nivel inicial y preparatorio de la Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

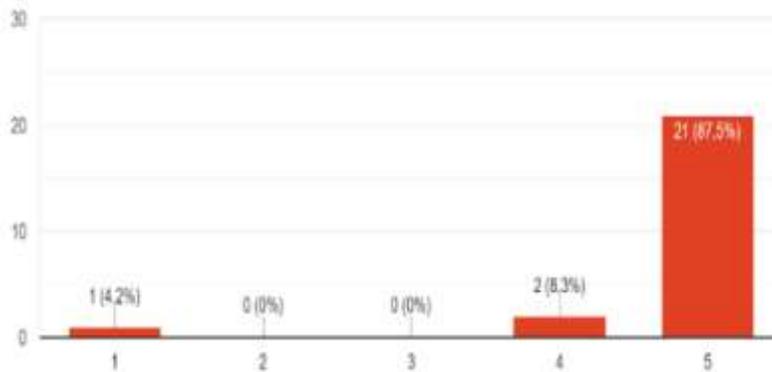
Se aplicó un cuestionario con escalas tipo Likert, utilizando la herramienta Google Forms con la intención de obtener datos sobre las actitudes de la muestra con respecto al fenómeno de los juegos cibernéticos en el contexto COVID-19. Las dimensiones abordadas en el cuestionario fueron: a) Conocimiento, beneficios y riesgos del uso de juegos cibernéticos; b) Dominio de tecnología / brecha tecnológica; c) tiempo de uso / regulaciones sobre el uso y d) tipos de juegos, contenidos y control parental.

Para evaluar la fiabilidad del test de actitudes mediante la construcción de una escala ordinal de Likert, se realizó una prueba piloto, se organizaron los ítems con valores de 5 (totalmente de acuerdo), 4 (parcialmente de acuerdo), 3 (indiferente), 2 (parcialmente en desacuerdo) y 1 (totalmente en desacuerdo). Se elaboraron los ítems mediante proposiciones utilizando la técnica par-impar aleatorizada, en dirección negativa a positiva en todos los ítems.

RESULTADOS

Se presentan a continuación los datos obtenidos de la encuesta dirigida a padres de familia. La media de edad de padres de familia es de 28 años. El 37,5% de los padres encuestados tienen un solo hijo, mientras que el 37,5% tiene 2 hijos en su núcleo familiar, mientras que el 16,7% posee tres y el 8,3% más de tres hijos. Así mismo, el 50% del total de los hijos de los participantes, cursan la educación básica elemental, 42% están en preparatoria y un 8% cursa el subnivel inicial 2. Un 25% de los participantes refieren tener hijos en otros niveles educativos superiores.

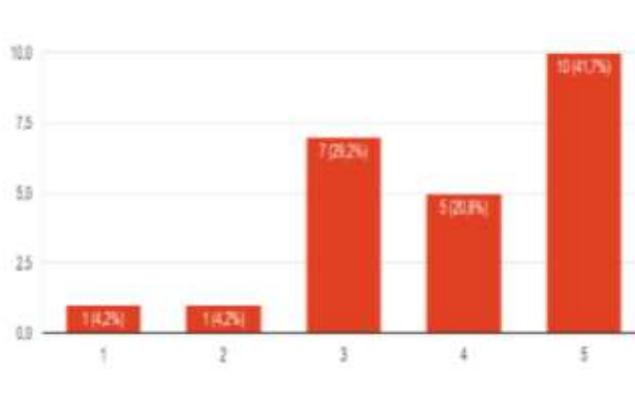
Figura 1. Percepción de los padres de familia sobre las consecuencias del uso descontrolado de juegos tecnológicos.



Fuente: Elaboración propia.

Según los resultados obtenidos, el 87,5% de los padres de familia, representantes de los (as) niños (as) de la Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau consideran que el uso descontrolado de los juegos tecnológicos podría ocasionar adicciones en los niños, un 8,3% refiere estar de acuerdo con esta proposición y un 4,2% no considera que sean adictos los juegos cibernéticos.

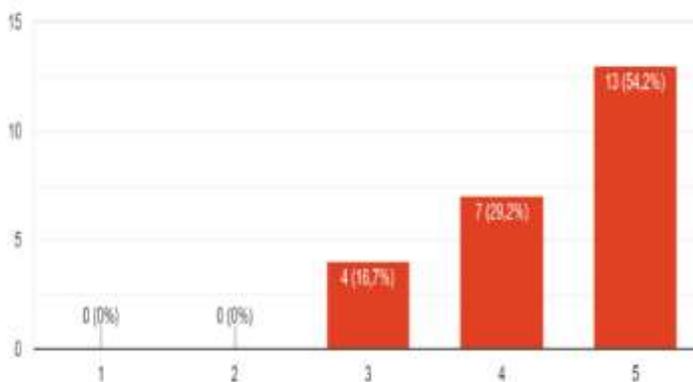
Figura 2. Conocimientos de informática para prevenir riesgos a partir del uso de internet.



Fuente: Elaboración propia.

Con la finalidad de abordar la dimensión “brecha informática” se preguntó a los padres de familia si poseían conocimientos de informática para prevenir riesgos a partir del uso de internet, un 41,7% respondió estar totalmente de acuerdo, mientras que un 20,8% refiere estar de acuerdo y un 29,2 es indiferente, únicamente dos padres de familia (8,4%) no cuentan con conocimientos de informática.

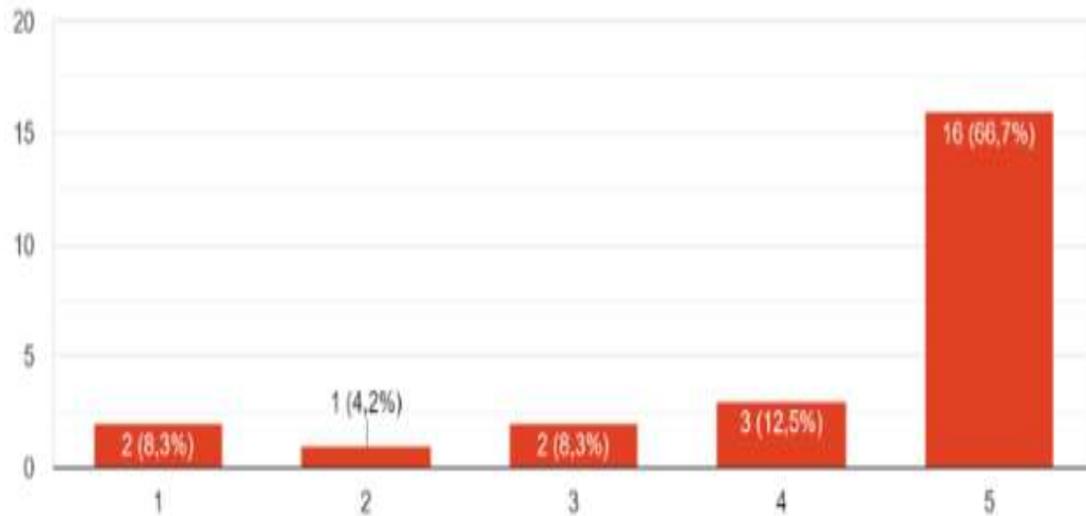
Figura 3. Percepción sobre el control del tiempo, contenido y actividades.



Fuente: Elaboración propia.

Sobre el control del tiempo, contenido y actividades que sus hijos realizan al utilizar dispositivos electrónicos, se observa que el 54,2% de padres de familia considera tener el control total de las actividades que aquellos efectúan mientras juegan, el 29,2% refieren tener el control y un 16,7 % es indiferente.

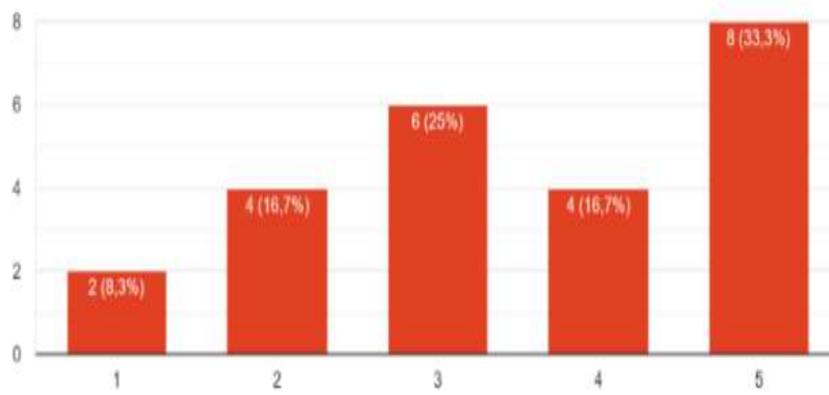
Figura 4. Percepción sobre los beneficios del juego en el proceso enseñanza - aprendizaje bajo supervisión de un adulto.



Fuente: Elaboración propia.

En cuanto la percepción de los padres de familia sobre los beneficios de los juegos cibernéticos para el proceso educativo, se observa que el 79,2 % de participantes afirman que los juegos tecnológicos sí resultan beneficiosos para el proceso de enseñanza - aprendizaje, pero deben estar mediados por la supervisión del adulto, un 8,3 % se presenta indiferente, mientras que un 12,5 % de las personas encuestadas están en desacuerdo con que los juegos tecnológicos sean beneficiosos para el proceso de enseñanza aprendizaje.

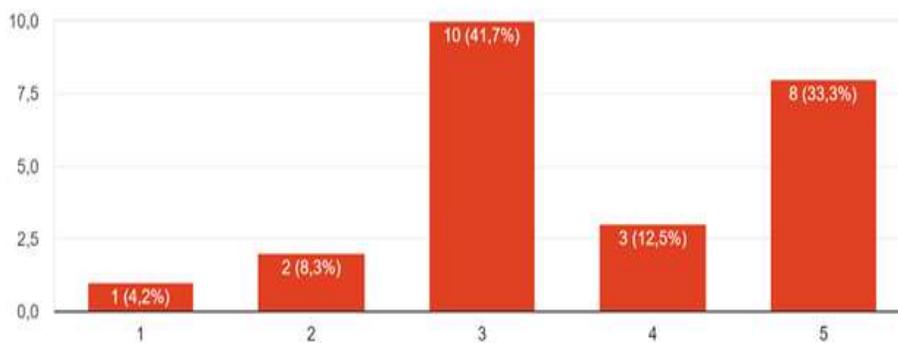
Figura 5. Conocimiento de los beneficios de los juegos cibernéticos



Fuente: Elaboración propia.

El ítem dirigido a conocer la percepción de los padres de familia con respecto a los beneficios de los juegos cibernéticos presenta ambigüedad, 33,3% los padres de familia están totalmente de acuerdo en conocer los beneficios, 16,7% de padres de familia está de acuerdo, 25% se muestra indiferente, 16,7% refiere no conocer y el 8,3% desconoce totalmente del tema.

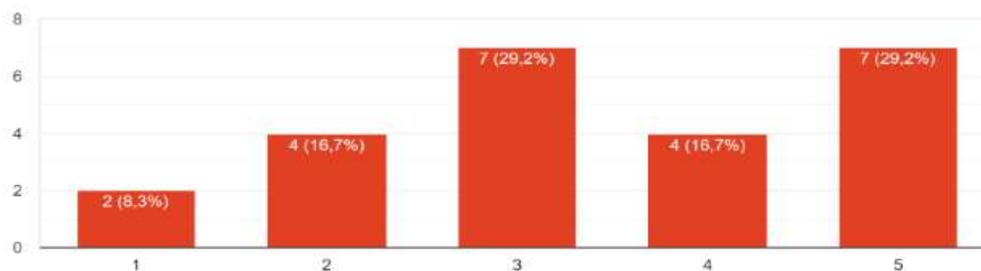
Figura 6. Percepción sobre la influencia de los juegos cibernéticos en el desarrollo de habilidades.



Fuente: Elaboración propia.

Se indagó además la percepción de los padres de familia sobre la contribución de los juegos en el desarrollo habilidades en los niños, los datos de este ítem reflejan que 45,8% de la población están de acuerdo con que los juegos cibernéticos contribuyen en el desarrollo habilidades en los niños, mientras que para el 41,7% de la población es indiferente el tema, el 12,5% están en desacuerdo con la pregunta planteada, es decir, no considera el uso del juego cibernético influyente en el desarrollo de habilidades.

Figura 7. Percepción sobre la adquisición de nuevas herramientas para el uso de juegos cibernéticos para desarrollar habilidades en sus hijos



Fuente: Elaboración propia.

Se indagó en los padres de familia sobre la disposición de aprender nuevas herramientas vinculadas al uso de juegos cibernéticos para el para desarrollar habilidades en sus hijos y un 25% se encuentra en un nivel de desacuerdo para la adquisición de nuevas herramientas para el uso de juegos cibernéticos, 29.2% presenta una postura neutra, mientras que el 45,9% presentan buena disposición para aprender nuevas herramientas vinculadas al uso de juegos cibernéticos y desarrollar así, habilidades en sus hijos.

DISCUSIÓN

Los padres de familia, representante de los (as) niños (as) de la escuela de educación básica Juan Jacobo Rousseau, consideran en su totalidad que los

padres deben tener el control del tiempo y saber qué tipos de actividades realizan sus hijos en internet, esta percepción colectiva, se corresponde con lo relatado por Ruiz et al. (2021) y Baptista et al. (2020) que indica que la supervisión y control de los padres ante este tipo de medios es necesaria e incluso obligatorio si se quiere una adecuada socialización y equilibrio.

Diferentes autores como Ruiz et al., (2021) y Weinstein y Lejoyeux (2015), reconocen entre los mayores riesgos, la adicción, provocando que los niños desechen otro tipo de actividades, como es la actividad física y recreativa. Hay poca actividad física en los colegios, y menos aún en las casas. Resaltan además otros riesgos asociados como efectos fisiológicos, sociales y psicológicos relacionados con el comportamiento agresivo, problemas de atención, respuesta hormonal, gasto energético, alteraciones en la visión y el sistema nervioso central (Carbonell, 2009).

Los padres de familia piensan que los juegos tecnológicos en los niños podrían causar una adicción, 87,5% considera estar totalmente de acuerdo con la proposición relativa a la aparición de adicciones por el uso descontrolado de los juegos tecnológicos. Igualmente, la media del tiempo de uso es de 1 hora al día, este dato coincide con lo relatado por (Jácome, 2017), que estima que, los niños emplean entre una y dos horas (20%) al día.

Así mismo, Anderson y Bushman (2001) comentan sobre la falta de control del tiempo, contenido y actividades y explica que puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes, mientras que el empleo controlado o el uso de forma esporádica ni implica mayores riesgos. La falta de supervisión y control parental podrían conllevar a una serie de fenómenos en el niño, alterando algunas áreas como la motivación, el rendimiento escolar, el interés y la autoestima (Ibarra, 2019).

Los datos indican que la brecha digital no es tan significativa, el porcentaje de padres de familia que refieren no poseer conocimientos de informática para prevenir riesgos a partir del uso de internet en sus hijos no es significativo.

Desde la perspectiva de Cabero y Ruiz (2018) la brecha digital se produce por dos razones, falta de acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y desconocimiento en el uso de la tecnología, se infiere que los padres de familia tienen acceso y conocimiento a las TIC y pueden contribuir al proceso educativo de sus hijos a partir del uso de la tecnología y las comunicaciones. En ese sentido, Feijoo y García (2017) reconocen a los padres como el principal apoyo para el desarrollo procesos educativos a partir del uso de tecnología y que su uso resulte beneficioso, tanto en lo educativo como en lo recreativo.

Es posible un cambio de paradigma, si se logra vincular a los padres al proceso educativo y se logra además que incluyan juegos en el proceso. En cuanto la percepción de los padres de familia sobre los beneficios de los juegos cibernéticos para el proceso educativo, los datos tienen una tendencia favorable hacia los juegos y sus beneficios en el área educativa, sobre esto, mencionan Núñez et al. (2020) y Dorado (2017), que se puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, hacerlo más interesante, entretenido y motivador en las aulas, y que ya se está implementando este cambio de paradigma en la educación, y tiene en este caso, un objetivo y se usa como una herramienta metodológica.

Dorado (2017) menciona que se puede mejorar la motivación si se concibe el juego como hipertextos lúdicos en donde el estudiante aprende a su ritmo, no necesariamente en secuencia, de este modo el juego podría contribuir a la educación ya que configuran modelos de aprendizaje y favorecen el desarrollo

y adquisición de determinadas competencias y habilidades mediante la formulación de prácticas formativas. Además, Rodríguez y Martínez (2016) comentan sobre los beneficios futuros en organización y planificación.

Sobre la percepción de los padres de familia con respecto a los beneficios de los juegos cibernéticos, los datos resultan ambiguos, sin embargo, guardan semejanza con lo relatado con Baldeón et al. (2017) que mencionan los beneficios del uso de juegos cibernéticos, destacando el desarrollo de funciones físicas, socioemocionales y funciones cognitivas y del lenguaje. Autores como Núñez et al. (2020) reconocen también ciertos beneficios, como el desarrollo de habilidades y destrezas en el ámbito educativo.

Con relación a la percepción de los padres de familia sobre la contribución de los juegos en el desarrollo habilidades en los niños, los resultados obtenidos coinciden con Rivera y Torres (2018) que expresan que los juegos cibernéticos invitan al trabajo colaborativo, del mismo modo se trabaja el liderazgo, puesto que el jugador frecuentemente tiene el papel del jefe o líder que maneja o conduce a un conjunto de personajes u otros jugadores que siguen sus órdenes para completar el objetivo (Cedeño y Vélez, 2020).

Así mismo los videojuegos logran desarrollar en los usuarios habilidades del pensamiento, competencias y generan conocimientos, sin embargo, también existe una pequeña brecha con las desventajas, que consisten en la adicción y sedentarismo, lo que conlleva a otros efectos secundarios. López (2016) y Rivera y Torres (2018), señalan que se podrían desarrollar habilidades en los infantes como la coordinación viso motriz, mayor agudeza visual, rapidez de reacción y capacidad de atención a múltiples estímulos.



Sobre la disposición de aprender nuevas herramientas vinculadas al uso de juegos cibernéticos para desarrollar habilidades en sus hijos, los datos suministrados presentan ambigüedad, únicamente la mitad de la muestra presentan buena disposición para aprender nuevas herramientas vinculadas al uso de juegos cibernéticos. Estos datos podrían estar mediados por la brecha tecnológica, falta de tiempo o interés en el tema.

CONCLUSIONES

Los padres de familia consideran en su totalidad que deben tener el control del tiempo y saber qué tipos de actividades realizan sus hijos en internet, sin embargo, se nota una resistencia para aprender nuevas herramientas vinculadas al uso de juegos cibernéticos para desarrollar habilidades en sus hijos.

Es necesario realizar nuevas indagaciones sobre estos datos, ya que se infiere que es por el fenómeno de la brecha tecnológica, sin embargo, podrían estar asociados otros fenómenos como la falta de tiempo, desinterés o apatía.

La brecha digital no significativa, el número de padres de familia que no poseen conocimientos de informática para prevenir riesgos a partir del uso de internet en sus hijos es bajo. Este elemento es esencial para que los padres realicen actividades junto a sus hijos a partir del uso de estos juegos, no solo con un fin recreativo, también educativo.

Se reconoce a los padres como el principal apoyo para el desarrollo de procesos educativos, entonces, mientras más información y dominio de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación tengan los padres o cuidadores, mayor impacto educativo podrían tener en los niños.

El uso de juegos cibernéticos de forma esporádica no implica mayores riesgos, sin embargo, se alerta a los padres de familia sobre algunos elementos a tener en cuenta: control del tiempo, contenidos y tipo de juego. El uso sin control parental implica una serie de riesgos como el sedentarismo y la adicción al juego con efectos fisiológicos, sociales y psicológicos relacionados con el comportamiento agresivo, problemas de atención, entre otros.

La actividad física y recreativa es esencial para el desarrollo de los niños, por tanto, se recomienda que el tiempo de uso sea normado por los padres, basados en recomendaciones realizadas por expertos sobre los tiempos recomendados, contenidos y tipos de juego por edad.

Los beneficios de los juegos cibernéticos son muchos, van desde el desarrollo de funciones físicas, socioemocionales y funciones cognitivas y del lenguaje, sin embargo, los padres de familia no lo consideran como una estrategia metodológica o didáctica válida. Resulta evidente brindar más información sobre los beneficios para el desarrollo de habilidades y destrezas en niños.

La percepción de los padres de familia sobre la contribución de los juegos en el desarrollo habilidades en los niños no es totalmente favorable, esto se debe a una serie de factores, algunos explorados en esta investigación, como la brecha digital o la disposición para aprender sobre juegos cibernéticos.

Los padres de familia deberían vincularse de manera activa al proceso educativo, que adquiera conocimientos y destrezas en el uso de juegos y que los emplee en casa con fines recreativos y educativos. Es posible utilizar el juego como una herramienta metodológica que favorezca el desarrollo y adquisición de determinadas competencias y habilidades en los niños.

REFERENCIAS

- Anderson, C.; Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, v. 12, p. 353–359.
- Baldeón Loza, S.; Velástegui Villamarín, M.; Heredia Mena, E. (2017). La función del juego en el desarrollo integral de los niños de 2 a 4 años. Estudio desde la perspectiva de los padres del Centro Infantil del Buen Vivir Tierra Nueva. *Revista PUCE*, n. 105, p. 157-170.
- Baptista Lucio, P.; Zimerman, A.; Loeza, A. (2020?). Encuesta Nacional a Docentes ante el COVID-19. Retos para la educación a distancia. *Revista Latinoamericana De Estudios Educativos.*, v. 50(ESPECIAL), p. 41-88.
- Blake, C. y Hamrin, V. (2007). Current approaches to the assessment and management of anger and aggression in youth: A review. *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*, v. 20, p. 209-221.
- Cabero Almenara, J. y Ruiz-Palmero, J. (2018). Las Tecnologías de la información y la comunicación para la inclusión: reformulando la brecha digital. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, n. 09. <<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2665>>.
- Carbonell, X. . G. E. . B. M. Y. B. A (2009). A bibliometric analysis of the scientific literature on Internet, video games, and cell phone addiction. *Journal of The Medical Library Association.*, n. 97, p. 102–107.
- Carolan, P. L. (2020). Families' Experiences of a Universal Play-based Early Childhood Program in Nova Scotia: Implications for Policy and Practice. *Journal of Research in Childhood Education*, p. 1-17.

- Cedeño Rendon, E.; Vélez López. (2020). *Asociación entre el uso de videojuegos, niveles de estrés y ansiedad en adolescentes ecuatorianos en aislamiento por la pandemia COVID-19*. [Tesis de grado. Universidad de Guayaquil, Ecuador]. Repositorio institucional de la UG. <https://repositorio.ug.edu.ec/items/0ee2628c-8128-4e90-9aa7-9c32cb7ff2f5>
- del Moral Pérez, M. E., Martínez, L. V., Tosina, R. Y., & Esnaola, G. (2012). Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de práctica. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (33). <<https://revistas.um.es/red/article/view/233131>>.
- Dorado, S. G. A. (2017). El profesorado español en la creación de de materiales didácticos. Los videojuegos educativos. *Digital Education Review*, n. 31, p. 176-195. <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6052467>>.
- Feijoo, B.; García, A. (2017). El entorno del niño en la cultura digital desde la perspectiva intergeneracional. *Aposta Revista de ciencias sociales*, n. 72, <<http://apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/auroragg.pdf>>.
- García, J. A. (2013). Adicciones tecnológicas: El auge de las redes sociales. *Health and Addictions*, n. 13, p. 5–13, jun. 2013. <<https://www.redalyc.org/pdf/839/83928046001.pdf>>.
- Ibarra, M. (2019). *Participación de los Padres de Familia o Acudientes en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en el Nivel Escolar de los Niños y Niñas de la Institución Educativa Rural Maracaibo Sede Porvenir San Pedro, Municipio de Puerto Caicedo (Putumayo)*. Universidad del Cauca. Mocoa-Venezuela.
- Ihmeideh, F. (2017). Getting parents involved in children's play: Qatari parents' perceptions of and engagement with their children's play. *Education*, v. 3, n. 13, p. 47-63.



- Jácome, N. (2017). *El uso de los videojuegos por parte de los estudiantes de cuarto y quinto año de Educación*. [Tesis de grado. Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador]. Repositorio institucional de la UCV. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=El+uso+de+los+videojuegos+por+parte+de+los+estudiantes+de+cuarto+y+quinto+a%C3%B1o+de+Educaci%C3%B3n&btnG=
- Kuss, D. y Griffiths, M. (2016). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, v. 10/2, p. 278-296, 2012. <<http://dx.doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>>.
- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8(1), p. 1–15., 2016. <<https://www.redalyc.org/pdf/688/68845366010.pdf>>.
- Núñez-Barriopedro, E.; Ravina-Ripoll, R.; Sanz-Gómez, E. Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, v. 24, n. 2, p. 240-257, 2020.
- Paniagua, H. (2018). El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría Integral*, v. XXII, n. 4, p. 178. <https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2018/06/Pediatria-Integral-XXII-4_WEB.pdf>.
- Rivera, E.; Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. RIDE. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo.*, n. 8(16), p. 267-288., <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=
- Rodríguez, A. y Martínez, F. (2016). *La participación de los padres de familia en el proceso Educativo*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Colombia.

- Ruiz-Palmero, J.; Colomo-Magaña, E.; Sánchez-Rivas, E. (2021). Estudio del uso y consumo de dispositivos móviles en universitarios. *Digital Education Review*. Techno-addiction among the young, adolescents and children., v. 39, n. 39,
- Tejeiro Salguero, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Revista Adicciones*, v. 13, n. 4. <<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/555>>.
- Viñals, A.; Cuenca, J. (2016l). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, Zaragoza*, v. 30, n. 2, <<https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>>.
- Weinstein, A. y Lejoyeux, M. (2015). New developments on the neurobiological and pharmaco-genetic mechanisms underlying internet and videogame addiction. *American Journal on Addictions*.

