

Sistemas streaming y videojuegos



Influencia del uso de sistemas streaming y videojuegos para el entretenimiento en el rendimiento académico de los estudiantes del grado quinto del Colegio Adventista de Turbo

Laura Cristina Delgado Graciano

Claudia Patricia Valdelamar Urango

Ana Rosiris Luna Romero

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Urabá (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

Mayo de 2023

Sistemas streaming y videojuegos

Influencia del uso de sistemas streaming y videojuegos para el entretenimiento en el rendimiento académico de los estudiantes del grado quinto del Colegio Adventista de Turbo

Laura Cristina Delgado Graciano

Claudia Patricia Valdelamar Urango

Ana Rosiris Luna Romero

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Educación Infantil

Asesor(a)

Mg. Suyis Yajaira Lozano García

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Urabá (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

Mayo de 2023

Dedicatoria

Dedico este proyecto a Dios por ser el inspirador para cada uno de mis pasos dados en mi convivir diario; a mis padres por ser los guías en el sendero de cada acto que realizo hoy, mañana y siempre; a mis hijos y hermanos, por ser el incentivo para seguir adelante con este objetivo.

Ana Rosiris Luna Romero

Dedico este proyecto a Dios primeramente por ser quien ha guiado e instruido desde el primer momento, a mi madre por siempre estar y guiarme por el mejor camino, a mi hija por ser ese motivo que me impulsa a seguir adelante.

Laura Cristina Delgado Graciano

Dedico este trabajo a mi madre Rosa Esther Urango Arias, a mi padre, Héctor Luisa Valdelamar Urango y a mi hija Luisa Fernanda Tapias, que fueron de gran aporte para lograr este proceso de manera desinteresada

Claudia Patricia Valdelamar Urango

Agradecimientos

Agradezco profundamente a Dios, por guiarme en el sendero correcto de la vida, cada día en el transcurso de mí camino e iluminándome en todo lo que realizo de mí convivir diario. A mis padres, por ser mi ejemplo para seguir adelante en el convivir diario y por inculcarme valores que de una u otra forma me han servido en la vida, gracias por eso y por muchos más. A esposo e hijos por apoyarme en cada decisión que tomo, y por estar a mi lado en cada momento hoy, mañana y siempre.

Ana Rosiris Luna Romero

Agradezco a Dios por guiarme de la mejor manera, por ser el quien me ha dado la suficiente valentía para sacar todos mis proyectos adelante y darme la oportunidad de culminar un logro más, a mi madre y mi hija por ser ese apoyo incondicional y siempre estar apoyándome en cualquier situación

Laura Cristina Delgado Graciano

Agradezco muy sinceramente a todos los profesores de la corporación Universitaria Minuto de Dios que me entregaron valiosos aportes y colaboración para llevar a cabo este proyecto

Claudia Patricia Valdelamar Urango

Contenido

Lista de tablas	6
Lista de figuras.....	7
Lista de anexos.....	10
Resumen.....	11
Abstract.....	13
Introducción	14
CAPÍTULO I	15
1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.1 Descripción del Problema	15
1.2 Formulación del Problema	17
1.3 Justificación.....	17
1.4 Objetivos	19
1.4.1 Objetivo General.....	19
1.4.2 Objetivos Específicos.....	19
CAPÍTULO II.....	21
2 Marco Referencial	21
2.1 Antecedentes o estado del arte	21
2.2 Marco Teórico	24
2.3 Marco Legal	25
Referencias.....	52
Anexos	55

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Resumen de prueba de hipótesis pregunta 1</i>	45
Tabla 2 <i>Resumen de prueba de hipótesis pregunta 2</i>	45
Tabla 3 <i>Resumen de prueba de hipótesis pregunta 3</i>	46
Tabla 4 <i>Resumen de prueba de hipótesis pregunta 4</i>	47

Lista de figuras

Figura 1 <i>¿Con qué frecuencia tu hijo/a ve videos en redes sociales como YouTube, Tik Tok, Instagram, etc.?</i>	29
Figura 2 <i>¿Con qué frecuencia usas las redes sociales (como YouTube, Tik Tik, Instagram, Facebook, etc.)?</i>	30
Figura 3 <i>¿Cuánto tiempo pasa tu hijo/a viendo videos en redes sociales en un día típico?</i>	30
Figura 4 <i>¿Cuánto tiempo sueles pasar al día en las redes sociales?</i>	31
Figura 5 <i>¿Qué tipo de contenido suele ver tu hijo/a en los videos de redes sociales? (Puedes seleccionar más de una opción)</i>	31
Figura 6 <i>¿Qué tipo de contenido sueles ver en las redes sociales? (Puedes seleccionar más de una opción)</i>	32
Figura 7 <i>¿Te preocupa el contenido que tu hijo/a ve en los videos de redes sociales?</i>	33
Figura 8 <i>¿Cuánto tiempo sueles ver televisión al día?</i>	33
Figura 9 <i>¿Qué tipo de contenido sueles ver en la televisión? (Puedes seleccionar más de una opción)</i>	34
Figura 10 <i>¿Tus padres o tutores limitan el tiempo que pasas en las redes sociales o viendo televisión?</i>	35
Figura 11 <i>¿Qué medidas tomas para controlar el tiempo y el tipo de contenido que tu hijo/a ve en los videos de redes sociales?</i>	35
Figura 12 <i>¿Tienes una consola de videojuegos en casa?</i>	36
Figura 13 <i>¿Cuál es la consola de videojuegos que su hijo tiene?</i>	36
Figura 14 <i>¿Cuál es la consola de videojuegos que tienes?</i>	37

Figura 15 <i>¿Con qué frecuencia utiliza su hijo la consola de videojuegos?</i>	37
Figura 16 <i>¿Cuánto tiempo cree que su hijo juega en la consola de videojuegos al día?</i>	38
Figura 17 <i>¿Cuánto tiempo sueles jugar en la consola de videojuegos al día?</i>	38
Figura 18 <i>¿Qué tipo de juegos cree que su hijo juega en la consola de videojuegos? (Puede seleccionar más de una opción)</i>	39
Figura 19 <i>¿Qué tipo de juegos sueles jugar en la consola de videojuegos? (Puedes seleccionar más de una opción)</i>	39
Figura 20 <i>¿Considera que su hijo pasa demasiado tiempo jugando en la consola de videojuegos?</i>	40
Figura 21 <i>¿Te parece que pasas demasiado tiempo jugando en la consola de videojuegos?</i>	40
Figura 22 <i>¿Ha establecido límites en cuanto al tiempo que su hijo pasa jugando en la consola de videojuegos?</i>	41
Figura 23 <i>¿Tus padres o tutores limitan el tiempo que pasas jugando en la consola de videojuegos?</i>	41
Figura 24 <i>¿Ha tenido alguna conversación con su hijo acerca de la importancia de tener un equilibrio entre el tiempo que pasa jugando en la consola de videojuegos y otras actividades (como estudiar, hacer ejercicio, pasar tiempo con amigos o familiares, etc.)?</i>	42
Figura 25 <i>¿Crees que es importante tener un equilibrio entre el tiempo que pasas jugando en la consola de videojuegos y otras actividades (como estudiar, hacer ejercicio, pasar tiempo con amigos o familiares, etc.)?</i>	42
Figura 26 <i>¿Cree que los videojuegos pueden afectar el desempeño escolar o las relaciones sociales de su hijo?</i>	43

Figura 27 *¿Crees que los videojuegos pueden afectar tu desempeño escolar o tus relaciones sociales?.....* 43

Lista de anexos

1 <i>Encuesta aplicada a los estudiantes</i>	55
2 <i>Encuesta aplicada a los padres de familia</i>	55

Resumen

La relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico ha sido un tema controvertido en la literatura. Mientras que algunos estudios mostraron que el uso excesivo de videojuegos tiene un efecto negativo en el rendimiento académico de los estudiantes, otros estudios han encontrado que los videojuegos pueden mejorar las habilidades cognitivas y mejorar el rendimiento académico. El objetivo de este estudio es examinar la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de 5° de primaria. Participaron 14 estudiantes y 14 padres de familia que completaron un cuestionario sobre el número de horas que dedicaron a jugar videojuegos por semana. Luego, se evaluó el rendimiento académico de los estudiantes utilizando su promedio ponderado acumulativo (PPA) en una escala de 5.0 en las asignaturas de Matemática, Español y Ciencias Naturales. Los estudiantes se dividieron en cinco grupos según el número de horas que dedicaron a jugar videojuegos, consumir contenido de redes sociales y uso de sistemas streaming por semana. Se Utilizó la prueba de Kruskal-Wallis para analizar las diferencias en el PPA promedio entre los grupos. Los resultados del análisis mostraron que no hubo diferencias significativas en el PPA promedio entre los tres grupos de estudiantes ($p > 0.05$). Este estudio sugiere que no existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. Sin embargo, es importante tener en cuenta que los resultados de este estudio no pueden generalizarse a toda la población de estudiantes, ya que se obtuvo una muestra limitada de participantes. Se necesitan más investigaciones para comprender mejor la relación entre el uso de videojuegos, consumo de contenido de redes sociales y uso de sistemas streaming y el rendimiento académico y para identificar los factores que podrían influir en dicha relación.

Sistemas streaming y videojuegos

Palabras clave: Videojuegos, Redes Sociales, Sistemas Streaming

Abstract

The relationship between the use of video games and academic performance has been a controversial topic in the literature. While some studies have shown that excessive use of video games has a negative effect on students' academic performance, other studies have found that video games can improve cognitive skills and improve academic performance. The objective of this study is to examine the relationship between the use of video games and academic performance in students in the 5th grade of primary school. The participants were 14 students and 14 parents who completed a questionnaire about the number of hours they spent playing video games per week. Then, the academic performance of the students was evaluated using their cumulative weighted average (PPA) on a 5.0 scale in the subjects of Mathematics, Spanish and Natural Sciences. The students were divided into five groups based on the number of hours they spent playing video games, consuming social media content, and using streaming systems per week. The Kruskal-Wallis's test was used to analyze the differences in the mean PPP between the groups. The results of the analysis showed that there were no significant differences in the average PPA between the three groups of students ($p > 0.05$). This study suggests that there is no significant relationship between the use of video games and academic performance in university students. However, it is important to note that the results of this study cannot be generalized to the entire student population, as a limited sample of participants was obtained. More research is needed to better understand the relationship between the use of video games, consumption of social media content, and use of streaming systems and academic performance and to identify factors that could influence this relationship.

Keywords: Videogames, Social Networks, Streaming Systems

Introducción

En la actualidad, el acceso a sistemas de transmisión y videojuegos es cada vez más fácil y accesible para los niños escolares. Si bien estas tecnologías pueden ser una herramienta de entretenimiento y diversión, también pueden tener un impacto negativo en el rendimiento académico de los niños.

El uso excesivo de sistemas de transmisión y videojuegos puede llevar a una disminución en el tiempo dedicado a actividades académicas, como la tarea y el estudio. Además, el uso de estos sistemas durante períodos prolongados de tiempo puede tener un impacto en la calidad del sueño y en la concentración, lo que puede afectar el rendimiento académico.

Otra problemática es que los videojuegos y algunos contenidos en sistemas de transmisión suelen tener un alto grado de violencia, lo que puede tener un impacto negativo en el desarrollo emocional y social de los niños, además de aumentar la agresividad y la falta de empatía.

Es importante que los padres y educadores establezcan límites claros y supervisen el uso de sistemas de transmisión y videojuegos en los niños escolares, asegurándose de que no se conviertan en una distracción del trabajo académico. También es fundamental fomentar el interés y la pasión por las actividades educativas y deportivas, que pueden complementar y enriquecer el desarrollo integral de los niños.

CAPÍTULO I

1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema

El uso de sistemas de streaming y videojuegos en el rendimiento académico del niño es un tema que ha generado preocupación en los padres y educadores en los últimos años, debido al incremento de plataformas y dispositivos electrónicos para el entretenimiento en el mercado. Por un lado, algunos argumentan que el uso excesivo de estas tecnologías puede distraer al niño y disminuir su capacidad de concentración y rendimiento en la escuela. Por otro lado, otros argumentan que ciertos videojuegos y programas de streaming pueden ser educativos y mejorar las habilidades cognitivas del niño.

El verdadero problema radica en cómo equilibrar el uso de estas tecnologías con el rendimiento académico del niño. De aquí resultan algunos interrogantes que al responderlo podríamos visibilizar de una mejor manera la problemática que hoy se genera a partir del uso de estas herramientas ¿Cómo pueden los padres y educadores asegurarse de que el uso de sistemas de streaming y videojuegos no afecte negativamente el rendimiento académico del niño? ¿Cómo pueden identificar qué contenido en línea es educativo y qué contenido es simplemente entretenimiento?

De igual forma, debemos entender que el impacto del uso de sistemas de streaming y videojuegos puede variar de un niño a otro. Algunos niños pueden manejar el uso de estas tecnologías sin afectar su rendimiento académico, mientras que otros pueden ser más susceptibles a la distracción y el impacto negativo en su desempeño escolar. Lo que podrá ser

susceptible a no encontrar una sola respuestas a los interrogantes de que contenido ver o que tanto se pueda usar estas tecnologías como una única regla.

El uso de sistemas de streaming y videojuegos en el rendimiento académico del niño radica en cómo encontrar un equilibrio entre el uso de estas tecnologías y el tiempo dedicado a estudiar y completar tareas escolares, cómo identificar contenido educativo y cómo considerar las diferencias individuales entre los niños. Estas herramientas tecnológicas pueden tener un impacto en el rendimiento académico del niño, tanto positivo como negativo, dependiendo de cómo se utilicen y en qué medida. Algunas formas en que el uso de sistemas de streaming y videojuegos puede afectar el rendimiento académico del niño son: Distracciones: Si el niño pasa demasiado tiempo viendo streaming o jugando videojuegos, puede ser una distracción y reducir su tiempo disponible para estudiar y completar tareas escolares. Además, el contenido en línea puede ser muy atractivo y adictivo, lo que puede interferir con la capacidad del niño para concentrarse en su trabajo escolar. Aprendizaje: Sin embargo, algunos videojuegos y programas de streaming pueden ser educativos y ayudar en el aprendizaje del niño. Por ejemplo, algunos videojuegos educativos están diseñados para mejorar las habilidades cognitivas y pueden ayudar en el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas. Habilidades sociales: El uso de videojuegos y streaming también puede mejorar las habilidades sociales del niño. Al jugar en línea, el niño puede interactuar con otros jugadores de todo el mundo, lo que puede mejorar sus habilidades sociales y de comunicación. Desarrollo psicológico: El uso de videojuegos y streaming también puede afectar el desarrollo psicológico del niño. Los videojuegos violentos, por ejemplo, pueden tener un impacto negativo en el comportamiento del niño, mientras que los programas educativos pueden ayudar a mejorar su autoestima y confianza.

El uso de sistemas de streaming y videojuegos puede tener una gran influencia en el rendimiento académico del niño, tanto positivo como negativo. Poder establecer como influye estas herramientas en los estudiantes del grado quinto de la institución Educativa Turbo, nos puede ayudar en la estructuración de acciones pedagógicas con implementación de tecnologías para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo influye el uso de sistema streaming o videojuegos para el entretenimiento en el rendimiento académico de los estudiantes del grado quinto del colegio Adventista de Turbo?

1.3 Justificación

El uso desmedido de los sistemas de streaming y videojuegos para el entretenimiento es un tema importante y relevante en la actualidad. A medida que la tecnología avanza, estas formas de entretenimiento se han vuelto cada vez más populares y accesibles para personas de todas las edades. Sin embargo, es importante considerar los efectos que el uso excesivo de estas plataformas puede tener en la salud mental y física de los usuarios. El uso excesivo de la tecnología puede llevar a la adicción, el aislamiento social y la falta de actividad física, entre otros problemas.

Es importante que los padres y educadores supervisen y regulen el uso de sistemas de streaming y videojuegos para asegurarse de que el tiempo que el niño dedica a estos sistemas no afecte su desempeño académico. La falta de supervisión y regulación puede llevar a que el niño

pierda el interés en sus tareas escolares y en su desarrollo académico, lo que puede afectar negativamente su rendimiento en el futuro.

Cabe aclarar que los sistemas de streaming y videojuegos pueden ser una forma efectiva de reducir el estrés y la ansiedad que pueden sentir los niños debido a las exigencias escolares. Al dedicar un tiempo limitado a estas actividades, los niños pueden relajarse y despejar su mente, lo que puede ayudarles a mejorar su enfoque y concentración en sus tareas académicas. Desde mismo modo, existen diferentes dispositivos electrónicos enfocados al entretenimiento que tienen características en el desarrollo de habilidades cognitivas, por ejemplo, los videojuegos pueden ser una herramienta efectiva para desarrollar habilidades cognitivas, como la memoria, la atención, el razonamiento y la resolución de problemas. Algunos juegos requieren que los niños desarrollen habilidades matemáticas, lingüísticas y de pensamiento lógico, lo que puede ayudarles a tener un mejor desempeño académico. También encontramos juegos que fomentan la creatividad y la imaginación, lo que puede ser beneficioso para su desarrollo académico. Por ejemplo, algunos juegos pueden requerir que los niños creen y diseñen sus propios mundos virtuales, lo que puede fomentar su pensamiento creativo y su capacidad para resolver problemas. El uso de sistemas de streaming y videojuegos para el entretenimiento puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico del niño, siempre y cuando se utilicen de manera adecuada y supervisada. Al reducir el estrés y la ansiedad, desarrollar habilidades cognitivas y fomentar la creatividad y la imaginación, estos sistemas pueden ser una herramienta útil para complementar el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico del niño.

Por lo tanto, el análisis sobre el uso de los sistemas de streaming y videojuegos para el entretenimiento podría proporcionar valiosa información de estudio para los consumidores, los proveedores de servicios y los responsables de las política públicas. Es por eso que hay una

necesidad urgente de estudiar este fenómeno para comprender mejor sus efectos e implementar acciones frente a las diferentes características que puede tener el uso de estas herramientas por un lado estudiar sus causas y consecuencias, para desarrollar soluciones efectivas que puedan ayudar a las personas a controlar el uso de la tecnología y reducir los efectos negativos, y por otro lado desarrollar estrategias que permitan aprovechar los efectos positivos que puedan tener el uso en el contexto escolar de estas herramientas.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Establecer la influencia del uso de sistemas streaming y videojuegos para el entretenimiento en el rendimiento académico de los estudiantes del grado quinto del Colegio Adventista de Turbo.

1.4.2 Objetivos Específicos

✓ Identificar el uso de sistemas streaming y videojuegos para el entretenimiento supervisado y no supervisado en los estudiantes del grado quinto del Colegio Adventista de Turbo.

✓ Identificar el estado del rendimiento académico de las diferentes asignaturas de los estudiantes del grado quinto del Colegio Adventista de Turbo.

✓ Determinar las relaciones que existen entre el uso de sistemas streaming y videojuegos para el entretenimiento y el rendimiento académico en los estudiantes del grado quinto del Colegio Adventista de Turbo.

CAPÍTULO II

2 Marco Referencial

2.1 Antecedentes o estado del arte

En los últimos 10 años, se ha venido investigado el uso de sistemas de streaming y videojuegos y cómo influye este en el rendimiento académico de los niños. La mayoría de los estudios han examinado cómo el uso excesivo de estos sistemas puede afectar negativamente la concentración, el tiempo de estudio y el rendimiento académico de los niños. Algunos estudios han indicado que el uso moderado de estos sistemas puede no tener un impacto significativo en el rendimiento académico de los niños.

Por ejemplo, un estudio realizado por Gentile et al. (2018) encontró que los niños que utilizan dispositivos electrónicos durante más de dos horas durante al día tienen un rendimiento académico inferior al de los niños que utilizan estos dispositivos menos tiempo. Además, un estudio realizado por Li et al. (2019) encontró que los niños que juegan videojuegos durante más de una hora al día tienen más dificultades para aumentar y un rendimiento académico inferior al de los niños que juegan menos de una hora al día.

Sin embargo, algunos estudios sugieren que el uso moderado de sistemas de transmisión y videojuegos puede no tener un impacto significativo en el rendimiento académico de los niños. Por ejemplo, un estudio realizado por Granic et al. (2014) encontró que el uso moderado de videojuegos (menos de una hora al día) no tenía un impacto significativo en el rendimiento académico de los niños.

Del mismo modo, López et al. (2021) realizó un estudio sobre el uso de videojuegos durante el confinamiento y su impacto psicológico y social en las personas. Los resultados

indicaron que el uso de videojuegos durante el confinamiento se relacionó positivamente con el bienestar psicológico y la satisfacción social, y se demostró una disminución en la ansiedad y el estrés. Además, el uso de videojuegos fue una forma de conexión social y de distracción en un momento de aislamiento social.

Así mismo, Barroso (2016) realizó un estudio en donde relacionó los videojuegos y el comportamiento agresivo. Los resultados sugirieron que hay una relación positiva entre el uso de videojuegos violentos y el comportamiento agresivo en algunos individuos. Sin embargo, también se encontró que el efecto de los videojuegos en la agresión depende de varios factores, como la personalidad del individuo y su exposición previa a la violencia. Lo que implica que exista una relación negativa en el rendimiento académico. Por lo tanto, se concluye que la relación entre los videojuegos y la agresión es compleja y debe ser estudiada cuidadosamente.

Moscardi (2020) investigó los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos. El estudio encontró que jugar videojuegos puede mejorar habilidades como la resolución de problemas, la coordinación ojo-mano y la toma de decisiones. Además, los videojuegos también pueden ser una herramienta efectiva para el aprendizaje y la formación en campos como la medicina y la ingeniería. Se concluye que los videojuegos pueden tener un impacto positivo en la vida de las personas más allá del entretenimiento.

Aunque algunos estudios sugieren que el uso excesivo de sistemas de streaming y videojuegos puede afectar negativamente el rendimiento académico de los niños de primaria básica, se necesitan más investigaciones para determinar si el uso moderado de estos sistemas tiene un impacto significativo en el rendimiento académico de los niños. Es importante tener en cuenta que otros factores, como la calidad del sueño, la nutrición y el tiempo dedicado a

actividades físicas y sociales, también pueden afectar el rendimiento académico de los niños (Gentile et al., 2018; Granic et al., 2014; Li et al., 2019).

Es evidente que existe un número importante de estudios que demuestran la influencia que tiene los sistemas streaming y videojuegos en el rendimiento académico, sin embargo, no es el uso de estos sistemas en sí lo que ocasiona una influencia negativa, sino, la forma como son utilizados y la supervisión de quienes son responsables del proceso formativo del estudiante.

Otros investigadores como Restrepo, Arroyave, & Arboleda (2019) realizaron un estudio donde establecían la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria básica en el municipio de La Estrella, Antioquia. Los autores utilizaron un cuestionario para recopilar información sobre el uso de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes. Luego, se utilizaron análisis estadísticos para examinar la relación entre estas variables. Los resultados mostraron que el uso de videojuegos no tuvo un efecto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes. Además, los autores encontraron que los estudiantes que usaban videojuegos tenían un mayor nivel de habilidades tecnológicas y un mayor interés en la tecnología en comparación con los estudiantes que no usaban videojuegos. El estudio tiene limitaciones, como el tamaño de la muestra y el enfoque en un solo municipio. Sin embargo, los resultados proporcionaron información valiosa sobre la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria básica. Los autores sugieren que se deben fomentar habilidades tecnológicas y que se debe educar a los estudiantes sobre el uso responsable de los videojuegos.

En general, los estudios han encontrado que el uso excesivo de dispositivos electrónicos, incluidos los sistemas de transmisión y los videojuegos, puede estar asociado con un peor rendimiento académico, una menor satisfacción con la vida y problemas de salud mental en los

niños. Por lo tanto, se recomienda a los padres y educadores que establezcan límites razonables en el tiempo que los niños dedican a estos dispositivos electrónicos, y que promuevan actividades físicas y mentales para mejorar el rendimiento académico y la salud en general de los niños.

2.2 Marco Teórico

En este trabajo se presenta una conceptualización sobre el uso de sistemas de streaming y videojuegos en el contexto escolar, enfocándose en su definición, beneficios y desafíos.

Los sistemas de streaming se refieren a la tecnología que permite la transmisión de datos multimedia en tiempo real a través de internet, como videos, música y otros contenidos Lancheros et al. (2021). Por otro lado, los videojuegos son programas informáticos interactivos que simulan situaciones de juego y pueden ser utilizados con fines educativos Venegas (2020).

El uso de sistemas de streaming y videojuegos en el contexto escolar puede tener varios beneficios para los estudiantes y docentes. Por ejemplo, los sistemas de streaming pueden proporcionar acceso a una amplia variedad de recursos educativos, mejorar la motivación de los estudiantes y ayudar a desarrollar habilidades de pensamiento crítico Ruiz (2021). Además, los videojuegos pueden ser utilizados como herramientas de aprendizaje y mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes Venegas (2020).

Sin embargo, también hay desafíos en el uso de estos sistemas en el contexto escolar. Por ejemplo, el uso excesivo de videojuegos puede afectar negativamente el rendimiento académico y la salud mental de los estudiantes Venegas (2020). Además, el tiempo de uso y la calidad de

los recursos deben ser cuidadosamente evaluados para evitar distracciones y garantizar que los estudiantes puedan retener la información de manera efectiva Vidal, (2021).

Dentro de los nuevos desafío de la educación y las Tics Sacavino y Candau (2022). Exponen en su estudio las características de las nuevas tecnologías en el contexto educativo. “La enseñanza híbrida o blended learning se caracteriza por ser una metodología activa y por promover una articulación entre la enseñanza presencial y las propuestas de enseñanza online, con lo cual las tecnologías se acaban integrando al currículo escolar” (p. 258).

El uso de sistemas de streaming y videojuegos en el contexto escolar puede tener beneficios y desafíos. La implementación adecuada de estos sistemas puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes y su motivación en el aula. Sin embargo, es importante considerar la calidad de los recursos, el tiempo de uso y el equilibrio entre el aprendizaje y otras actividades para garantizar un uso efectivo de estas herramientas

2.3 Marco Legal

En Colombia, el acceso a contenidos digitales está regulado por la Ley 1978 de 2019, que establece medidas para prevenir y erradicar el acceso a material pornográfico, violento y de explotación sexual de menores de edad en internet. Además, el uso responsable de las TIC en el contexto educativo está regulado por el Decreto 1075 de 2015, que establece los lineamientos para el uso de las TIC en el sistema educativo colombiano. Esta norma busca garantizar el uso adecuado y efectivo de las TIC como herramientas pedagógicas, proteger la privacidad y seguridad de la información, y promover el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes.

Otra de la normativa es la Ley 1341 de 2009: Esta ley establece las políticas públicas para el desarrollo de la sociedad de la información y la regulación de las TIC en Colombia. En ella se

establece la importancia de la educación en TIC como herramienta para el desarrollo social y económico del país.

La normativa para el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) tienen como características los siguientes aspectos:

Protección de datos: Las leyes de protección de datos personales establecen las normas para el tratamiento de la información personal en el ámbito digital, garantizando la privacidad y seguridad de la información.

Derechos de autor: Las leyes de derechos de autor regulan la protección de los derechos de autor en el uso de contenidos digitales, como textos, imágenes, videos, entre otros.

Ciberseguridad: Las normas de ciberseguridad establecieron las medidas de seguridad para proteger los sistemas y las redes digitales de amenazas externas, como virus informáticos, hackers y ciberataques.

Uso responsable y ético: Las normas de uso responsable y ético fundamentan las reglas de conducta para el uso de las TIC, promoviendo el uso responsable, ético y legal de estas herramientas.

En términos generales, no existen leyes o normas específicas para el uso de sistemas streaming y videojuegos en el ámbito académico. Sin embargo, en muchos países, incluida Colombia, existe la regulación del acceso a contenidos digitales y el uso responsable de las tecnologías de la información y las comunicaciones en general. Por lo tanto, es importante fomentar un uso responsable y equilibrado de las tecnologías digitales, incluidos los sistemas de streaming y videojuegos, y promover la importancia del tiempo de estudio y la concentración en el rendimiento académico.

CAPITULO III

3 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque

El enfoque de este estudio es cuantitativo

3.2 Diseño

El diseño es Observacional analítico

3.3 Alcance

EL alcance es correlacional

3.4 Población

Estudiantes y los padres de familia del grado quinto del colegio Adventista de Turbo

3.5 Muestra

14 estudiantes y 14 padres de familia del grado quinto del colegio Adventista de Turbo.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Se utilizó dos tipo de encuetas, una para aplicar a los estudiantes del grado 5° y la otra para aplicar a los padres de familia, con la intención de verificar si existía algunas estrategias por parte de los padres para mitigar el uso excesivo de dispositivos electrónicos para el entretenimiento como celulares, tablet, videojuegos o sistemas streaming

3.7 Procesamiento de la información

Analisis estadistico utilizando el paquete estadistico SPSS versión 21.

CAPÍTULO IV

4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Triangulación y análisis de la información

Se analizó dos encuestas, una realizada a los estudiantes sobre el tiempo que le dedican al uso de videojuegos, consumo de redes sociales y uso de sistemas streaming, el tipo de contenido que consume, y su percepción con su rendimiento académico para determinar la relación que podría existir entre el uso de este tipo de dispositivos con su rendimiento académico en las asignaturas de Matemática, Español y Ciencias Naturales.

De igual forma, se realizó una encuesta a los padres de familia para evidenciar que tanto seguimiento y control tenían sus padres referentes al uso de este tipo de dispositivos.

Figura 1

¿Con qué frecuencia tu hijo/a ve videos en redes sociales como YouTube, Tik Tok, Instagram, etc.?

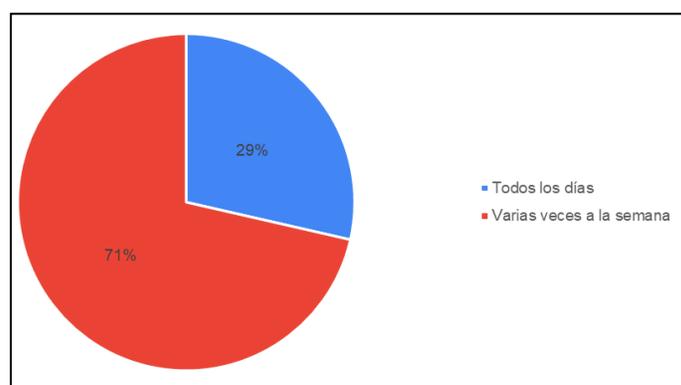
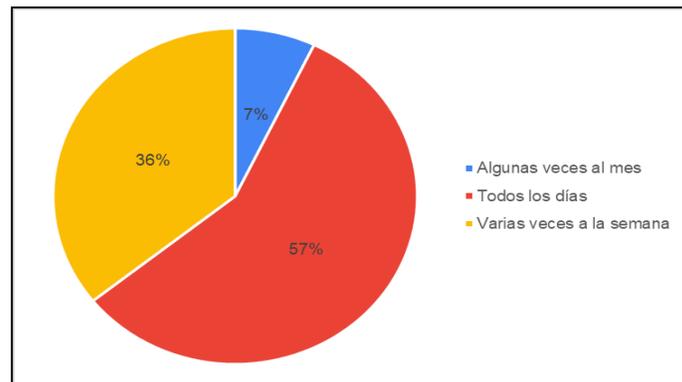


Figura 2

¿Con qué frecuencia usas las redes sociales (como YouTube, Tik Tik, Instagram, Facebook, etc.)?



Dentro de la percepción con la frecuencia con que los niños usan las redes sociales encontramos que los padres perciben que sus hijos revisan regularmente las redes sociales a la semana, cuando la mayoría de los niños tiene una percepción de hacerlo diario.

Figura 3

¿Cuánto tiempo pasa tu hijo/a viendo videos en redes sociales en un día típico?

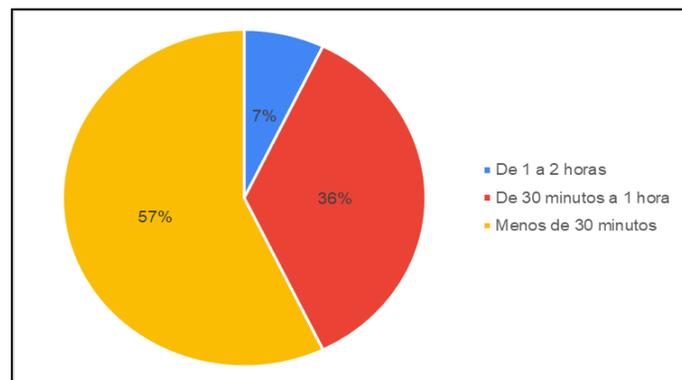
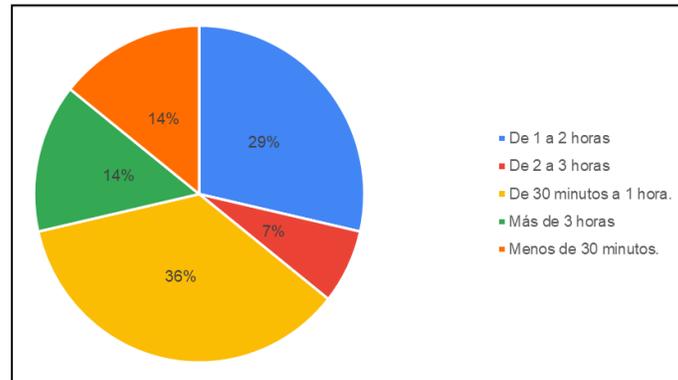


Figura 4

¿Cuánto tiempo sueles pasar al día en las redes sociales?



La percepción de los padres con respecto al tiempo que sueles pasar sus hijos en las redes sociales oscila entre los 30 minutos y 2 horas, en cambio la percepción que tienen los niños con respecto al tiempo que duran en redes sociales oscilan entre los 30 minutos y más de 3 horas. Lo que índice que los padres no suelen controlar el tiempo que sus hijos usan las redes sociales.

Figura 5

¿Qué tipo de contenido suele ver tu hijo/a en los videos de redes sociales? (Puedes seleccionar más de una opción)

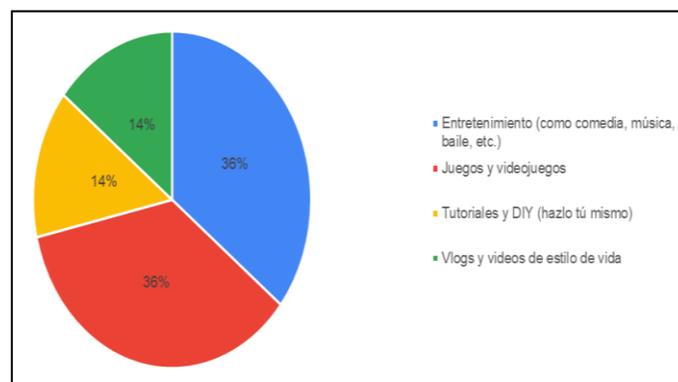
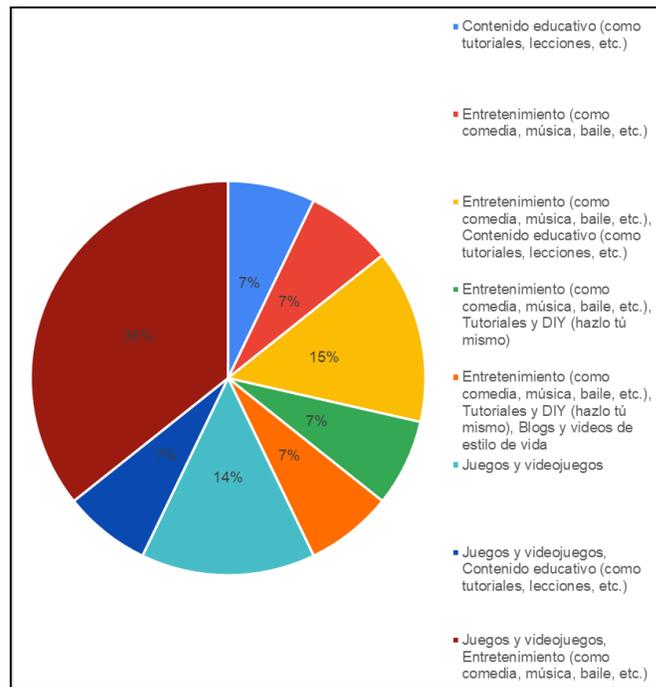


Figura 6

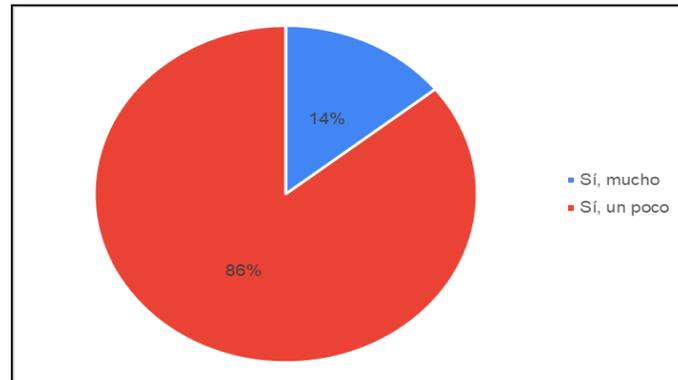
¿Qué tipo de contenido sueles ver en las redes sociales? (Puedes seleccionar más de una opción)



Dentro de la percepción del tipo de contenido que consumen sus los niños en redes sociales se observa que a pesar que los niños generaron una mejor especificación de la información lo padres de manera general identifican el tipo de contenidos que ven sus hijos, sin embargo, los niños manifiestan ver contenido educativo que sus padres no identifican.

Figura 7

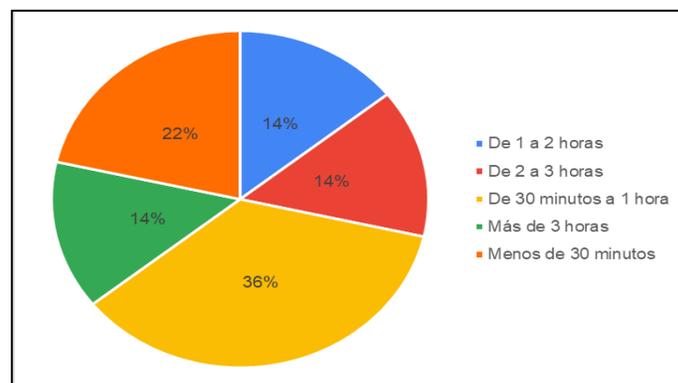
¿Te preocupa el contenido que tu hijo/a ve en los videos de redes sociales?



Si bien los padres se preocupan por los contenidos que puedan ver sus hijos en redes sociales, no se evidencia una gran preocupación por el tipo de contenidos que puedan ver sus hijos.

Figura 8

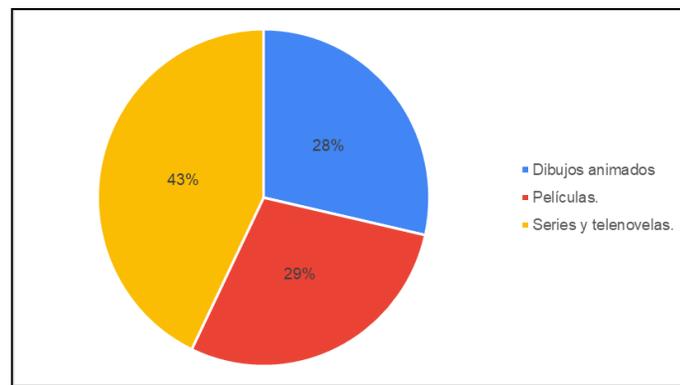
¿Cuánto tiempo sueles ver televisión al día?



En este apartado se evidencia una similitud con respecto al tiempo dedicado a redes sociales, es probable que la mayoría de los niños estén consumiendo grandes cantidades de contenido de los sistemas streaming

Figura 9

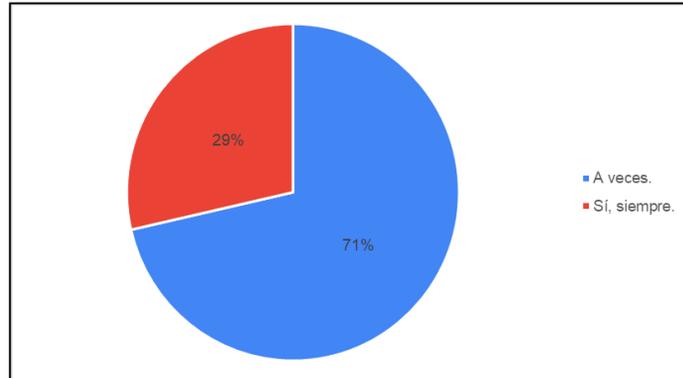
¿Qué tipo de contenido sueles ver en la televisión? (Puedes seleccionar más de una opción)



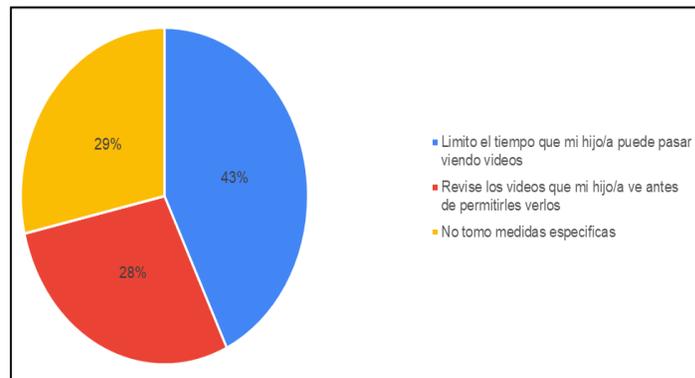
Los contenidos que consumen los niños en los sistemas streaming están centrados en el entretenimiento y pasatiempo lo que podría considerarse un espacio para el ocio y el tiempo libre, poco educativo.

Figura 10

¿Tus padres o tutores limitan el tiempo que pasas en las redes sociales o viendo televisión?

**Figura 11**

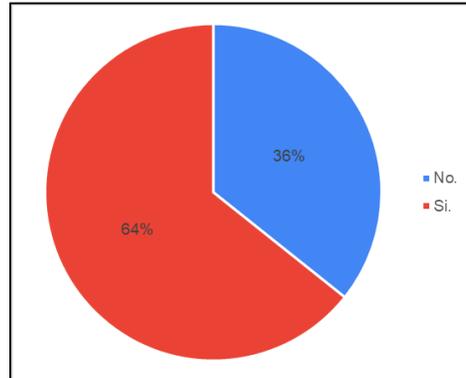
¿Qué medidas tomas para controlar el tiempo y el tipo de contenido que tu hijo/a ve en los videos de redes sociales?



En este apartado se evidencia pocas estrategias para el control, seguimiento y monitorización de los tiempos y contenidos que los padres utilizan para verificar el uso que le dan sus hijos a las redes sociales y sistemas streaming.

Figura 12

¿Tienes una consola de videojuegos en casa?



Hay un alto porcentaje de niños que manifiestan tener consolas de video juegos en casa lo que indica una capacidad de ingresos considerables para las familias

Figura 13

¿Cuál es la consola de videojuegos que su hijo tiene?

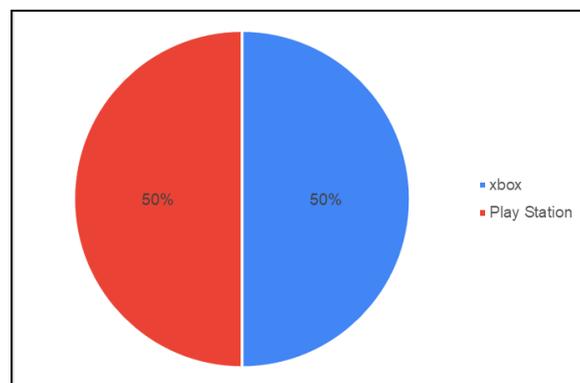
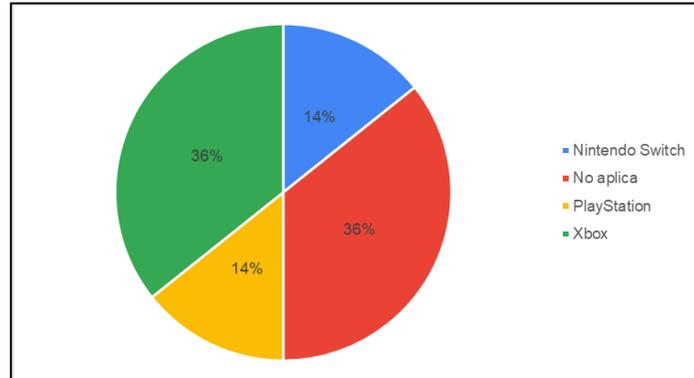


Figura 14

¿Cuál es la consola de videojuegos que tienes?



Los padres solo identifican dos de las consolas que tienen sus hijos, que son las más utilizadas en el mundo Gamers que son el Xbox y la PlayStation, sin embargo, el 14% de los niños manifiestan tener el Nintendo Switch que es un tipo de consola portátil que se han venido utilizado en los últimos años. Lo que indica que los padres tienen cierto conocimiento de las consolas de video juegos.

Figura 15

¿Con qué frecuencia utiliza su hijo la consola de videojuegos?

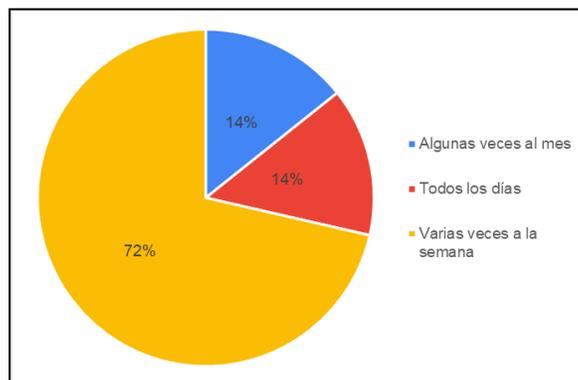
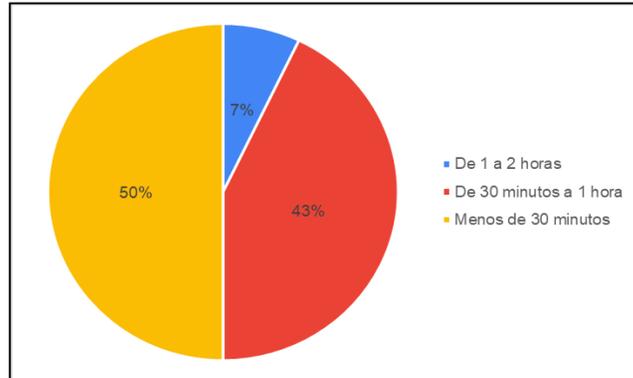
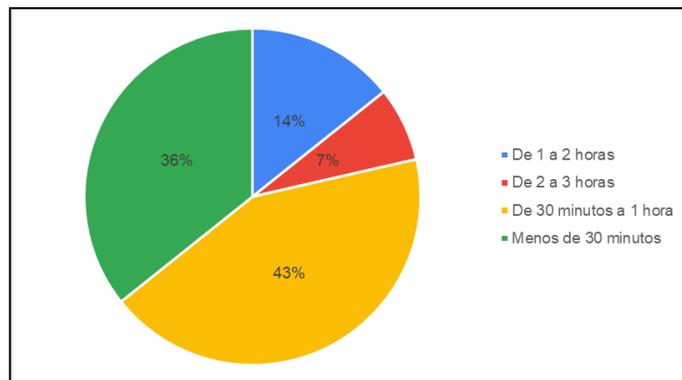


Figura 16

¿Cuánto tiempo cree que su hijo juega en la consola de videojuegos al día?

**Figura 17**

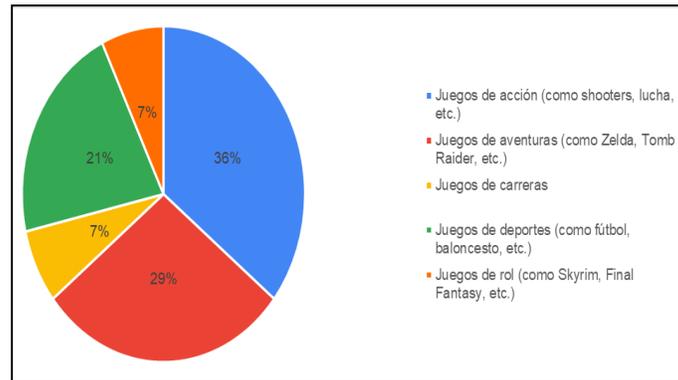
¿Cuánto tiempo sueles jugar en la consola de videojuegos al día?



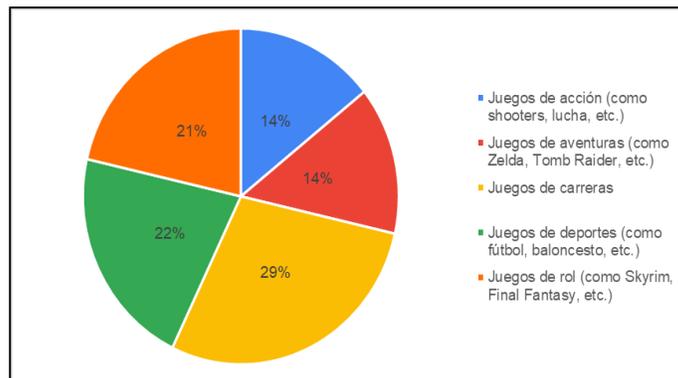
En este apartado se evidencia una paridad con respecto al tiempo que utilizan la consola de video juegos, un promedio de 30 minutos a 1 hora, lo que indica un promedio de 4 a 5 horas semanales.

Figura 18

¿Qué tipo de juegos cree que su hijo juega en la consola de videojuegos? (Puede seleccionar más de una opción)

**Figura 19**

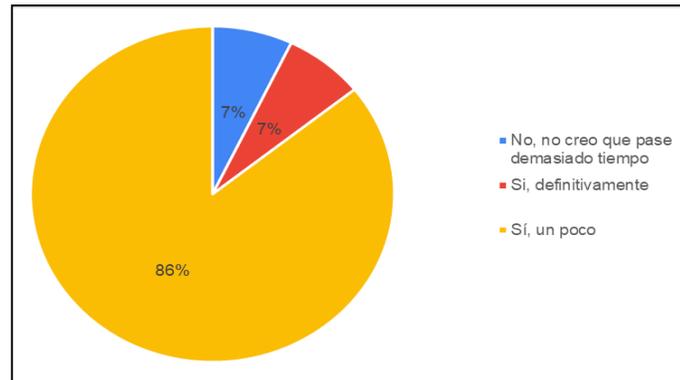
¿Qué tipo de juegos sueles jugar en la consola de videojuegos? (Puedes seleccionar más de una opción)



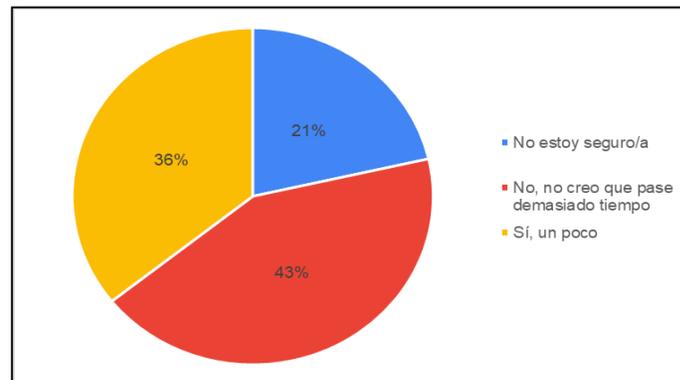
Se evidencia que los padres tienen una idea general de los juegos que consumen sus hijos, sin embargo, no identifican la cantidad de contenido que consumen lo que podría ser una amenaza con respecto al consumo de juegos de alto índice violento o erótico y los padres no darse cuenta.

Figura 20

¿Considera que su hijo pasa demasiado tiempo jugando en la consola de videojuegos?

**Figura 21**

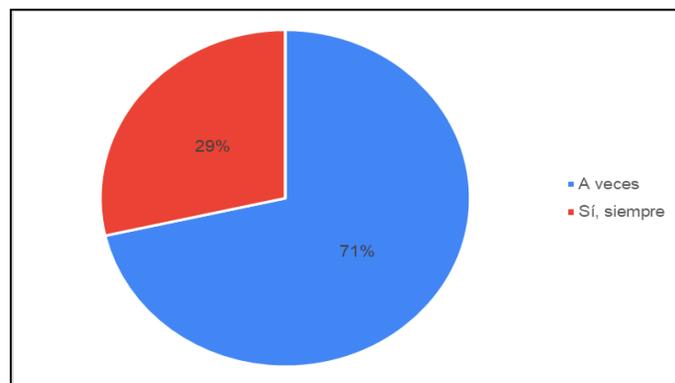
¿Te parece que pasas demasiado tiempo jugando en la consola de videojuegos?



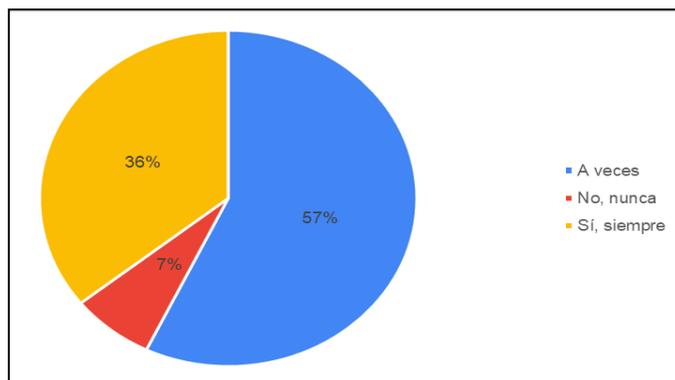
Las percepciones respecto a “pasar demasiado tiempo utilizado la consola de juego” son dispares, la mayoría de los padres consideran que sus hijos pasan un poco de tiempo delante de la consola, sin embargo, los niños consideran que no creen que pasan mucho tiempo delante de la consola. Es un punto donde se evidencian bastante disputas ya que los niños tienen una alta capacidad para jugar durante largo tiempo.

Figura 22

¿Ha establecido límites en cuanto al tiempo que su hijo pasa jugando en la consola de videojuegos?

**Figura 23**

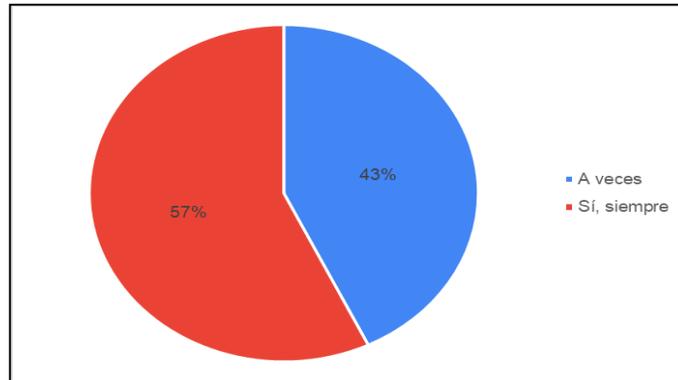
¿Tus padres o tutores limitan el tiempo que pasas jugando en la consola de videojuegos?



Se evidencia una paridad en la limitación del uso de las consolas de videojuegos, sin embargo, sigue encontrándose permisividad por parte de los padres frente al uso de celulares, videojuegos, Tablet y demás sistemas de entretenimiento.

Figura 24

¿Ha tenido alguna conversación con su hijo acerca de la importancia de tener un equilibrio entre el tiempo que pasa jugando en la consola de videojuegos y otras actividades (como estudiar, hacer ejercicio, pasar tiempo con amigos o familiares, etc.)?

**Figura 25**

¿Crees que es importante tener un equilibrio entre el tiempo que pasas jugando en la consola de videojuegos y otras actividades (como estudiar, hacer ejercicio, pasar tiempo con amigos o familiares, etc.)?



Si bien los padres manifiestan tener conversaciones con sus hijos respecto al uso de las consolas de videojuegos y como este puede afectar sus actividades cotidianas como el estudio y las

actividades sociales, hay un alto porcentaje que manifiesta no verle la importancia en tener ese equilibrio con respecto al uso de las consolas de videojuegos.

Figura 26

¿Cree que los videojuegos pueden afectar el desempeño escolar o las relaciones sociales de su hijo?

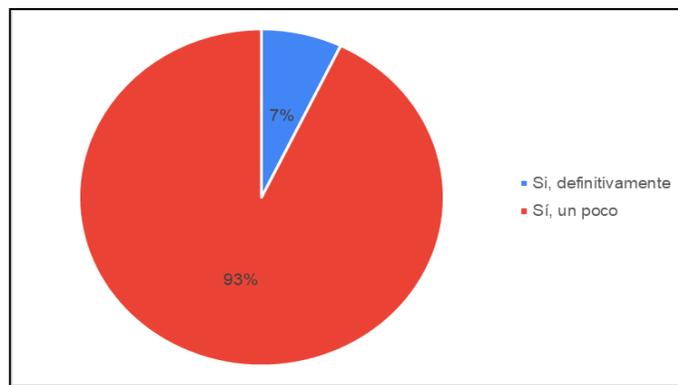
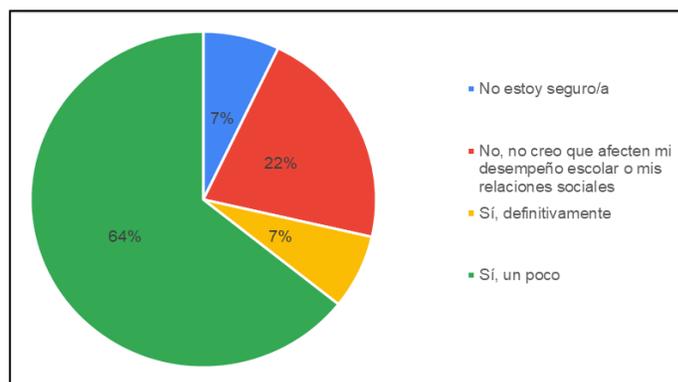


Figura 27

¿Crees que los videojuegos pueden afectar tu desempeño escolar o tus relaciones sociales?



Los padres en definitiva consideran que los videojuegos afectan el desempeño escolar unos en mayor medida que otros, sin embargo, no se evidencian estrategias que utilicen para mitigar el

uso de este tipo de dispositivos. Si bien un porcentaje considerable de niños manifiesta que los video juegos si puede afectar el desempeño escolar, se evidencia un porcentaje importante que manifiesta que los videojuegos no afectan su desempeño escolar o sus relaciones sociales.

Tabla 1*Resumen de prueba de hipótesis pregunta 1*

	Hipótesis nula	Test	Sig.	Decisión
1	La distribución de PROMEDIO es la misma entre las categorías de ¿Con qué frecuencia usas las redes sociales (como YouTube, Tik Tik, Instagram, Facebook, etc.	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,492	Retener la hipótesis nula.
2	La distribución de NOTA_ESPAÑOL es la misma entre las categorías de ¿Con qué frecuencia usas las redes sociales (como YouTube, Tik Tik, Instagram, Facebook, etc.	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,663	Retener la hipótesis nula.
3	La distribución de NOTA_MATEMATICA es la misma entre las categorías de ¿Con qué frecuencia usas las redes sociales (como YouTube, Tik Tik, Instagram, Facebook, etc.	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,418	Retener la hipótesis nula.
4	La distribución de NOTA_CIENCIAS_NATURALES es la misma entre las categorías de ¿Con qué frecuencia usas las redes sociales (como YouTube, Tik Tik, Instagram, Facebook, etc.	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,787	Retener la hipótesis nula.

Nota: Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

No se evidencian diferencias significativas entre las categorías rendimiento académico y frecuencia del uso de redes sociales

Tabla 2*Resumen de prueba de hipótesis pregunta 2*

	Hipótesis nula		Sig.	Decisión
1	La distribución de PROMEDIO es la misma entre las categorías de ¿Cuánto tiempo sueles pasar al día en las redes social?	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,436	Retener la hipótesis nula.
2	La distribución de NOTA_ESPAÑO es la misma entre las categorías de ¿Cuánto tiempo sueles pasar al día en las redes social?	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,745	Retener la hipótesis nula.

3	La distribución de NOTA_MATEMATICA es la misma entre las categorías de ¿Cuánto tiempo sueles pasar al día en las redes social?	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,229	Retener la hipótesis nula.
4	La distribución de NOTA_CIENCIAS_NATURALES es la misma entre las categorías de ¿Cuánto tiempo sueles pasar al día en las redes social?	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,46	Retener la hipótesis nula.

Nota: Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

No se evidencias diferencias significativas entre las categorías rendimiento académico y tiempo de uso de redes sociales

Tabla 3

Resumen de prueba de hipótesis pregunta 3

	Hipótesis nula	Test	Sig.	Decisión
1	La distribución de PROMEDIO es la misma entre las categorías de ¿Cuánto tiempo sueles ver televisión al día?	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,378	Retener la hipótesis nula.
2	La distribución de NOTA_ESPAÑO es la misma entre las categorías de ¿Cuánto tiempo sueles ver televisión al día?	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,441	Retener la hipótesis nula.
3	La distribución de NOTA_MATEMATICA es la misma entre las categorías de ¿Cuánto tiempo sueles ver televisión al día?	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,254	Retener la hipótesis nula.
4	La distribución de NOTA_CIENCIAS_NATURALES es la misma entre las categorías de ¿Cuánto tiempo sueles ver televisión al día?	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,303	Retener la hipótesis nula.

Nota: Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

No se evidencias diferencias significativas entre las categorías rendimiento académico y tiempo de uso de televisión

Tabla 4*Resumen de prueba de hipótesis pregunta 4*

	Hipótesis nula	Test	Sig.	Decisión
1	La distribución de PROMEDIO es la misma entre las categorías de ¿Cuánto tiempo sueles jugar en la consola de videojuegos al día?	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,955	Retener la hipótesis nula.
2	La distribución de NOTA_ESPAÑO es la misma entre las categorías de ¿Cuánto tiempo sueles jugar en la consola de videojuegos al día?	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,449	Retener la hipótesis nula.
3	La distribución de NOTA_MATEMATICA es la misma entre las categorías de ¿Cuánto tiempo sueles jugar en la consola de videojuegos al día?	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,843	Retener la hipótesis nula.
4	La distribución de NOTA_CIENCIAS_NATURALES es la misma entre las categorías de ¿Cuánto tiempo sueles jugar en la consola de videojuegos al día?	Prueba Kruskal-Wallis de muestras independientes	0,381	Retener la hipótesis nula.

Nota: Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

Dentro de los apartados que relacionan el tiempo que consumen contenidos en redes sociales o usan los dispositivos de video juegos no se evidencian diferencias significativas con respecto al rendimiento académico

El estudio involucró 14 estudiantes de 5° de primaria y se midió el número de horas que los estudiantes dedicaron a jugar videojuegos, consumo de redes sociales o ver televisión por semana. Luego, se evaluó su rendimiento académico utilizando su promedio ponderado acumulativo (GPA) en una escala de 5.0 en las asignaturas de Matemática, Español y Ciencias Naturales. Para analizar los datos, se utilizó la prueba de Kruskal-Wallis, que es una prueba no paramétrica que se utiliza para comparar tres o más grupos independientes. En este caso, se

dividió a los estudiantes en cinco grupos según el número de horas que dedicaron a jugar videojuegos o ver televisión por día: menos de 30 minutos, entre 30 minutos y 1 horas, entre 1 y 2 horas y más de 3 horas.

Los resultados del análisis mostraron que no hubo diferencias significativas en el GPA promedio entre los cinco grupos de estudiantes ($p > 0.05$). Esto significa que el uso de videojuegos, consumo de redes sociales u horas que pasan viendo televisión no parece tener un efecto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes de 5° de primaria en este estudio.

Es importante tener en cuenta que los resultados de este estudio no significan que el uso de videojuegos, consumo de redes sociales y televisión no tenga un efecto en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios en general, ya que otros estudios han encontrado resultados diferentes. Sin embargo, en este caso en particular, la prueba de Kruskal-Wallis no encontró diferencias significativas entre los grupos.

Discusión

Una posible explicación de por qué no se encontró una relación significativa podría deberse a que los estudiantes tienen la capacidad de equilibrar su tiempo entre los videojuegos, consumo de redes sociales y uso de sistemas streaming y sus responsabilidades académicas a pesar de su corta edad. Es posible que los estudiantes sean más conscientes de la necesidad de dedicar tiempo a sus estudios en comparación con los estudiantes de secundaria y universitarios que podrían tener más tendencia a la procrastinación, en especial porque los videojuegos tienen a tener una historia interesantes para chicos de edades avanzadas y no para chicos de corta edad.

Por otro lado, es importante destacar que existen estudios previos que sugieren que el uso excesivo de videojuegos podría afectar negativamente el rendimiento académico en algunos estudiantes. En particular, los estudiantes que dedican una cantidad excesiva de tiempo a jugar videojuegos podrían estar en riesgo de descuidar sus tareas académicas, lo que podría llevar a un bajo rendimiento académico.

En general, los resultados de nuestro estudio sugieren que el uso de videojuegos, consumo de contenidos de redes sociales y uso de sistemas streaming no tiene un efecto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes en nuestra muestra. Sin embargo, se necesitan más investigaciones para comprender mejor la relación entre el uso de videojuegos, consumo de contenido de redes sociales y uso de sistemas streaming y el rendimiento académico en diferentes poblaciones de estudiantes y para identificar los factores que podrían influir en dicha relación.

4.2 Conclusiones

Nuestro estudio resaltó la relación entre el uso de videojuegos, consumo de contenido de redes sociales y uso de sistema streaminig y el rendimiento académico en niños de primaria utilizando la prueba Kruskal-Wallis. Los resultados indican que no se encontró una diferencia significativa en el rendimiento académico entre los niños que utilizan este tipo de dispositivos y los que no lo hacen.

Aunque este resultado sugiere que el uso de este tipo de dispositivos no tiene un impacto significativo en el rendimiento académico de los niños de primaria en nuestra muestra, es importante tener en cuenta que este estudio tiene algunas limitaciones, como el tamaño de la muestra y el hecho de que solo se produce una consecuencia y no una relación causal.

En conclusión, los resultados de este estudio sugieren que el uso de estos dispositivos no parece afectar significativamente el rendimiento académico de los niños de primaria en nuestra muestra. Sin embargo, se necesitan más investigaciones para comprender mejor la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en diferentes poblaciones de niños y para identificar los factores que podrían influir en dicha relación.

4.3 Recomendaciones

A pesar de que nuestro estudio no encontró una relación significativa entre el uso de videojuegos, consumo de redes sociales y uso de sistemas streaming y el rendimiento académico en niños de primaria, es importante seguir investigando en esta área para comprender mejor la relación entre ambos.

Una posible línea de investigación futura podría ser examinada cómo el tipo de videojuego y la cantidad de tiempo dedicado a los mismos producirá el rendimiento académico de los niños de primaria. Además, sería importante evaluar si los videojuegos pueden tener algún beneficio en el aprendizaje de ciertas habilidades, como la resolución de problemas o el pensamiento crítico.

Otra recomendación de investigación podría ser examinada la relación entre el uso de videojuegos y el bienestar emocional y mental de los niños de primaria. Los videojuegos pueden tener un impacto en la salud mental de los niños, y es importante comprender cómo esto puede afectar su rendimiento académico.

En conclusión, aunque nuestro estudio no encontró una relación significativa entre el uso de videojuegos, consumo de redes sociales y uso de sistemas streaming y el rendimiento académico en niños de primaria, se necesitan más investigaciones en esta área para comprender mejor la relación entre ambos y cómo puede afectar la salud mental y emocional de los niños.

Referencias

- Barroso, A. (2016). Videojuegos y comportamientos agresivos: una aproximación. *Revista Alternativas Cubanas en Psicología*, 4(11), 93-100. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/332138427_VIDEOJUEGOS_Y_COMPORTAMIENTOS_AGRESIVOS_UNA_APROXIMACION#fullTextFileContent
- Gentile, DA, Reimer, RA, Nathanson, AI, Walsh, DA y Eisenmann, JC (2018). Efectos protectores del control parental del uso de los medios por parte de los niños: un estudio prospectivo. *Pediatría JAMA*, 172(3), 255-262. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.146>
- Granic, I., Lobel, A. y Engels, RC (2014). Los beneficios de jugar videojuegos. *Psicólogo estadounidense*, 69(1), 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Lancheros-González, J. A., Herrera-Marchena, M., Morantes-Hernández, P. J., Buitrago-Bernal, R. A., López-Buitrago, I. D., & Pombo, J. R. (2021). Un espacio virtual para vivir la ciencia y la tecnología por medio de streaming. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 1(2), 103-124. <https://doi.org/10.51660/ripie.v1i2.44>
- Li, D., Li, X., Wang, Y., Zhao, L., Bao, Z. y Wen, F. (2019). Factores relacionados con la escuela de la adicción a Internet y si la calidad del sueño y el género marcan la diferencia: un estudio longitudinal de adolescentes en China. *Fronteras en Psiquiatría*, 10, 390.
- López-Gorozabel, O., Pinargote-Valdiviezo, C., Cedeño-Palma, E., Zambrano-Romero, W., & Mendoza-Zambrano, M. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías*

- de Informação, (E43), 633-646. Recuperado de <https://www.proquest.com/scholarly-journals/el-uso-de-videojuegos-en-confinamiento-y-su/docview/2562270526/se-2>
- Moscardi, R. (2022). Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (110), 124-144. Recuperado de <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n110/1853-3523-ccedce-110-124.pdf>
- Restrepo Escobar, S. M., Arroyave Taborda, L. M., & Arboleda Sierra, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia. Revista Educación, 43(2), 122-134. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>
- Ruiz Hidalgo, D. (2021). El reto de la enseñanza de idiomas online. In S. Sevilla-Vallejo (Ed.), Teaching and learning in the 21st Century: Towards a Convergence between Technology and Pedagogy. (pp. 11-19). Madrid, Spain: Adaya Press.
- Sacavino, S. B., & Candau, V. M. (2022). Enseñanza Híbrida: desafíos y potencialidades. Estudios pedagógicos (Valdivia), 48(2), 257-266. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052022000200257>
- Venegas, A. (2020). El videojuego histórico como forma de memoria. Revista de Historiografía (RevHisto), 34, 347-368. <https://doi.org/10.20318/revhisto.2020.5834>
- Vidal, I. M. G. (2021). Influencia de las TIC en el rendimiento escolar de estudiantes vulnerables. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(1), 351-365. <https://www.scielo.cl/pdf/estped/v48n2/0718-0705-estped-48-02-257.pdf>

Wei-Kai, K.K.B., Spector, J.M., y Chang, C.Y. (2019). To use augmented reality or not in formative assessment: a comparative study, *Interactive. Learning Environments*, 27(5-6), 830-840. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1489857>

Anexos

1

Encuesta aplicada a los estudiantes

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfk2kM5VyBfzwzJbW7AIY8pfjYZyU5wbFsUZf1PkBaCs4Ov9A/viewform>

2

Encuesta aplicada a los padres de familia

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScOQR_txuWNO_KOwCJPOIGr5e2ggC2BcQI03LZQJPGvIttI2A/viewform