

Los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa 17 de Septiembre.

Video games and their impact on the academic performance of eighth-grade students at the 17 de Septiembre Educational Unit.

Carlos Ernesto Medina Enríquez, Guisela Ofelia Locke Freire, Olga Margarita Yumibanda Veloz, Livingston Stalyn Tello Torres

CIENCIA E INNOVACIÓN EN DIVERSAS DISCIPLINAS CIENTÍFICAS.

Enero - Junio, V°6-N°1; 2025

Recibido: 28/03/2025

Aceptado: 03/04/2025

Publicado: 30/06/2025

PAIS

- Ecuador – Milagro
- Ecuador – Milagro
- Ecuador – Milagro
- Ecuador – Milagro

INSTITUCION

Unidad Educativa 17 De Septiembre
Unidad Educativa 17 De Septiembre
Unidad Educativa 17 De Septiembre
Unidad Educativa 17 De Septiembre

CORREO:

- M carlose.medina1986@gmail.com
- M guiselalocke@hotmail.com
- M yumibandaolga@gmail.com
- M italyn2008@gmail.com

ORCID:

- <https://orcid.org/0009-0002-3614-0454>
- <https://orcid.org/0009-0000-2125-0031>
- <https://orcid.org/0009-0000-1520-2631>
- <https://orcid.org/0009-0007-0953-733X>

FORMATO DE CITA APA.

Medina, C. Locke, G. Yumibanda, O. Tello, L. (2025). Los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa 17 de Septiembre. *Revista G-ner@ndo*, V°6 (N°1), 3772 – 3790.

Resumen

El objetivo de este estudio es determinar la incidencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de cuarto año de básica de la Unidad Educativa 17 de septiembre. Por lo tanto, se utilizó una metodología cuantitativa del tipo básica, con un diseño no experimental y un alcance descriptivo. En relación con la técnica utilizada, se optó por la encuesta mediante el uso de un cuestionario compuesto por 24 preguntas cerradas. Estas preguntas permitirán recopilar datos relevantes sobre el rendimiento académico de los estudiantes y su posible incidencia relacionada con la utilización de videojuegos. Para enriquecer aún más la investigación, se llevó a cabo una exhaustiva revisión bibliográfica que incluyó la búsqueda de artículos, libros y revistas científicas que aborden la problemática, objeto de estudio en este contexto específico. Por lo tanto, los resultados mostraron que el 40.14% muestra alto interés en videojuegos promoviendo el desarrollo personal y social. Así también el conocimiento y comprensión del mundo influye en la percepción de la realidad. Por otro lado, el rendimiento académico está relacionado con el entorno, mientras que, el 41.67% se sitúa en nivel medio, y el 18.19% muestra nivel bajo. De esta manera se concluye que los videojuegos y el rendimiento académico proporcionan experiencias, resuelven problemas, y desarrollan habilidades prácticas. Esto a su vez contribuye al conocimiento autónomo y desempeño académico.

Palabras clave: Incidencia, videojuegos, rendimiento académico, estudiantes.

Abstract

The objective of this study is to determine the impact of video games on the academic performance of fourth-year elementary school students at the 17 de Septiembre Educational Unit. Therefore, a basic quantitative methodology was used, with a non-experimental design and a descriptive scope. Regarding the technique used, a survey was chosen, using a questionnaire composed of 24 closed questions. These questions will allow us to gather relevant data on students' academic performance and its potential impact on video game use. To further enrich the research, an exhaustive bibliographic review was conducted, including a search for articles, books, and scientific journals that address the issue under study in this specific context. The results showed that 40.14% of students show a high interest in video games, which promote personal and social development. Knowledge and understanding of the world also influence the perception of reality. On the other hand, academic performance is related to the environment, with 41.67% at an average level and 18.19% at a low level. Thus, it is concluded that video games and academic performance provide experiences, solve problems, and develop practical skills. This, in turn, contributes to autonomous knowledge and academic performance.

Keywords: Impact, video games, academic performance, students.

Introducción

El abuso de la tecnología, sin importar la edad, puede alejar a las personas de la realidad. Priorizar el uso excesivo de la televisión, videojuegos, computadora, celular e Internet, descuida las relaciones con familiares y amigos. Además, la dependencia en las nuevas tecnologías acarrea graves consecuencias: descuido de responsabilidades laborales y familiares, pérdida de amistades, aislamiento y abandono de aficiones como el básquetbol, fútbol, lectura o dibujo. Esta adicción también afecta el rendimiento académico, induce depresión y ansiedad, alterando la personalidad y el estado emocional de los jóvenes que permanecen conectados a internet día y noche (Mellado Olate y Rivas Maldonado, 2015).

A nivel mundial, el consumo de videojuegos genera preocupación por sus posibles efectos negativos en la salud, la socialización y el rendimiento académico. En España, los videojuegos son la primera opción de ocio audiovisual, con una facturación de 1.350 millones de euros, situándose en el noveno lugar del mercado mundial (Gómez et al., 2020). Según el informe de Juventud en España de 2016, el 80% de los jóvenes juegan videojuegos, lo que causa inquietud. Algunos estudios encuentran resultados negativos, mientras que otros encuentran resultados positivos. Se sabe que los jugadores frecuentes, moderados y algunos ocasionales obtienen buenos resultados académicos, a diferencia de los jugadores intensivos. El presente trabajo busca establecer las relaciones entre el tiempo empleado en los videojuegos y sus efectos en el campo educativo.

La influencia de los videojuegos en Ecuador plantea un problema importante en el rendimiento académico de los niños. Esto se debe a la falta de supervisión adecuada de los padres. Por lo que, la falta de observación y comprensión del comportamiento de los niños puede llevar a una adicción, afectando negativamente su participación en el régimen educativo, especialmente después de la escuela. Es común que los niños incluyan los videojuegos en su

rutina diaria, lo que aumenta la probabilidad de desarrollar una adicción y, por ende, tener un bajo rendimiento académico (Jerez, 2018).

En la Unidad Educativa 17 de septiembre, varios alumnos de corta edad han mostrado una intensa dedicación a videojuegos como Minecraft, Roblox y otros, debido a la falta de información por parte de sus padres. Esta situación ha generado confusión entre la realidad y la ficción, provocando una disminución en la interacción social con sus compañeros. Sin embargo, se ha observado que los adolescentes muestran un deseo creciente por participar en actividades creativas recomendadas por los docentes, lo que fomenta su integración con otros niños en su entorno. Gracias a la orientación de profesionales y al compromiso de los padres, se ha notado una mejoría significativa en su interacción social (Gutiérrez V, comunicación personal, 03 de junio de 2023). Para abordar esta problemática a nivel micro, se requiere una supervisión adecuada por parte de padres responsables y estrategias para aumentar el conocimiento hacia los padres sobre las desventajas de los videojuegos.

En contexto nacional Ecuador-Guayas, se toma la investigación de Poaquiza (2023), denominado "Rendimiento académico y problemas conductuales de los estudiantes de octavo año de educación básica" cuyo objetivo fue analizar los problemas conductuales y su impacto con el rendimiento académico, por lo que la metodología fue de enfoque cuantitativo, de carácter bibliográfico y de campo, la muestra utilizada fue de 100 alumnos de primer año de educación media de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos. En donde los resultados mostraron encontrar maltrato entre compañeros, en este contexto se concluye que en dichos estudiantes existe la necesidad de mejorar el entorno en el aula para evitar que los estudiantes se vean afectados, puesto que también les afecta en su rendimiento académico.

Se tomó como antecedente nacional, específicamente de la ciudad de Guayaquil, al estudio de Lambert (2023), con el tema "Las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, aproximaciones teóricas, un acercamiento a sus particularidades". Su objetivo fue

enfocado a una comprobación teórica que brinde sintetizar los principios conceptuales de las descripciones de dicho tema. De este modo, la metodología empleada fue cualitativa con el método inducción-deducción y su respectivo análisis de síntesis, por consiguiente, se empleó como técnica la observación de revisión bibliográfica, por lo que, el resultado demostró que los videojuegos aportan cambios al lenguaje interactivo y expanden la comunicación mediante su narrativa audiovisual contextualizada culturalmente, por lo tanto, se concluye que los videojuegos pueden tener un impacto positivo como medio interactivo, ofreciendo experiencias sociales en este contexto.

A nivel local, en la ciudad de Quito, encontramos una investigación de Zambrano (2022), denominado “Percepción sensorial de una muestra de jugadores del Distrito Metropolitano de Quito por plataformas digitales” en la que el propósito de esta investigación fue analizar la percepción sensorial de un grupo de jugadores del Distrito Metropolitano de Quito, estratificados según las plataformas digitales utilizadas, como Twitch, Facebook, YouTube e Instagram. De manera que, la metodología efectuada ha sido con un enfoque cualitativo de carácter descriptivo-bibliográfico, aplicando la técnica de la encuesta con su instrumento el cuestionario, cuya población fue el Distrito Metropolitano de Quito, tomando una muestra probabilística por conveniencia, en este contexto los resultados demostraron que los adolescentes en una edad comprendida de 15 a 24 años tienen gran acogida en el uso de los videojuegos, asimismo, se encontró que aquellos jóvenes dedican un promedio de 3 horas al día en esta recreación, es así como se concluye, que en dichos sujetos de estudio se identificó el consumo real de estos entretenimientos y como esto puede incidir en la percepción de estímulos.

Así mismo, Leiva y Ortiz (2020), señalan que los videojuegos son un arma poderosa para el cambio social, al abordar temas importantes y desafiantes a través de la narrativa y la experiencia interactiva, estos pueden generar conciencia, empatía y promover la reflexión crítica

en los jugadores. Además, pueden fomentar la colaboración y la resolución de problemas, cultivando habilidades necesarias en un mundo cada vez más complejo.

De igual manera, Schreiber y Romero (2021), argumentan que estas herramientas son una forma de expresión artística que refleja y moldea la cultura contemporánea. Como productos de la sociedad, los videojuegos pueden abordar temas políticos; sociales; culturales y proporcionar una plataforma para la representación diversa de identidades y experiencias. Además, pueden ser espacios de experimentación y exploración, donde los jugadores pueden interactuar con mundos imaginarios y participar en narrativas complejas y significativas.

Los videojuegos son formas interactivas de entretenimiento digital que permiten a los jugadores participar activamente en una experiencia virtual a través de una pantalla. Van más allá del entretenimiento y pueden tener un propósito educativo o utilitario, como es el caso de los 'serious games'. Estos juegos ofrecen la oportunidad de sumergirse en entornos de aprendizaje que simulan situaciones reales, permitiendo experimentar, resolver problemas y desarrollar habilidades prácticas. Los videojuegos abarcan diversas temáticas y se utilizan en áreas como la formación, la educación, la salud y la investigación, siendo una herramienta versátil para diversas instituciones y organizaciones. Para López (2016), las dimensiones en este contexto son: Desarrollo personal y social, Conocimiento y comprensión del mundo, y Desarrollo físico.

Cruz Palacios (2019), señala que el conocimiento y comprensión del mundo en los videojuegos pueden contribuir de diversas formas. Algunos videojuegos se basan en contextos históricos o culturales, lo que puede brindar a los jugadores una perspectiva más profunda sobre eventos, lugares y personajes históricos. Los videojuegos de temática científica pueden transmitir conceptos y principios científicos de una manera interactiva y accesible, lo que ayuda a los jugadores a comprender mejor fenómenos científicos. Además, los videojuegos a menudo presentan mundos ficticios complejos con su propia mitología, historia y cultura. Al explorar y participar en estos mundos virtuales, los jugadores pueden ampliar su imaginación, su

comprensión narrativa y su capacidad para analizar y reflexionar sobre temas y mensajes presentes en los videojuegos.

Aunque los videojuegos son principalmente una actividad sedentaria, también existen videojuegos que se centran en el desarrollo físico y la actividad motora. Los juegos de movimiento, como los basados en realidad virtual o aquellos que utilizan controladores de movimiento, pueden requerir que los jugadores se muevan, saltan, giren o realicen acciones físicas específicas para jugar. Estos videojuegos pueden proporcionar oportunidades para el ejercicio físico, la coordinación ojo-mano y el desarrollo de habilidades motoras. Además, los videojuegos también se usan en ámbitos como la rehabilitación física, donde se diseñan juegos específicos para ayudar a las personas a recuperar la movilidad, mejorar la coordinación y fortalecer los músculos (Piñeiro et al., 2022).

En la actualidad, el rendimiento académico se basa en el criterio de productividad, ya que se entiende como el resultado final de un proceso que muestra la calidad de un producto. Aquellos individuos que se esfuerzan por cumplir y alcanzar sus objetivos son quienes logran rendir de manera adecuada (Valdez Asto, 2022).

El término “rendimiento” tiene su origen etimológico en el latín 'reddere', que significa “dar hacia atrás”. A partir de esto, se entiende como una medida de proporción que surge de las formas utilizadas para obtener algo y evaluar el resultado obtenido (Vega Ojeda, 2020).

Con el paso del tiempo, el concepto de rendimiento académico se ha perfeccionado y, por lo tanto, se ha vuelto más complejo, vinculándose con los términos eficiencia y efectividad. En cuanto a la eficiencia, se refiere a la capacidad de lograr un resultado determinado empleando la menor cantidad de recursos posibles; mientras que la efectividad se asocia directamente con la capacidad de obtener el efecto deseado (Grasso, 2020).

Métodos y materiales

El tipo de metodología que se aplicó en nuestra investigación es de tipo básica, mediante el cual se logró descubrir nuevos conocimientos y contribuir al avance de la ciencia, sentando las bases para investigaciones futuras y posibles aplicaciones prácticas. Bajo el enfoque cuantitativo, se busca medir y analizar la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes mediante la recopilación y análisis de datos numéricos.

Se aplicó un diseño no experimental, que hace referencia a una investigación que se centra en el estudio de fenómenos y variables tal como se presentan en su entorno natural, sin manipulación directa por parte del investigador, la aplicación del diseño no experimental permitió analizar relaciones causales en contextos reales; identificar patrones; tendencias; y generar conocimiento significativo sin interferir en las condiciones naturales de los fenómenos estudiados.

La investigación tuvo alcance descriptivo en la cual nos permitió capturar características, comportamientos y patrones relevantes, permitiendo una comprensión profunda del fenómeno estudiado, es especialmente útil cuando se busca documentar aspectos poco conocidos o para explorar nuevas áreas de investigación, ya que proporciona una base sólida y rica en detalles para futuros análisis y desarrollo teórico.

Tanto las encuestas físicas como las digitales desempeñan un papel fundamental en este estudio, ya que nos permiten obtener información valiosa sobre las características y datos relevantes relacionados con los factores de los videojuegos y el rendimiento académico. De este modo, la utilización de encuestas nos brindó la oportunidad de indagar sobre esta temática y obtener una perspectiva más completa y precisa de cómo los videojuegos impactan en el desempeño académico.

En este contexto la presente investigación hará uso del cuestionario con 24 preguntas cerradas relacionadas con los videojuegos y el rendimiento académico, este instrumento facilitó la recolección de datos para su respectivo análisis.

En este estudio, la población son los estudiantes de la Unidad Educativa 17 de septiembre del octavo año de educación básica, ya que, se define por el criterio de pertenecer a un curso de una institución educativa determinada y en una ubicación geográfica específica, permitiendo establecer el grupo de individuos que serán incluidos en el estudio y en los cuales se buscó obtener información sobre la incidencia de los videojuegos en su rendimiento académico.

En esta ocasión, la muestra es un grupo específico de 30 estudiantes de octavo año de básica de la Unidad Educativa 17 de septiembre, puesto que, la muestra se elige mediante un proceso de selección que busca representar las características relevantes de la población y permitir generalizaciones adecuadas. La selección de la muestra es crucial para obtener resultados válidos y confiables. En este estudio, se optó por utilizar un muestreo no probabilístico por conveniencia, dado que la investigación se centra en un contexto específico, es decir, el octavo año de educación básica de la unidad educativa 17 de septiembre. Esta elección permitió acceder de manera más efectiva a los participantes y obtener información relevante sobre la problemática identificada en dicho nivel académico.

En este caso, los criterios de inclusión fueron: Ser estudiantes de octavo año de básica, pertenecer a la Unidad Educativa 17 de septiembre. Es decir que, solo aquellos estudiantes que cumplan con estos criterios fueron considerados para formar parte de la muestra. Los criterios de inclusión aseguran que los participantes seleccionados sean relevantes para el estudio y permiten delimitar de manera precisa el alcance de la investigación.

Por lo tanto, en esta ocasión los criterios de exclusión fueron: ser estudiantes de otros grados distintos al octavo año de básica; ser estudiantes de diferentes instituciones educativas,

y estudiantes que no sean residentes de la ciudad de Guayaquil. Aplicando estos criterios nos ayudaron a delimitar aún más la muestra, asegurando que solo los participantes más importantes cumplan con los requisitos establecidos y sean considerados para el estudio.

Análisis de resultados

Tabla 1. *Impacto personal y social de los videojuegos en el factor familiar.*

N	n.	Siempre (alto)	n.	A veces (medio)	n.	Nunca (bajo)	Total %	Total n.	
1	30	5	16,7	14	46,7	11	36,7	100,1	30
2	30	3	10	14	46,7	13	43,3	100	30
3	30	6	20	8	26,7	16	53,3	100	30
4	30	4	13,3	11	36,7	15	50	100	30
13	30	22	73,3	7	23,3	1	3,3	99,9	30
14	30	22	73,3	7	23,3	1	3,3	99,9	30
15	30	22	73,3	7	23,3	1	3,3	99,9	30
16	30	23	76,7	7	23,3	0	0	100	30
Total		44,58	Total	31,25	Total	24,15	99,98		

Análisis e interpretación

De acuerdo a la Tabla 2. Se evidencia, luego de la aplicabilidad instrumental que; un 44,58% de los alumnos poseen un nivel alto al momento de necesitar ayuda para jugar videojuegos, observan tutoriales para avanzar de nivel, juegan con personas conocidas y hacen nuevos amigos en línea, mientras en casa practican el valor de la honestidad, en efecto, sus padres consideran que la disciplina influye en el desempeño escolar y están al pendiente de sus estudios. Por otro lado, el 31,25% posee un nivel medio y el 24,15% corresponde al nivel bajo. De acuerdo a ello, se establece que existe una ventaja de incidencia sobre el desarrollo personal y social en cuanto al impacto que los videojuegos pueden tener en el crecimiento individual, es decir, si los niños juegan videojuegos y los padres se involucrarán más en la vida de sus hijos mejorarán el rendimiento académico. Según Gardner (1987), los individuos tienen la capacidad

de comprender y relacionarse efectivamente con otras personas. En relación con los videojuegos, podrían influir positivamente en las habilidades sociales, dependiendo de su diseño y la forma en que se jueguen. Por otro lado, Lambert (2023) destaca que los videojuegos pueden generar cambios en el lenguaje y ofrecen una comunicación narrativa audiovisual, lo que podría tener un impacto positivo en el desarrollo personal y social.

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

N	n.	Siempre (alto)	n.	A veces (medio)	n.	Nunca (bajo)	Total %	Total n.	
1	30	5	16.7	14	46.7	11	36.7	100,1	30
2	30	3	10	14	46.7	3	43.3	100	30
3	30	6	20	8	26.7	16	53.3	100	30
4	30	4	13.3	11	36.7	15	50	100	30
13	30	22	73.3	7	23.3	1	3.3	99,9	30
14	30	22	73.3	7	23.3	1	3.3	99,9	30
15	30	23	73.3	7	23.3	1	3.3	99,9	30
16	30	22	76.7	7	23.3	0	0	100	30
Total		44.58	Total	31.25	Total	24.15	99,98	30	

De acuerdo con la tabla 3. Se puede evidenciar que, luego de la aplicación instrumental, los estudiantes poseen un 37,50% que representa un nivel alto en relación con el aprendizaje matemático mediante la repetición de videojuegos. Además, esto ayuda al aprendizaje científico relacionado con temas educativos. Así mismo, la enseñanza de los maestros es amplia y comprensible, ya que, están dispuestos a resolver dudas dentro y fuera del aula de clase, lo que provoca que los alumnos se sientan seguros de disfrutar de cada área de su escuela. Por otro lado, el 46,68% tiene un nivel medio y el 15,83% tiene un nivel bajo. De acuerdo con ello, se puede establecer que existe una excepción en cuanto al influjo del conocimiento y comprensión del mundo en los videojuegos. Algunos de estos juegos están basados en hechos históricos o culturales, lo que puede brindar a los jugadores una perspectiva más profunda sobre eventos, lugares y personajes históricos, permitiéndoles relacionarlos con el ámbito institucional, logros y

desempeño de los estudiantes en diferentes actividades y evaluaciones educativas. También, el ámbito institucional contribuye a la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias en su entorno educativo, lo que refleja éxito en el proceso educativo. Este resultado se puede comparar con los estudios de Schreiber y Romero (2021), que establece que los videojuegos abordan expresiones artísticas y moldean la cultura contemporánea, mientras que, Cruz Palacio (2019), afirma que el conocimiento y comprensión del mundo en videojuegos pueden contribuir de diversas formas, ya que algunos de estos juegos están basados en contextos históricos y culturales, brindando a los jugadores una perspectiva más profunda sobre eventos, sitios y personajes históricos relacionado con el ámbito institucional.

Tabla 3. *Afectación del desarrollo físico sobre el factor personal*

	N	n.	Siempre	n.	A veces	n.	Nunca	Total	Total
			(alto)		(medio)		(bajo)	%	n.
9	30	5	16,7	14	46,7	11	36,7	100,1	30
10	30	15	50,0	12	40,0	3	10,0	100	30
11	30	3	10,0	13	43,3	14	46,7	100	30
12	30	9	30,0	14	46,7	7	23,3	100	30
17	30	16	53,3	14	46,7	0	0	100	30
18	30	6	20,0	24	80,0	0	0	100	30
19	30	20	66,7	10	33,3	0	0	100	30
20	30	18	60,0	12	40,0	0	0	100	30
Total		38,34	Total	47,09	Total	14,59	100,01		

Análisis e interpretación

En la tabla 4. Se logró identificar que un 38,34% de los estudiantes creen que es más cómodo utilizar el mouse y teclado para jugar, aunque generalmente utilizan el joystick para controlar el juego, al jugar mucho tiempo sienten molestias en sus manos, por tanto, consideran que los videojuegos son dañinos para la salud física, por otro lado, la motivación durante las clases logra que el estudiante se responsabilice con sus tareas y las actividades grupales. El 47,09% dispone un nivel medio de lo expuesto y un 14,59% un nivel bajo, de acuerdo a ello se

establece que existe una preferencia de incidencia en cuanto al desarrollo físico que es el proceso centrado en movimientos que requieren los jugadores mientras se mueven, saltan, giran o realizan acciones específicas que proporcionen oportunidades para el ejercicio físico, la coordinación ojo-mano y el desarrollo de habilidades motoras, también el desarrollo personal tiene gran impacto en el crecimiento individual de los jugadores en la interacción con otros individuos en el ámbito social de los videojuegos, ofreciéndoles una experiencia en el desarrollo de habilidades al resolver problemas, decisiones y la planificación estratégica. Con relación a esto, el resultado se puede comparar con Piñeiro et al. (2022), quienes resaltan que los videojuegos influyen positivamente en el desarrollo físico, mejorando sus habilidades motoras y físicas.

Tabla 4. *Incidencia de los videojuegos en el rendimiento académico*

	N	n.	Siempre (alto)	n.	A veces (medio)	n.	Nunca (bajo)	Total %	Total n.
1	30	5	16.7	14	46.7	11	36.7	100.1	30
2	30	3	10	14	46.7	13	43.3	100	30
3	30	6	20	8	26.7	16	53.3	100	30
4	30	4	13.3	11	36.7	15	50	100	30
5	30	4	13.3	17	56.7	9	30	100	30
6	30	9	30	15	50	6	20	100	30
7	30	1	3.3	18	60	11	36.7	100	30
8	30	2	6.7	19	63.3	9	30	100	30
9	30	5	16.7	14	46.7	11	36.7	100.1	30
10	30	15	50	12	40	3	10	100	30
11	30	3	10	13	43.3	14	46.7	100	30
12	30	9	30	14	46.7	7	23.3	100	30
13	30	22	73.3	7	23.3	1	3.3	99.9	30
14	30	22	73.3	7	23.3	1	3.3	99.9	30
15	30	22	73.3	7	23.3	1	3.3	99.9	30
16	30	23	76.7	7	23.3	0	0	100	30
17	30	16	53.3	14	46.7	0	0	100	30
18	30	6	20	24	80	0	0	100	30
19	30	20	66.7	10	33.3	0	0	100	30
20	30	18	60	12	40	0	0	100	30
21	30	13	43.3	17	56.7	0	0	100	30
22	30	18	60	11	36.7	1	3.3	100	30
23	30	20	66.7	9	30	1	3.3	100	30
24	30	23	76.7	6	20	1	3.3	100	30
Total			40,14 Total		41,67 Total		18,19 Total	99,99	

Análisis e interpretación

De acuerdo con la Tabla 5. Se ha podido evidenciar que el 40,14% posee un nivel alto en relación con la variable “videojuegos”, basado en situaciones reales que permiten experimentar, resolver problemas y desarrollar habilidades prácticas en el desarrollo personal y social, lo que implica el crecimiento individual y la creación de relaciones saludables para alcanzar el bienestar

y la felicidad. Mientras que el conocimiento y comprensión del mundo ayuda a la aprehensión de la realidad a través de experiencia, aprendizaje y análisis reflexivo, a través de un proceso de crecimiento que inevitablemente repercutirá en cambios corporales formando parte del desarrollo físico. Por otro lado, el rendimiento académico se refiere al nivel de éxito en el ámbito educativo y está vinculado directamente con el entorno familiar, personal y social. En consecuencia, el 41,67% posee un nivel medio en las áreas mencionadas, mientras que un 18,19% muestra un nivel bajo en este contexto. Para Leiva y Ortiz (2020), señala que los videojuegos abordan temas importantes, generan conciencia y empatía, promoviendo reflexión crítica y habilidades colaborativas. De acuerdo con Medina et al. (2018), quienes citan a Montes y Lerner, el rendimiento académico alude al nivel de éxito y desempeño de un estudiante en sus actividades y evaluaciones educativas. Con los antecedentes expresados se cumple con la hipótesis investigativa, debido a que los participantes demuestran desarrollar habilidades prácticas y cognitivas en la resolución de problemas escolares, demostrando así una incidencia positiva sobre el factor rendimiento académico. La unidad de análisis muestra esta relación gracias al apoyo familiar, institucional y al compromiso propio de los individuos. Hipótesis Investigativa.

Conclusiones

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

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

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

Finalmente, el 40,14% posee un nivel alto en relación con los videojuegos sobre el factor rendimiento académico, por lo cual, ofrecen experiencias en situaciones reales que permiten la experimentación, resolución de problemas y desarrollo de habilidades prácticas, lo que a su vez contribuye al conocimiento autónomo y desempeño académico donde los estudiantes están estrechamente ligados a su entorno familiar, personal y social. Es así como el 41,67% posee un nivel medio y un 18,19% muestra un nivel bajo.

Referencia bibliográficas

Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. y Novales, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista alergia México*, 63(2), 201-206.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>

Cruz Palacios, E. (2019). *Centro de recursos para la enseñanza y el aprendizaje en una educación basada en competencias digitales gaming y videojuegos para las alfabetizaciones múltiples y la formación del profesional de la información*. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=254979>

Del Castillo Salazar, D. y Abrahantes, T. (2018). La ética de la investigación científica y su inclusión en las ciencias de la salud. *Acta Médica del Centro*, 12(2), 213-227.
<https://www.medigraphic.com/pdfs/medicadelcentro/mec-2018/mec182n.pdf>

Estrada García, A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Universidad Nacional de Chimborazo*, 7(7), 218-228.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6523282.pdf>

Garcés, L., Montaluisa, Montaluisa, Á. y Salas, E. (2018). *El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKewjKyNfz->

[ev_AhWijLAFHQ5hDeUQFnoECBgQAQ&url=https%3A%2F%2Frevistadigital.uce.edu.ec%2Findex.php%2Fanales%2Farticle%2Fdownload%2F1871%2F1769%2F7213&usg=AOvVaw1_NAQMtt98pb9SNjnJVVPo&opi=](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwJLAFHQ5hDeUQFnoECBgQAQ&url=https%3A%2F%2Frevistadigital.uce.edu.ec%2Findex.php%2Fanales%2Farticle%2Fdownload%2F1871%2F1769%2F7213&usg=AOvVaw1_NAQMtt98pb9SNjnJVVPo&opi=)

Gardner, H. (1987). La teoría de las inteligencias múltiples. *Santiago de Chile: Instituto Construir*, 20, 287-305.
https://www.academia.edu/download/51558533/La_Teoria_de_las_Inteligencias_Multiples_cortad.pdf

Gómez Gonzalvo, F., Devís Devís, J. y Molina Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Revista comunicar*, 1.
<https://www.revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020-08.html>

Grasso, P. (2020). Rendimiento académico: un recorrido conceptual que aproxima a una definición unificada para el ámbito. *Revista de educación*, 87-102.

https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/4165/4128

Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 1(2), 1-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>

Jerez, M. A. (2018). El uso de los video juegos y su incidencia en el rendimiento en los estudiantes de básica superior del colegio nacional miguel ángel casares y colegio nacional galápagos de santa cruz durante el período lectivo 2017-2018". *DSpace*, 1-17. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15754/1/T-UCE-0017-SGA-002.pdf>

Herdoiza Arroyo, P. (2021). *Trastorno por videojuegos en adolescentes iberoamericanos análisis de las dimensiones de impulsividad*. Universitat de Valencia , Psicología. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=292865&orden=0&info=link>

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2017). Alcance de la Investigación. *Espacio de Formación Multimodal*. http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2792/510_06_color.pdf

Lambert Sarango, Y. E. (2023). Las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, aproximaciones teóricas, un acercamiento a sus particularidades. *Ñawi: Arte diseño comunicación*, 7(1).

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2588-09342023000100231&lang=es

Leiva Aldea, J. M. y Ortiz Carmon, J. A. (2020). Assassin's creed y el cambio de paradigma el videojuego como herramienta didáctica para las ciencias sociales. *Nuevas tendencias en investigación e innovación en didáctica de la historia*, 245-259. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/788478.pdf>

López Mari, M., San Martín Alfonso, Á. y Peirats Chacon, J. (2018). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista Colombiana de educación.*, 1(84).

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S012039162022000100214

López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8(1).

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200010

Mellado Olate, E. y Rivas Maldonado, J. (2015). Riesgos en el uso de TIC en alumnos de enseñanza básica El caso de un colegio en Chillán, Chile. *Revista integra educativa*, 8(3).http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432015000300011

Mendoza, S. H. y Avila, D. D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín científico de las ciencias económico administrativas del ICEA*, 9(17), 51-53. doi: <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>

Ministerio de Vivienda (15 de 10 de 2021). GOV.CO. Colombia Potencia de la Vida: <https://minvivienda.gov.co/viceministerio-de-vivienda/espacio-urbano-yterritorial/plan-ordenamiento-territorial/plan-ordenamientoterritorial/etapas/dimension-institucional>

Morgan Asch, J. (2021). El análisis de la resiliencia y el rendimiento académico en los estudiantes universitarios. *Revista Nacional de Administración*, 12(1).

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-49322021000100004

Otero-Ortega, A. (2018). *Métodos para el diseño del proyecto de Investigación: Enfoques*

Piñeiro Otero, T., Paniagua Rojano, F. J. y González Vallés, J. E. (2022). Comunicación lúdica, videojuegos y gamificación. *Revista Latina de Comunicación Social*(80). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8371444&orden=0&info=link>

Poaquiza Poaquiza, Á. P., Espín Miniguano, A. D. y Torres Carrillo, S. S. (2023). Rendimiento académico y problemas conductuales de los estudiantes de octavo año de educación básica. *Revista Publicando*, 10(38), 66-73. <https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/2364/2630>

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

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

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

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