

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA  
SEDE QUITO**

**CARRERA: PEDAGOGÍA**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TEMA:  
LOS JUEGOS EN LÍNEA Y SU RELACIÓN CON LA INTERACCIÓN SOCIAL  
ENTRE PARES. UN ANÁLISIS DE CASO EN NIÑOS DE CUARTO AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORA:  
PAULINA NATALY LÓPEZ ARTEAGA**

**TUTOR:  
DANIEL GUSTAVO LLANOS ERAZO**

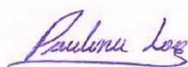
**Quito, marzo del 2020**

### **Cesión de derechos de autora**

Yo, Paulina Nataly López Arteaga con documento de identificación N° 175157157-2, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del trabajo de titulación: LOS JUEGOS EN LÍNEA Y SU RELACIÓN CON LA INTERACCIÓN SOCIAL ENTRE PARES. UN ANÁLISIS DE CASO EN NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación, en la Universidad politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, marzo del 2020



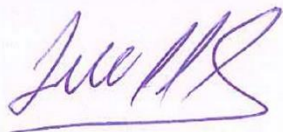
Paulina Nataly López Arteaga

CI: 175157157-9

### **Declaratoria de coautoría del docente tutor**

Yo, Daniel Gustavo Llanos Erazo, declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el estudio de caso con el tema: LOS JUEGOS EN LÍNEA Y SU RELACIÓN CON LA INTERACCIÓN SOCIAL ENTRE PARES. UN ANÁLISIS DE CASO EN NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, realizado por Paulina Nataly López Arteaga, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, marzo del 2020



Daniel Gustavo Llanos Erazo

CI: 1714499421

## **Dedicatoria**

A Dios y a mi Madre Santísima de El Quinche por su amparo y protección

A mi madre y familia por su apoyo incondicional

A mi tutor por la paciencia y dedicación.

## Índice

Introducción .....	1
1. Problema.....	3
1.1. Descripción del problema.....	3
1.2. Antecedentes.....	4
1.3. Importancia y alcances .....	9
1.4. Delimitación del trabajo de titulación .....	12
1.5. Explicación del problema .....	12
2. Objetivos.....	14
2.1. Objetivo general .....	14
2.2. Objetivos específicos.....	14
3. Fundamentación teórica.....	15
3.1. Plataformas y juegos virtuales.....	15
3.2. Tipos de juegos.....	15
3.3. Los juegos en línea .....	17
3.4. Teoría de los juegos.....	20
3.5. Interacción entre pares.....	21
3.6. El auto concepto en niños y niñas y su relación con la interacción social. ....	22
3.7. Desarrollo Cognitivo del Niño .....	27
3.8. Análisis de la correspondencia entre educación y desarrollo cognitivo. ....	29
4. Metodología.....	35
4.1. Observacion directa o asistemática .....	36
4.2. Entrevista.....	36
4.3. Diario de campo .....	37
5. Análisis de resultados .....	39

5.1. Tipos de juegos virtuales consumidos de manera frecuente por los niños.....	39
5.2. Factores sociales que influyen para que un niño utilice plataformas virtuales .....	42
5.3. Consecuencias del consumo frecuente de los juegos en línea.....	46
5.4. El comportamiento e interacción entre pares ligado a los juegos en línea.....	49
Conclusiones .....	54
Referencias .....	56
Anexos.....	60

## **Resumen**

El presente trabajo de titulación cuyo tema: Los juegos en línea y su relación con la interacción social entre pares. Un análisis de caso en niños de cuarto año de educación básica, realizado en la Unidad Educativa Paulo Freire, aborda el tema de las plataformas virtuales y juegos en línea, tomando en cuenta elementos importantes como la interacción social entre pares y los factores que influyen en el comportamiento de los niños, como la familia, compañeros y otros actores que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje como los profesores que intervienen directa o indirectamente en el proceso de socialización de los niños.

La presente investigación da a conocer los resultados obtenidos a través del uso de instrumentos como el diario de campo, la entrevista y registro anecdótico, los cuales permitieron la recopilación de diferentes datos informativos en el campo educativo, para lo cual, se trabajó metodológicamente desde el modelo cualitativo, ya que en este se registran diferentes diálogos y opiniones de todos los acontecimientos inscritos de forma narrativa

Finalmente, el trabajo investigativo está estructurado de la siguiente manera: en un primer punto se da realce al contexto presente en la institución educativa, seguido de explica la fundamentación teórica conceptual y por último se muestra los hallazgos primordiales acompañado de un análisis de resultados de la investigación realizada.

## **Abstract**

This title work with the theme: Online games and their bonding to peer-to-peer social interaction. A case analysis with fourth-year children of basic education, carried out in the Paulo Freire Educational Unit, addresses the issue of virtual platforms and online games, taking into account important elements such as peer-to-peer social interaction and factors influence the children`s behavior such as family, peers and other actors involved in the learning teaching process such as teachers who are directly or indirectly involved in three socializing process children.

This research discloses obtained results through the use of instruments such as interviewing, field journal and anecdotal registration, which allowed the collection of different informational data in the educational field, for which, it is methodologically workd from the qualitative model, as this one records different dialogues and opinions of all events inscribed narratively

Finally, the research work is structured as follows: at first point it is enhanced to the context present in the educational institution, followed by explaining the conceptual theoretical basis and finally showing the key findings accompanied by an analysis results of the research carried out.



## **Introducción**

En el presente trabajo se realizara un análisis de caso en niños de cuarto año de educación básica, realizado en la Unidad Educativa Paulo Freire; busca determinar la relación que tienen los juegos en línea frente al proceso de interacción entre pares, para lo cual, se identificó como primer punto los tipos de juegos en línea; los factores sociales que llevan al consumo de este tipo de plataformas virtuales; para finalmente analizar las consecuencias que se obtienen producto del consumo frecuente de los juegos en línea.

Esta investigación se fundamentó en la información obtenida mediante la metodología cualitativa, utilizando instrumentos como el diario de campo; la entrevista aplicada a docentes de la institución y finalmente la observación directa realizada a niños y niñas del cuarto año de educación general básica, logrando así, recopilar información descriptiva en el contexto escolar y tomando en cuenta los diferentes espacios de socialización en los que se desenvuelven los niños.

El trabajo se encuentra dividido en cuatro partes. La primera parte está enfocada en la descripción general del sitio en que se efectuó la averiguación. La segunda parte está destinada al planteamiento de la fundamentación teórica en la que se explica sobre los tipos de juegos presentes en las plataformas virtuales, el sustento de varios autores sobre el proceso de interacción entre pares, tomando en cuenta el autoconcepto que van adquiriendo y los elementos sociales que intervienen en el progreso cognitivo del niño y la educación propia del contexto en el que se desarrolla.

En los principales hallazgos obtenidos podemos mencionar que elementos que tercián en el proceso social del infante/a son: la institución educativa, padres de familia y compañeros de curso; ya que al existir poca comunicación y preocupación por parte de las figuras de autoridad y guía de los niños los lleva a desarrollar variables como aislamiento, bajo rendimiento escolar,

entre otras; tomando en cuenta que la influencia y trato diario con sus pares obliga a los niños a adoptar costumbres, lenguaje y actitudes de sus compañeros más allegados.

## **1. Problema**

### **1.1. Descripción del problema**

Los juegos en línea es una opción que se presenta para los niños y jóvenes con una variada oferta en la red, existen también varias maneras de jugarlos que son muy sencillas y no requieren de un conocimiento especial o avanzado; es así que, este tipo de juegos en línea son consumidos diariamente por individuos de diversas edades y también clases sociales, influyendo en el cambio de personalidad, carácter y conducta.

Es decir, en la observación de campo se pudo constatar que los niños y niñas han tomado la realidad virtual como parte de su vida diaria y que están inmersos en ella de tal manera que al momento de actuar o realizar alguna actividad propia de un niño como jugar, se puede observar que “mezclan” la realidad por la que están pasando con una realidad ficticia que tomaron de algún video juego que más les impacto; y sus respuestas llegan a ser groseras, o alejadas de lo que en verdad sucede.

Muchos de estos juegos en línea ofertan contenidos de violencia, como escenarios en los cuales los personajes ficticios pueden asesinar a sus contrincantes de manera sangrienta obteniendo fácilmente armas como pistolas, metralletas, escopetas, cuchillos, etc; demostrando de esta manera que este contenido no es apto para niños entre 8 y 9 años ya que en esta etapa de desarrollo es en la que el descubrimiento del entorno y las nuevas amistades son el centro de atención y experimentación hacia nuevas prácticas.

Los niños suelen ser más independientes y buscan resolver sus problemas sin ayuda de los adultos, buscando sus propios recursos y tomando en cuenta que tienen una capacidad de concentración más elevada que en edades anteriores, pueden comprender de mejor manera los problemas que se les presentan y su vocabulario crece a medida que se incorporan nuevas

experiencias al contacto con sus compañeros y por sobre todo la información que reciben del medio.

Enfocándose en la Unidad Educativa Paulo Freire, en el cuarto año de Educación General Básica en niños de 8 y 9 años interesa interrogarse en la siguiente pregunta:

¿Cuál es la relación entre los juegos en línea y el proceso de interacción en niños de cuarto año de educación básica?

De acuerdo a la interrogante planteada el trabajo de titulación aborda el tema de los juegos en línea y su influencia en la interacción social entre pares.

## **1.2. Antecedentes**

La revisión bibliográfica realizada a cerca de la problemática de los juegos en línea y su influencia en la interacción entre pares, puso atención en tesis de grado y artículos de revistas científicas de universidades de diferentes países, incluyendo trabajos realizados en nuestro país. Los documentos consultados abordan temas como los juegos en línea, como se manejan; la influencia de los juegos en línea en el bajo rendimiento escolar; el proceso de socialización entre pares; consecuencias del uso de los juegos en línea; adquisición del autoconcepto y desarrollo cognitivo del niño.

Rojas (2008) menciona:

La televisión y particularmente los video-juegos pueden ser una poderosa herramienta educativa, especialmente los videojuegos ya que poseen tres características especiales. En primer lugar, el niño no es solo un espectador, si no que interactúa y se transforma en el actor principal del juego. Por otro lado, consigue la atención absoluta del jugador y tiene un refuerzo positivo a la acción

ejecutada en forma inmediata. Debido a lo anterior si el contenido del juego es violento, la conducta violenta será aprendida fácilmente (pág. 82).

Los juegos en línea atraen la masiva afluencia de jóvenes e infantes de diversas edades, sin importar que ellos tengan contenidos violentos y restricciones para jugarlos, lo que conlleva a que niños de todas las edades, en especial edades escolares los practiquen de manera frecuente llegando a volverse parte de su vida cotidiana y tomando en cuenta lo que en ellos aprenden para cualquier ocasión.

Gómez (2007) menciona: “Según el informe del defensor del menor de la comunidad de Madrid (2005) el consumo de videojuegos se produce con más frecuencia entre los alumnos de Primaria y Secundaria, descendiendo su uso cuando va aumentando la edad de los sujetos” (pág. 3).

Decimos que cuando los padres de familia dejan solos por tiempos prolongados a sus hijos ya sea por motivos de trabajo o buscando que se independicen y sean autosuficientes desde edades muy tempranas, lo hacen recurriendo a entregarles artefactos electrónicos que los demás niños tienen, buscando así que eviten molestar a sus padres y dejándolos que se sumerjan en este tipo de juegos en línea que se han vuelto la fiebre del momento.

Haro (2010) menciona:

Para ello se realizó una importante investigación con niños de cuarto y quinto año de educación básica utilizando una técnica de encuesta y cuestionario como instrumento para recolectar información, del total de niños encuestados el 46,6% son mujeres y el 53,4% hombres; aquí se evidenció que presentan síntomas como: adicción, violencia, dependencia, irresponsabilidad, bajo rendimiento académico; todo esto debido a factores como: la curiosidad, el buscar conseguir objetivos dañando a los demás, mal manejo de las horas libres, falta de inspección de los familiares.

En la investigación de campo se evidenció que el uso de dispositivos electrónicos y juegos en línea tienen puntos a favor y en contra, ya que un niño que utiliza con frecuencia los juegos en línea logra adquirir también algunas destrezas positivas como: despertar la habilidad, la lógica, los reflejos y la imaginación, mencionadas en la investigación nombrada; la presente investigación menciona también que el uso de computadoras y demás dispositivos electrónicos tiene un promedio de entre 3 a 5 horas a la semana, por el contrario los maestros de la escuela investigada mencionan las consecuencias de esta problemática en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Existen varias formas para conocer efectos a los que lleva el consumir juegos en línea, sobre todo en la conducta de los consumidores, en especial si son niños que pasan por un período de formación física y mental, y sobre todo si están pasando por situaciones complicadas llevando a que su situación familiar, social y académica se vea afectada por la adicción a los juegos.

Gómez (2007) afirma que:

Tanto chicos como chicas tienen la potestad de elegir si juegan solos o eligen la compañía de alguien; según los detalles que muestra la presente investigación realizada en Sevilla el 63% de los jugadores prefieren jugar acompañados, y el 25% prefieren hacerlo solos y a su vez de estos el 39% son chicas y 65% son chicos que juegan sobre todo en sus casas. (pág. 3)

Es aquí en donde se revelan las predilecciones de las chicas y los chicos por el trabajo en grupos cuando se aprende algo nuevo se trata; así mismo los datos obtenidos mencionan que los juegos en línea que se planean en compañía de otras personas fomentan a que los niños trabajen mejor sus habilidades de socialización porque mediante estos adquieren la habilidad de generar estrategias en equipo y de solucionar problemas buscando un fin en común.

Por otro lado, tomando en cuenta otras consecuencias que deja el uso de video juegos en la actualidad, podemos decir que, las investigaciones revelan que la mayoría de juegos en línea promueven sobre todo actitudes de agresión y violencia lo que se reproduce en la conducta que presentan los niños y jóvenes; así mismo, en la mayoría de los juegos en línea se presentan figuras con estereotipos masculinos y femeninos marcados los cuales aparecen durante la trama y el desarrollo de un video juego a los que los niños buscan seguir.

Jácome (2017) menciona: “Los videojuegos como vivencia narrativa, permiten la construcción de la realidad a través de la narración, recurso cognitivo básico por el cual los seres humanos conocen el mundo”. (pág. 11).

Entonces la autora propone que un juego de video da al niño la posibilidad de representar lo que siente o piensa a través de estrategias propias de la ficción del juego.

Los juegos en línea le dan al niño la posibilidad de vivir y experimentar identidades diferentes a la suya y suplantar la de los personajes propios del juego y el entorno en que se desenvuelve la trama del mismo

Rojas (2008) afirma:

Otros investigadores han encontrado que los entretenimientos electrónicos están llevando a una perturbadora declinación en la capacidad de juegos imaginativos entre los niños. Niños que tienen más capacidad imaginativa, desarrollan mayor destreza en su vocabulario en relación a niños que dedican menos tiempo a juegos creativos. El desarrollar precozmente estas destrezas, predice la habilidad para ser creativo y generar alternativas de soluciones en los problemas de la vida diaria. (pág. 82)

Entonces podemos decir que esta investigación menciona que el consumo de los juegos en línea lleva a la falta de capacidad imaginativa, porque el tiempo invertido por el niño en jugar video juegos evita que sus destrezas se vayan desarrollando de manera igualitaria a la de los niños que si utilizan juegos creativos y debido la falta de estimulación y contacto con sus pares, porque de ellos aprende y nutre su conocimiento diario para desarrollar la capacidad de generar nuevas estrategias y solucionar problemas que se le presentan.

Así mismo la autora Rojas (2008) en su artículo habla sobre: “El efecto mimético directo: niños y adultos expuestos a grandes dosis de espectáculos violentos pueden llegar a ser más agresivos o a desarrollar, con el tiempo, actitudes favorables al uso de la violencia como medio para resolver los conflictos”. (pág. 83).

Se dice que los niños aprenden de acuerdo a lo que observan y probando patrones de conducta, entonces si frente a ellos se expone en ocasiones repetidas conductas violentas esto conlleva a aumentar en ellos sentimientos de indiferencia hacia el dolor ajeno, aumentando la probabilidad de responder e interactuar con violencia frente a los otros.

Rojas (2008) menciona: “Los videojuegos violentos son un ambiente ideal para aprender a ser violento lo que explicaría el 13%-22% del aumento de la conducta violenta de los jóvenes”. (pág. 83).

Es aquí en donde el autor pone en énfasis un llamado segundo efecto que es la insensibilización, ya que los niños espectadores al estar expuestos a demasiada violencia pueden llegar a ser menos sensibles ante la violencia del mundo real, y sobre todo a estar más propensos a aguantar el crecimiento de la violencia en la sociedad.



### **1.3. Importancia y alcances**

Es importante conocer sobre el impacto que tienen los juegos en línea en los niños de cuarto año de educación básica, ya que estar enterados sobre cómo se manejan las nuevas tecnologías y lo que aportan de positivo y negativo para los niños nos ayuda a estar prevenidos frente a las nuevas problemáticas que se presentan, especialmente al consumir este tipo de juegos que en la mayoría de casos presentan contenidos violentos en su trama, de los que debemos hablar con los niños para que comprendan lo que está bien y lo que está mal desde sus primeros años de vida con respecto a lo que consumen y posteriormente reproducen cuando interactúan con sus pares en la escuela.

Para las generaciones de hoy en día los juegos en línea se convierten en actividades de gran interés y expectativa porque se tornan una fiebre mundial que atrae a grandes y pequeños, debido a que en estos juegos se idealizan personajes masculinos y femeninos cuyas características físicas y actitudinales se presentan como modelos que se pretende seguir en la vida real, es por ello que los niños y jóvenes pasan horas jugando y practicando nuevas estrategias para vencer a sus adversarios en un mundo ficticio y a su vez cuando enfrentan problemáticas del mundo real mucho de lo que practican en el juego lo traspasan al contexto como la vestimenta, el vocabulario entre otros.

Hay varios niños y jóvenes que dedican por lo menos 3 horas diarias, de acuerdo a lo consultado, a superar un nivel de un video juego sentados frente al computador, tomando en cuenta que existe una gran variedad de juegos en línea, consolas de video, tablets, televisiones, celulares y demás equipos electrónicos que brindan la facilidad de jugar en línea y vivir un mundo diferente y lleno de aventuras; esto hace que la actitud de los niños cambie y se vea similar a la del mundo ficticio porque adquieren hábitos y conductas de manera directa o indirecta modificando la interacción que presentan con las personas que los rodean.

Los niños a temprana edad enfrentan un proceso de adquisición de valores, reglas y normas de conducta; de esta manera es como se construyen los cimientos para su vida futura, por ello es necesario regular horarios y poner atención a las normativas que se presentan para que utilicen plataformas virtuales, ya que no todos los contenidos que se ofertan son útiles para su proceso de enseñanza aprendizaje, tomando que también se eligen contenidos útiles para nutrir el conocimiento de un niño.

Es importante que se controle el tipo de juegos online que los niños pequeños consumen diariamente, teniendo en cuenta que el pasar demasiado tiempo frente al computador u otro artefacto electrónico propicia el ocio en ellos, porque el mundo ficticio los suspende por momentos y van dejando atrás sus obligaciones en casa y sus deberes como estudiantes llegando a bajar su aprovechamiento en clases.

En la actualidad se ha dado un cambio muy grande de una generación a otra, en cuanto a juegos en línea y a la interacción entre jugadores como mencionan los docentes del colegio en el que se realizó la investigación, ya que la nueva forma de comunicarse vía online lleva a que los participantes dejen atrás la posibilidad de interactuar de manera directa con sus compañeros o familiares porque se ha vuelto más fácil entablar conversaciones vía internet que hablar directamente con una persona para escucharla o ayudarla a solucionar los problemas por los que está pasando.

Los juegos en línea llevan a que los niños y jóvenes tomen una postura diferente a la que están viviendo en su vida y que sus problemas se olvidan por momentos mediante el juego y la realidad que cuenta es la que se tiene que vencer en el juego; un niño se ve como un personaje fuerte e invencible al que nadie le hace daño y el que no pasa por problemas y no tiene obligaciones, puede utilizar armas o instrumentos que lo ponen por encima de los demás utilizando la fuerza; entonces, podemos darnos cuenta que en ese momento esa realidad ficticia

se torna mucho mejor que pasar por las dificultades y problemas por los que puede pasar un niño en la vida real al estar solo.

El trabajo de Huanca (2011) menciona: “Los video juegos ofrecen gran similitud con las actitudes y comportamientos dominantes en la sociedad como son la competitividad, presente generalmente en los video juegos de deportes, el sexismo, la velocidad en carreras de coches y por último el consumismo”. (pág. 38).

Así mismo se debe tomar en cuenta un aspecto fundamental cuando se habla de los juegos en línea, que es la violencia implícita y explícita que está presente en la mayoría de estos juegos, en ellos podemos observar: armas, peleas, guerras, persecuciones, entre otras; y al momento que el niño busca imitar y apoderarse del personaje para lograr pasar de nivel o ganar la batalla, lo lleva a sumergirse en este mundo y pensar como el personaje pensaría en ese momento.

Los valores, reglas y deberes a cumplirse en casa y en la Institución Educativa deben plantearse de manera concreta y estar cimentados por los padres y docentes, de tal modo que al realizar este trabajo conjunto habrán mejores resultados en el proceso educativo formativo de los infantes en sus principales años de subsistencia; este proceso se sigue de la misma manera referente a los contenidos a los que se expone a los niños, por lo tanto, se debe seleccionar e informarse correctamente sobre lo que deben o no consumir los chicos de acuerdo a sus edades.

MINTEL (2017) en el sumario de la Función Ejecutiva señala: “Que, el numeral 2 del artículo 16 de la Constitución de la República dispone:” *Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho al acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación (...)*”;”. (pág. 39).

En otras palabras, podemos decir que no existen normativas que puedan restringir el acceso de jóvenes e infantes a las Tic`s y menos a los juegos en línea que en la actualidad se ofertan y que

diariamente se van modificando y de los que salen más y mejores versiones; llevando así a la propagación de estas plataformas y ocasionando que cada vez más personas sean usuarios de este tipo de entretenimientos preferidos por grandes y pequeños.

#### **1.4. Delimitación del trabajo de titulación**

El trabajo de titulación se realizó en la provincia de Pichincha, cantón Quito, llevándose a cabo por el periodo de 2 meses aproximadamente, en los que se realizó una investigación de campo en la Unidad Educativa Paulo Freire, específicamente con niños y niñas de 8 a 9 años del cuarto año de Educación General Básica, integrado por 27 niños, 20 niñas y 7 niñas de clase social media alta.

#### **1.5. Explicación del problema**

Los juegos en línea para la sociedad actual se han tornado como la fiebre del momento, sin embargo, al adentrarse en el tema podemos decir que se ha vuelto una problemática para el desarrollo social e intelectual de los infantes ya que los contenidos ofertados en la mayoría de estos juegos de cierta manera modifican el proceso de interacción entre pares debido a la adquisición de nuevas formas de vida de los niños que practican este tipo de pasatiempos.

Existen entonces niños que tienen libre acceso a plataformas virtuales y no son controlados por sus padres, ya que la sociedad adulta de hoy en día pasa la mayoría de tiempo en el trabajo, llevándolos a dejar mucho tiempo solos a sus hijos o al cuidado de terceras personas, sin tener el control de lo que están consumiendo y lo que como consecuencia ocurre en su comportamiento y desempeño escolar.

El consumo de juegos en línea se observa de manera frecuente en niños y jóvenes, la mayoría lo hacen acompañados de amigos o conocidos formando las llamadas escuadras, de esta manera conocen también a nuevos jugadores de otras partes del mundo y así adquieren nuevas

estrategias de juego y adquieren nuevas formas de expresarse frente a sus padres, compañeros y maestros.

## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo general**

Determinar la relación entre juegos en línea y el proceso de interacción en niños de cuarto año de educación básica

### **2.2. Objetivos específicos**

- Identificar los tipos de juegos que se ofertan en plataformas virtuales.
- Identificar los juegos en línea que son consumidos de manera frecuente por los niños de cuarto año de educación básica.
- Identificar los factores sociales que llevan a los niños al consumo frecuente los juegos en línea
- Identificar las consecuencias que se producen por el consumo frecuente de los juegos en línea.
- Determinar la relación entre los juegos en línea y el proceso de interacción entre pares.

### **3. Fundamentación teórica**

#### **3.1. Plataformas y juegos virtuales**

Las plataformas virtuales son aquellas que ofertan video juegos con sistemas multimedia e interactivos, los cuales proponen actividades que se caracterizan por tener en común el medio utilizado para jugarlo, mas no el contenido del mismo, es por ello que están en cambio constante; se los puede jugar en varios artefactos tecnológicos como la TV, celulares, computadoras, consolas de video juegos, etc.

Los juegos virtuales conllevan aspectos de tratamiento, sensación y ejecución en entornos diferentes para el aprendizaje. Este tipo de juegos se construyen partiendo de una realidad y adjuntando elementos imaginarios; as mismo, con el pasar del tiempo los tipos de juegos han adoptado mayor diversidad y ahora lo importante es la respuesta y la velocidad con que se manejan.

Existen alternativas de juego para todo tipo de gustos y también existen varias páginas y plataformas virtuales que ofertan juegos de: acción (zombis, soldados, entre otros) juegos de deportes en los cuales se destaca el futbol y basquetbol; juegos de puzzle, que en su mayoría es jugado por los niños más pequeños de la casa; juegos de ingenio, los que ayudan a desarrollar el intelecto y concentración de los niños.

#### **3.2. Tipos de juegos**

Se conoce que, cuando nos referimos a juegos en red, existen varias formas de interactuar con las personas que están conectadas desde otros puntos lejanos a nuestra plataforma virtual, es aquí en donde surge la posibilidad de los llamados juegos cooperativos.

Pérez, Gimeno y Cerda (2004) afirman que se distinguen 2 tipos de juegos básicos: juego cooperativo y juego no cooperativo; en el juego cooperativo se busca que la mayoría de jugadores busquen un arreglo para las disposiciones que van a decidir cada miembro del grupo; por otra parte, el juego no cooperativo examina las disposiciones que todos los jugadores tomarían si el otro está ausente. Así mismo existen juegos dinámicos o estáticos y juegos con y sin información completa.

El juego estático es conocido porque sus jugadores tomen decisiones simultáneas, sin tomar en cuenta las opiniones de los demás, mientras que en el juego dinámico, el jugador conoce de antemano las decisiones del otro; los de información completa son aquellos cuyos jugadores ya conocen las posibles consecuencias para sí mismos o para los demás y finalmente los de información incompleta se conocen porque el jugador no conoce las consecuencias.

Entonces, gracias a la variada demanda de este tipo de juegos en línea, los jugadores han debido de adaptar sus estrategias propias a las estrategias de las demás personas implicadas en el juego, es aquí en donde se ponen en práctica la habilidad de la integración o adquisición de nuevas habilidades cognitivas al intelecto propio de cada persona. Todas las habilidades previas se modifican y se convierten en nuevas formas de integración e interpretación de la realidad del juego y de los jugadores.

En otro aspecto, esto conlleva a dar paso a otro punto que tratar, que es la terminología que se utiliza cuando se habla sobre el juego en un computador o en otro artefacto o dispositivo que permita la interacción en el juego.

En su teoría del juego Pérez, Gimeno y Cerda (2004) afirma que: existen variables como: terminología básica; Jugadores que son los partícipes del juego que deciden buscando propagar su utilidad: también están las ejercicios de cada participante que son las disposiciones que



pueden decidir de acuerdo al momento en que le toque jugar; los resultados del juego que son los modos diferentes en que se concluye un juego.

Cada consecuencia lleva aparejadas consecuencias para los jugadores; las estrategias o perfiles de estrategias que son un entero propósito de operaciones con las que los participantes podrían formular para ser parte de dicho juego, mientras las estrategias son formuladas por cada jugador.

### **3.3. Los juegos en línea**

Se puede mencionar que los video juegos en línea son todos aquellos que se inician vía internet, en los diferentes tipos de plataformas, así mismo existen diversas formas de jugarlos, puede ser de manera unitaria o en bloques o escuadras en donde se involucran varios jugadores, esta forma de interacción se da mediante la web y en ella se comparten diversas estrategias y códigos para jugarlos.

En Ecuador y en varios países del mundo la fiebre de los juegos en línea se torna muy interesante y muchas veces adictiva, sobre todo en niños y adolescentes utilizando diversos dispositivos que les permitan conectarse a la red.

Vallejos y Capa (2010) mencionan:

Podemos observar que existen cifras grandes en cuanto al uso de computadoras u otros dispositivos electrónicos por los cuales se ingresa de manera directa a las plataformas virtuales para iniciar partidas diarias en diferentes tipos de juegos online. Sin embargo, se puede ver que al internet se le puede dar diversos usos.

Es así que, Vallejos y Capa (2010) afirman:

Si bien el Internet tiene diversos usos educativos e informativos, sin embargo se ha constituido en una fuente de riesgo, así por ejemplo la accesibilidad a los videojuegos en red en todos los sectores socioeconómicos está propiciando la aparición de conductas adictivas en los adolescentes, problema que puede llegar a constituirse en una seria amenaza social. España es el país con el mayor número de jugadores patológicos en toda Europa. (pág. 104).

El uso de las plataformas virtuales no toma en cuenta edad ni clase social, ya que, tampoco existen restricciones para el ingreso a este tipo de juegos en red, contaminando de esta manera a la sociedad y convirtiéndose en una grave problemática social.

De igual manera Vallejos y Capa (2010) afirman que:

Es importante precisar que no sólo es la accesibilidad a los juegos en red lo que ocasiona la aparición de conductas adictivas en los adolescentes, sino que existen factores (psicológicos, sociales, legales, familiares y de ocio) condicionantes de la conducta adictiva. (pág. 5)

En relación a los video juegos se establece una clasificación en dos grupos, juegos de acción y habilidad por un lado y por otro los juegos estratégicos.

Entonces los juegos de habilidad son aquellos que están relacionados al uso de habilidades visomotoras y los juegos de estrategia incluyen varias aptitudes como establecer resolución de problemas, toma de una decisión, establecer relaciones de causa y efecto entre otras.

La adicción a los juegos se produce generalmente por la concepción de dependencia hacia algo debido a sustancias químicas presentes en el cerebro, sin embargo, no se tiene una respuesta

medica de las adicciones fuera de lugar y no convenientes, es así que el elemento de riesgo está determinado por un mecanismo de tipo social o individual de carácter psicológico o químico, conlleva a la pérdida del autocontrol u obsesión teniendo como resultado otro tipo de consecuencias.

Hoy en día los juegos en línea cumplen un papel cada día más grande e importante en el proceso de interacción y aprendizaje entre pares, ya sean niños o jóvenes, ya que se consolidan como un instrumento lúdico que conquista mucho del tiempo libre sobre todo de los niños.

La interacción entre pares se ha producido de formas cada vez más variadas; es así que en la actualidad se da de manera virtual mediante el uso e ingreso a plataformas virtuales; dando la posibilidad de interactuar con multitudes de personas de varios países mediante un juego en el que cada jugador cumple un rol en específico, teniendo de por medio una pantalla en donde se dan enfrentamientos y formas de colaboración que tienen un fin en común, que es llegar a ganar.

Hoy en día los juegos en línea que son consumidos de manera frecuente por los niños son considerados juegos de supervivencia; pueden ser también multijugador y en la actualidad han llegado a tener millones de jugadores, algunos de los más jugados en la PC y PlayStation son: Call of Duty WWII; Counter Strike Offensive Global, siendo juegos de alta competición; así mismo Fortnite que es un juego muy exitoso entre jugadores y el más visto, ya que supone una mezcla entre Minecraft y Team Fortress los que son también son juegos virtuales donde se debe buscar maneras para sobrevivir a los agresiones de otros jugadores, por nombrar algunos.

En el caso de Roblox es un juego ladrones y policías en donde se debe buscar la mejor estrategia para sobrevivir y escapar de la trama en la persecución, y finalmente Free fire que es un juego de combate en el que se observa mucha violencia y la trama se da en torno a armas de combate que disparan en todo momento y les permite jugar de manera individual o en combo como los niños lo llaman.

### **3.4. Teoría de los juegos**

Los juegos propiamente dichos se refieren a toda actividad que los individuos efectúan con el propósito de distraerse, perder el tiempo o entretenerse, en la que ponen a prueba ciertas habilidades o destrezas.

Es así que Pérez, Gimeno y Cerda (2004) afirman:

En el lenguaje ordinario, la palabra juego hace referencia a divertimento y también a la actividad que los participantes, sometidos a reglas que hay que cumplir, intentan ganar, pero pueden perder. Son muy conocidos los llamados juegos de mesa como el póker y el ajedrez, los juegos deportivos como el fútbol o tenis, o más recientemente los juegos de computador. Suelen tener varios jugadores, pero a veces bastan con uno (por ejemplo el solitario y muchos juegos de computador). (pág. 11).

En este tipo de recreaciones, cada miembro busca llegar a un buen resultado, sin olvidar que los resultados no dependen de una sola persona sino del desempeño de todos los jugadores y de las sesiones que tome cada uno de ellos, que deben ser de acuerdo a las reglas del juego y buscando sean las más convenientes

Existen varios tipos de juegos que le permiten entretenerse a una persona, pero las generaciones actuales de niños optan por los juegos en el computador o en aparatos electrónicos por los que se pueda ingresar de manera directa a la red e interactuar o no mediante el juego con otras personas.

### **3.5. Interacción entre pares**

Campo (2014) menciona que el proceso de interacción entre pares se torna beneficioso para el aprendizaje, tomando en cuenta que en los primeros niveles de educación, se da un mayor proceso de interacción ya que los niños salen de su etapa de egocentrismo y comienzan a interiorizar vivenciar que han tomado de sus pares y se apropian de ellas para posteriormente reproducirlas, es así que el proceso de interacción entre pares se muestra como una etapa decisiva para formar la personalidad del niño.

Este interactuar se considera beneficioso para el aprendizaje, ya que las experiencias previas de otros niños enriquecen a las de uno que no tenga esos nuevos conocimientos, sin embargo, todo lo que el niño vaya conociendo no se torna beneficioso para que lo interiorice y de ellos aprenda, es por esto que, se busca conocer más sobre el estudio de los diversos escenarios a los que están expuestos los niños, sobre todo los que están en auge en esta época como lo son los escenarios virtuales, y los impactos que pueden producir en los niños son muy grandes si no son manejados con responsabilidad.

Campo (2014) mencionan en su texto acerca de los contextos virtuales que se dan desde la perspectiva de la construcción del pensamiento, en los cuales el proceso cognitivo de personas que trabajan en conjunto estableciendo relaciones con sus pares brindan la posibilidad de elaborar su propio conocimiento mediante la co-construcción de saberes compartidos.

El interés en común por conseguir algo lleva a generar la interacción entre pares, sean estos intereses relacionados al juego, estudio, películas, deportes; mediante ello cada temática posibilitará el aprendizaje de nuevos conocimientos, experiencias, e incluso nuevos intereses. Los escenarios virtuales no pasan desapercibidos en la vida diaria de los individuos hoy en día, existen expertos que frente a esta realidad se han dedicado a realizar diversos estudios, de este

modo se considera la importancia de abordar el tema de la interacción desarrollada en los entornos virtuales, así como cuál de ellos permite un adecuado aprendizaje.

García y Pineda (2010) afirma que los profesionales en el campo de la investigación emplean diferentes métodos, técnicas, enfoques. El tema actual ha sido objeto de estudio a partir de un enfoque cognitivo, en el cual se manifiesta: para lograr se ejecuten procesos cognitivos, los estudiantes deben participar conjuntamente y relacionarse de forma activa.

Lo anterior dará paso a la reflexión, fundamental en un proceso de enseñanza-aprendizaje. Las interacciones entre pares, involucran un proceso de enseñanza, pues la comunicación bidireccional los puede colocar en un rol de facilitador, es así que entre pares, uno o varios de ellos pueden ser facilitadores al momento de enseñar a otros sobre un determinado juego.

García y Pineda (2010) menciona que la reflexión dentro del proceso de aprendizaje direcciona a los pares a respetar información, pudiendo ser sobre las instrucciones para participar en un videojuego, el contexto en el cual se desarrolla, estrategias para ganar el juego en línea, entre otros aspectos propios de los juegos en línea; por lo tanto, mientras sucede lo anterior, entre pares irán construyendo su propio conocimiento, ventajas y desventajas de uno o varios videojuegos en línea, formas de relacionarse con los participantes, compartiendo, espacio, ideas y tiempo.

### **3.6. El auto concepto en niños y niñas y su relación con la interacción social.**

Es muy importante trabajar con los niños bases muy sólidas que formen y enrumben su personalidad desde sus primeros años de vida. Campo (2014) afirma:

Los primeros años de vida del niño constituyen un periodo importante de desarrollo y evolución. Durante este se estructuran y afianzan elementos

fundamentales para el desarrollo de la personalidad, que, de una u otra manera, se verán reflejados en los procesos de socialización. (pág. 68)

La naturaleza de un individuo se estructura conforme avanza el tiempo, si bien hay características que se irán afianzando de acuerdo al contexto en el cual se desenvuelve, también hay características en las que el entorno no influye completamente, así tenemos el temperamento como parte de la personalidad, el mismo que depende de factores biológicos. Pero como se menciona anteriormente, también hay características que dependen de la influencia directa del entorno de un individuo, es decir, los elementos de la personalidad pueden estar sometida a un moldeamiento con mayor impacto durante la infancia. Campo (2014).

Campo (2014) afirma que el autoconcepto es visto como una forma cognitiva e interna que tiene una persona en varios tipos de ambientes es decir cualidades específicas de un individuo de acuerdo al contexto en el que se desenvuelve y a las circunstancias que se le presenten sean positivas o negativas.

A menudo entre pares se ven involucrados en varias situaciones, algunas de ellas pudiendo conllevar emociones: alegres, tristes, curiosas, preocupantes, y es ahí, donde se puede notar la imagen que tienen de sí mismos, la forma en que afrontan una realidad, su capacidad de determinar ventajas o desventajas, elección de continuar o rendirse, medidas que podrían implementar para salir de una mala racha conforme a su etapa de desarrollo, solicitar o brindar ayuda. Todo esto son aspectos que se pueden percibir en un grupo de pares.

Campo (2014) así mismo menciona que el autoconcepto implica una reestructuración de los esquemas de la mente lo que ayuda a las personas a tener conocimiento propio en cuanto a sus fortalezas, debilidades, fracasos y logros, su forma de actuar y sus preferencias, todo aquello ante la realidad al momento de interactuar con los demás seres humanos.

La representación mental del concepto que una persona tiene de sí misma, es a lo que el autor determina como esquema mental, lo cual se va consolidando conforme el desarrollo de un individuo. Esto, es lo que permite identificar, por ejemplo, la forma de reaccionar de una persona ante una situación en particular, sea de forma impulsiva, pacífica o equilibrada.

El autoconcepto es el que permite tener el dominio de debilidades y fortalezas de una persona. Es común escuchar decir en un grupo de amigos o amigas, “yo te conozco perfectamente”, el tiempo compartido con una o varias personas quizá contribuya a ayude a conocer cualidades específicas de alguien en especial sin embargo, decir a ciencia cierta conocer a una persona no podría pasar de suposiciones. Ahora bien, la construcción del autoconcepto no puede darse de forma aislada de los factores del contexto de un individuo.

Campo (2014) menciona que el desarrollar un autoconcepto obedece a el tipo de vivencias percibidas ya sean positivas o negativas adicionando factores socioculturales, biológicos y psicológicos, es decir variables sociales, personales y madurativas, esto se regula externamente y le permite al niño obtener confianza en sí mismo, controlar sus sentimientos y su vida para resolver problemas y tomar decisiones.

El proceso de desarrollo por el cual atraviesa un niño desde los primeros años de vida, se lleva a cabo con la intervención de varios factores internos (individuo) y externos (contexto), de esta manera, el estado de salud, el estado de ánimo, la familia, amigos, escuela, entre otros, juegan un rol muy indispensable en la estructuración de la imagen de uno mismo. Si bien, inicialmente las acciones, actividades y desempeño de una persona pueden estar controladas por agentes externos, más adelante la persona deberá tomar el control de su vida, fortaleciendo su autoconfianza, seguridad y responsabilidad.

En relación a lo escrito anteriormente hay numerosas indagaciones que recalcan la relevancia de las destrezas sociales, en el progreso de las virtudes psíquicas del infante, la cimentación del



autoestima, la autorregulación, la adquisición de relaciones sociales, y el aprovechamiento académico. Desde ahí, la relación del niño con personas que forman parte de su entorno contribuye a la solución de problemas y el aprendizaje, dando lugar a la regulación por parte de otros hasta llegar a la automatización. Campo (2014).

La familia es la base para el adecuado desarrollo biopsicosocial del niño, serán los padres los encargados de transmitir al niño los valores aceptados socialmente, y las patrones de conducta que intervendrán en la forma de actuar y ser; de la misma manera, la influencia por parte de los padres, se reflejara en las relaciones del niño con adultos.

De acuerdo a estudios realizados en América Latina por profesionales en la línea de la educación, el aprendizaje basado en la experiencia ha brindado grandes resultados con niños, jóvenes, adultos. Es así, que previo a los dos primeros años de vida de un niño, éste ya ha adquirido un conocimiento, su experiencia propia le ha generado percepciones, las mismas que en etapas continuas se irán complejizando mucho más.

Campo (2014) menciona que durante los años del preescolar, al observar la interacción entre pares se puede notar que se comunican entre ellos, juegan, hablan y también se generan pequeños desacuerdos, algunas de las veces debido a que defienden a sus padres quienes son el ente más importante para ellos, se suele escuchar “mi papá dijo que no podemos hacer eso”, o “mi mama dijo que debemos portarnos bien” e incluso discusiones acorde a su edad defendiendo los roles profesionales de sus padres, los niños definitivamente los admiran.

Ya en la época escolar los niños y niñas generalmente suelen demostrar admiración por sus profesores, lo que el profesor enseña en clase, es ley. Es por esto que en la escuela, las opiniones, calificaciones y retroalimentación del profesor juegan un papel importante en la construcción del autoconcepto, convirtiéndose en una persona altamente significativa.

Por lo antes citado podemos se pude decir que en la etapa escolar el autoconcepto se mantendrá en constante evolución a partir de las experiencias que le permitirán encontrarse con nuevos significativos, nuevos grupos de referencia, y desarrollar nuevos estándares para evaluarse a sí mismo y a los demás. Reconocer las características, intereses, habilidades de los demás por parte de los niños, les posibilita conocerse a sí mismos, con el tiempo irán imitando gestos, formas de actuar, irán tomando lo que para ellos les es significativo. Campo (2014).

La calidad de las relaciones entre pares, así como su naturaleza favorecen la superación del egocentrismo, e inciden en todo el proceso de socialización, facilitando la adaptación al medio, la motivación a cumplir objetivos y éxito en el rendimiento académico. La interacción con los compañeros responde a la reciprocidad que caracteriza a las relaciones entre pares, esencial para el desarrollo social, emocional e intelectual.

Campo (2014) afirma que el juicio racional es una característica propia de los seres humanos, y es fundamental al momento de tomar decisiones frente a una situación. En la época de la adolescencia la capacidad de crear juicios ante determinada realidad, se da debido al desarrollo de su pensamiento abstracto, los adolescentes son capaces de encontrar y determinar los pros y los contras de una situación.

El impacto de las personas que forman parte del entorno social de un niño y en un futuro de un adolescente, es crucial en su desarrollo, y con mucho más valor las figuras paterna y materna. Lo anterior forma parte de un proceso donde un niño que ha crecido con la seguridad en sí mismo, será un adolescente y adulto con la capacidad de hacer frente a su realidad de forma responsable y crítica.

### **3.7. Desarrollo Cognitivo del Niño**

Existen pros y contras en torno al uso de los juegos en línea por parte de los niños desde tempranas edades, ya que el permanecer en un mundo ficticio al que le entregan todo su tiempo libre los hace seres extraños a la realidad por la que están atravesando y al mismo tiempo limita la posibilidad de que ocupen su pensamiento e inteligencia en el desarrollo de otras habilidades productivas y necesarias para las bases del conocimiento en los primeros años de vida de los niños.

Por lo antes mencionado, cada niño tiene su propio proceso de desarrollo el cual pasa por varias etapas que son necesarias para ir fortaleciendo el conocimiento que se ha adquirido y que sirva como puente para lo que más adelante el niño debe aprender. Es necesario resaltar las características propias del desarrollo de los niños de 8 y 9 años con los que se trabajara, para comprender así su desarrollo cognitivo. Amaya y Mardones (2012).

Piaget, uno de los psicólogos más reconocidos, es uno de los representantes de la psicología del desarrollo, ha realizado varios aportes mediante sus investigaciones. Es así que consideró que el cuerpo humano evoluciona como lo hace el pensamiento dando a conocer de esta manera que las características principales de un niño no son la ausencia de ideas adultas sino más bien que los niños se encuentran en una etapa específica del desarrollo de su pensamiento.

Por tanto estableció cuatro estadios del desarrollo cognitivo, sin embargo el presente trabajo tiene la necesidad de mostrar el desarrollo en el estadio de las operaciones concretas, ya que esta etapa evolutiva abarca las edades propias de los niños de cuarto año de educación básica, comprendidas entre 8 y 9 años.

El estadio de las operaciones concretas comprende desde los 7 a los 12 años y tiene características cognitivas, sociales, emocionales y culturales propias de los niños de esta etapa como Amaya y Mardones (2012) afirman:

De acuerdo con Piaget, este período se caracteriza por la reversibilidad operatoria efectuada por los niños a través de las interiorizaciones, coordinaciones y descentralizaciones crecientes, el autor habla sobre la formación de operaciones: reuniones y disociaciones de clases, origen de la clasificación; relaciones, origen de la seriación; correspondencias, origen de las tablas con doble entrada, etc.; síntesis de las conclusiones de clases y del orden serial, lo que da lugar a los números; separaciones espaciales y desplazamientos ordenados, de donde surge su síntesis que es la medida, etc. (pág. 15)

En este período es importante destacar las instrucciones que son capaces cumplir los niños, estas van en aumento y se asocian al entendimiento de operaciones lógico-matemáticas y de conocimiento abstracto, es decir, esto les permite ser mejores conocedores de lo que se trabaja en el salón de clase y también lo que su entorno les proporciona de manera directa o indirecta, son capaces de dar juicios de valor y de añadir a sus estructuras mentales nuevas fortalezas y conocimientos.

Amaya y Mardones (2012) mencionan:

El niño trabajará con eficacia siguiendo las operaciones lógicas, siempre utilizando símbolos referidos a objetos concretos y no abstractos, con los que aún tendrá dificultades. Piaget indicaba que estas múltiples operaciones aún son limitadas, por lo tanto, requieren mayor refinamiento. Entonces, dentro del pensamiento operatorio aparecen por primera vez operaciones mentales, aunque referidas o ligadas a objetos concretos. (pág. 15)

Entonces, se puede decir que es muy necesario enseñar de manera concreta para que el conocimiento que se les imparte a los niños les sea útil, porque para ellos a pesar de que hayan empezado a comprender la lógica de ciertos problemas aún se les complica resolver operaciones que no se presentan de manera directa y específica.

### **3.8. Análisis de la correspondencia entre educación y desarrollo cognitivo.**

Para poder comprender sobre el tema se redactara brevemente el significado de los anteriores términos; es así que refiriéndonos al significado de la palabra educación, podemos nombrar al transcurso de adquisición de costumbres, valores y tradiciones que llevan las personas desde su nacimiento y posterior desarrollo, así también, se ha de tomar en cuenta el proceso de adquisición de la cultura, que es todo lo que los seres humanos van obteniendo a medida que se desarrollan, como lengua, religión, moral, como crean o afirman su identidad y llevan su forma de vida. León, A. (2007).

Al referirse al desarrollo humano podemos decir que es la capacidad que tienen las personas para ampliar y potenciar sus capacidades y oportunidades; es semejante al desarrollo de los individuos que conviven en un entorno social con acceso a la educación.

Barba, M. et al. (2007) menciona: Piaget consideraba el desarrollo cognitivo como una modificación constante en los procesos de la mente del ser humano que vienen a ser el resultado de una madurez biológica y la experiencia que adquirimos los seres humanos del entorno o la realidad en la que nos desenvolvemos.

El conocimiento se va edificando, lo que lleva a la intranquilidad por ofrecer contestación a la solicitud de la sociedad por edificar hombres perspicaces, y por ello se le da especial interés al conocimiento de las relaciones internas entre el crecimiento biológico y social de un ser humano y es por ello que se menciona que las relaciones de la humanidad se tejen de manera directa

entre educación que un individuo recibe día con día basado en las experiencias y el entorno que lo rodea y desarrollo biológico y social.

Otro aspecto que se toma en cuenta al explicar el desarrollo de un ser humano es el de la adquisición de la inteligencia, esta se adquiere de manera ponderada al entorno del que el niño es propio, a través de componentes de aprovechamiento como valores, normas y reglas que son introducidos y se acomodan de manera satisfactoria al temperamento de una persona, certificando el cambio de las organizaciones operatorias; por lo contrario cuando se produce una inestabilidad esto repercute en la práctica formativa, es por eso que se debe buscar la manera de inculcar ciertos conocimientos que se hacen indispensables en la educación. León, A. (2007).

La posición que una persona toma o adquiere, la adquiere de manera intrínseca de su cultura y educación, es así que debemos de tomar en cuenta los antecedentes de un niño para poder apoyarlo de manera correcta y así impulsar su desarrollo integral. Referido a dicho proceso Barba, M. et al. (2007) mencionan:

En varias obras J. Piaget destaca el papel activo del niño en el proceso de construcción del conocimiento, aspecto este muy importante en el que también converge plenamente la posición vigotskiana. Sin embargo, Piaget al explicar el proceso de construcción de conocimientos hace especial énfasis en los siguientes componentes como estructuras lógicas que permiten la construcción del sujeto y que lo hace capaz de distinguir, relacionar, ordenar; también los materiales como información, objetos, imágenes e ideas y las herramientas o conocimientos. (pág. 2)

Piaget explica el papel activo del niño desde el proceso de construcción del conocimiento mediante términos como: estructuras lógicas, materiales y herramientas, de esta manera se puede interpretar que la organización cognoscitiva de un humano está sujeta a un cambio constante, es decir, día con día una persona adquiere nuevas destrezas mentales o de carácter

motriz, que se integran al conocimiento previo de un niño y lo alimentan o corrigen cambiando su pensamiento y actuar.

Piaget en su teoría considera que el adulto no tiene un papel transcendental en el transcurso del desarrollo intelectual de un niño, más bien se transforma en un agente capaz de intervenir en el entorno y circunstancias ajenas que envuelven al niño con el objetivo de introducirle inestabilidad.

Podemos decir que Piaget explica el proceso de desarrollo de un niño de lo individual a lo social mientras que, Vygotsky señala un proceso diferente.

Barba, M. et al. (2007) Mencionan que L. S. Vigotsky, refiriéndose a J. Piaget señalaba, que: “sus trabajos lo conducen a creer que el niño es impermeable a la experiencia y a considerar la socialización del pensamiento como una abolición mecánica de las características de la inteligencia propia del niño” (pág. 2).

Por el contrario, Piaget explica su teoría desde el egocentrismo que se da en las primeras etapas de la vida de un niño y lo reproduce tanto en su pensamiento como en su lenguaje, sin embargo es una etapa que se va dejando atrás mientras el niño va creciendo y se inicia el proceso de socialización, es ahí en donde ve la necesidad de interactuar entre pares y compartir conocimiento y enseñanzas de quienes lo rodean; esto sucede en los primeros años de la etapa escolar, siendo el egocentrismo un puente entre el desarrollo intelectual del niño y el pensamiento dirigido.

Por lo antes mencionado, se puede medir que Piaget habla sobre el desarrollo del individuo, de lo individual a lo social, aquí podemos decir que hace alusión al desarrollo de la función simbólica, la que se origina en la imitación, porque desde pequeños los niños crean imágenes mentales para representar a algo a alguien, evocando hechos que en el momento no se están

presentando, el lenguaje es una parte significativa para construir actividades posteriores al momento del juego, en donde el niño se expresa, se entretiene y vuelve al proceso de imaginar para crear situaciones cada vez que lo necesite. Barba,M. et al. (2007).

Mediante el juego el niño va asimilando con el tiempo el aprendizaje de lo real y lo imaginario y como esto se manifiesta en el juego colectivo, es así que del símbolo creado se presenta el signo que es la aplicación de la situación a lo concreto. Podemos referir que un niño construye y maneja su propio lenguaje desde sus primeros años de vida, al que le da diferentes significados según lo necesite los adapta y los expresa a sus compañeros.

Barba,M. et al. (2007) mencionan que el desarrollo simbólico del niño es visto como evaluación biológica en contextos sociales, sin tomar en cuenta las experiencias dadas desde el exterior que son aquellas que estructuran las manifestaciones psicológicas del infante desde que nace; haciendo de la actividad social el eje fundamental para que el niño adquiriera posterior habilidad y tipos de inteligencias previas a lo largo de su vida.

El pensamiento en manera inicial posee un carácter externo, sin embargo debido a las posteriores etapas de interiorización del conocimiento, este proceso se vuelve espontaneo por la madurez de redes neuronales que son el pilar de estructuras intelectuales, siendo esta la explicación lógica desde el punto de vista biológico del desarrollo de una persona.

Barba,M. et al. (2007), en su artículo referido al análisis de la relación entre educación y desarrollo según Piaget y L. S. Vigotsky mencionan:

A un niño se le debe enseñar de acuerdo al contexto en el que se desenvuelve, es así que el niño asimila conocimientos y los interioriza de tal manera que la adquisición de conocimientos contribuye a la maduración cognitiva intelectual, biológica y emocionalmente, haciendo del niño un ser activo que recibe e incluye nuevas experiencias y las reproduce como suyas.



Es por ello que Piaget estructura y explica la inteligencia del niño tomando en cuenta los avances biológicos, psicológicos e intelectuales del niño a través de la teoría del desarrollo cognitivo, en la cual menciona los siguientes periodos: asimilación y acomodación, etapa sensorio-motora, etapa pre operacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales.

Lo dicho anteriormente, la asimilación y acomodación se refieren a la incorporación de elementos externos en la estructura lógica de la vida que lleva una persona, en consecuencia la asimilación de lo que una persona recibe del exterior y lo adapta como nueva información a su esquema cognitivo ya existente, y la acomodación se conciben como el proceso mismo de adecuar la nueva información a las vivencias propias de cada persona y ponerla en práctica. Barba,M. et al. (2007).

La etapa sensorio-motora, inicia desde el nacimiento hasta que el niño toma o adquiere su propio lenguaje, en ella los niños edifican día con día su conocimiento y visión del ambiente que los rodea mediante la combinación de sucesos y el compartir físico con los objetos que tiene a la mano, teniendo su final más o menos a los dos años de edad del niño para continuar con el proceso de la etapa preoperacional.

Siendo la segunda etapa que propone Piaget la etapa preoperacional, inicia con el proceso de aprendizaje del hablar del niño, entre los 2 años y dura aproximadamente hasta los 7 años, en esta etapa Piaget pudo observar que un niño aun no comprenden la lógica de lo concreto y no pueden manejar de manera mental una información, tampoco puede ver la realidad desde un punto de vista que no sea el suyo. Se inicia con la clasificación del juego del niño en juego simbólico y el manejo de símbolos propios.

Barba,M. et al. (2007) menciona que: el estadio de las operaciones concretas dura aproximadamente desde los 7 a los 11 años de edad del niño y de caracteriza porque el niño

puede ya utilizar de manera correcta la lógica, pueden razonar de manera inductiva, es decir, pueden dar su opinión de lo que observan y así sacar una característica general sobre algún tema complejo. Piaget menciona que en este estadio un niño puede clasificar, hacer seriaciones, comprende la noción de la conservación entre todas.

Finalmente la etapa de las operaciones formales, está comprendida desde la adolescencia hasta la edad adulta, es aquí en donde un niño puede utilizar de manera lógica ciertos símbolos que tienen relación con conceptos concretos, es decir, que no se muestran de manera tangible para el niño, puede razonar creando hipótesis y comprenden y extraen lo concreto de un pensamiento general.

De esta manera se puede comprender que existe un cambio muy importante en la cognición del niño, desde su nacimiento hasta la edad adulta.

Barba,M. et al. (2007) mencionan:

Estas estructuras lógicas se van haciendo cada vez más complejas hasta culminar a los quince o dieciséis años, con el desarrollo de estructuras lógicas formales o pensamiento lógico-formal, el cual se caracteriza por ser un pensamiento hipotético-deductivo que le permite al sujeto llegar a deducciones a partir de hipótesis enunciadas verbalmente, y que son, según Piaget, las más adecuadas para interactuar e interpretar la realidad objetiva.

Este tipo de estructuras le permiten al ser humano resumir las operaciones que lo llevan a construir un conocimiento efectivo, siendo el conocer una parte activa de la persona debido a sus estructuras mentales internas. La formación de este tipo de estructuras mientras dura la ontogenia son consecuencia de la maduración espontánea y natural, con influencia de la sociedad educación y enseñanza. (pág. 4).

De esto podemos deducir que un niño adquiere conocimientos basándose en la realidad por la que está pasando, de manera que si en ella están presentes elementos que se tornan no adecuados para su edad biológica y mental no están absueltos de adquirirlos e incorporarlos a su componente o estructura operativa interna y posteriormente reproducirlo. Por otra parte, se habla sobre el constructivismo contemporáneo como una manera de adquirir e incorporar nuevos conocimientos al aprendizaje de una persona.

Barba, M. et al. (2007) afirman que el conocimiento predecesor es la base más importante para el aprendizaje significativo, este se produce como consecuencia de la interacción entre información existente en estructuras cognoscitivas e información nueva del ambiente que se torna significativa.

Esta teoría nos da como fundamento principal el conocimiento previo de una persona en base al cual se llevará a cabo el aprendizaje significativo, es decir, todo lo que una persona asimile mediante la interacción entre pares o personas de su entorno lo incluirá a su estructura cognitiva o de aprendizaje previo y esto dará un nuevo rumbo a la información ya existente.

#### **4. Metodología**

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Paulo Freire en el 4to año de EGB, con niños de 8-9 años. En el presente trabajo se manejó la observación directa o asistemática realizando un seguimiento a los niños por periodo de dos meses, en esta observación se pudieron recopilar diariamente actitudes y conductas propias de cada uno de ellos, éstas relacionadas a cómo actúan frente al proceso de socialización entre pares y tomando en cuenta los juegos en línea que suelen frecuentar, es decir, cómo reaccionan al hablar sobre el tema, las descripciones o frases que posiblemente mencionen sobre cada uno de ellos; actitudes y comportamientos y como se evidencia durante en el periodo de clases o recreación.

#### **4.1. Observacion directa o asistematica**

Pardo, R. et al. (2013) mencionan que una observación asistemática consiste en registrar toda la información posible sin enfocarse en un solo aspecto, posteriormente para sistematizar los datos recaudados de rescatan hallazgos y se los analiza tomando en cuenta diferencias y similitudes que existan.

En cualquier tipo de observación que se decida realizar es fundamental cuidar que el registro sea lo más objetivo posible, ya que permitirá analizar la información sin ningún sesgo y de esta manera continuar o replantear la estrategia de aprendizaje.

Así mismo se realizaron entrevistas a los docentes de 4to año de Educación General Básica que permitieron conocer sobre el conocimiento de los docentes a cerca de la problemática de los juegos en línea y las consecuencias que conlleva el que los niños de hoy en día estén sumidos por mucho tiempo en las plataformas virtuales.

En la entrevista realizada se formuló 9 preguntas abiertas que abordaban temas como: el conocimiento que tienen los docentes sobre los juegos en línea; que piensan los sobre los niños de hoy en día; que tipo de comportamientos han observado en los niños de la actualidad; ventajas y desventajas de los juegos en línea; la influencia de los juegos en línea en el comportamiento de los niños; el uso de dispositivos como computadoras y celulares a temprana edad; como el uso de los juegos en línea contribuye al proceso de interacción entre pares; como deben trabajar padres y docentes con los niños para involucrarse en esta problemática .

#### **4.2. Entrevista**

Díaz Bravo et al. (2013) afirman que la técnica de la entrevista es de mucha utilidad para recaudar datos, definida como un diálogo que busca un determinado fin; la cual adopta el

carácter de un dialogo común y corriente entre un investigador y la persona sujeta a estudio buscando lograr una contestación verbal a preguntas planteadas sobre un tema planteado.

También se realizó el trabajo de campo que consistió en la observación directa a los niños mediante el uso de un diario de campo, en el cual se registró información que se observó sobre cada uno de los alumnos, durante todo este periodo de tiempo; en el mismo se anotaron actitudes y comportamientos de los niños, resaltando cada punto observado por mínimo que parezca.

### **4.3. Diario de campo**

Monsalve,A. y Pérez,E. (2012) mencionan que el diario de campo es un instrumento en el cual se registra vivencias de manera escrita, sustentadas en un apoyo pedagógico producto de resultados obtenidos, dando lugar a información valiosa que se toma en cuenta para evaluar un proceso.

Se conversó con la mayoría de los niños y niñas del 4to año de EGB, de tal manera que se obtuvieron resultados más exactos sobre sus gustos y disgustos sobre los juegos en línea, los que les permitió expresarse en el aula sobre lo que más le llama a atención de estos juegos; cuál es su juego favorito, los personajes a los que admiran y como se juega en cada uno de los escenarios que plantean las diferentes plataformas virtuales.

Así mismo se les permitió ingresar por grupos al salón de computación y tener media hora de distracción en la PC ingresando al juego de su agrado y de esta manera se pudo registrar todas las reacciones y diversos comportamientos que se dieron frente a la oportunidad de jugar.

Para el análisis y procesamiento de los resultados se tomó en cuenta la información obtenida y se la cotejo con la información teórica, la entrevista y la observación de campo realizada.

Para la descripción narrativa de los resultados obtenidos en la observación de campo realizada conjuntamente con las conversaciones y diálogos realizados por los niños y niñas se utilizó letras para proteger su identidad y de la misma manera en cuanto a las docentes entrevistadas.

## **5. Análisis de resultados**

### **5.1. Tipos de juegos virtuales consumidos de manera frecuente por los niños**

Durante el trabajo de campo he podido observar que los niños acceden a diferentes tipos de plataformas virtuales ya que el acceder a este tipo de juegos se torna muy sencillo y sobre todo están al alcance de los chicos porque se los puede descargar en todo tipo de dispositivos y ordenadores, ya sean celulares, tablets, computadoras, consolas de video juegos, entre otros.

Es así que, según la observación realizada y después de varios conversatorios con los niños se conoce que los juegos a los que acceden comúnmente son: minecraft, fortnite, roblox, free fire, call of dutty, god of Ward; de los cuales en su mayoría son juegos de estrategia y supervivencia, en los que el niño/a debe crear sus propios personajes de acuerdo a sus gustos y posteriormente deben sortear varios riesgos y obstáculos que se les presenta hasta llegar a una meta.

Es así que, se presenta corto resumen sobre lo que se trata cada uno de estos juegos, personajes y la trama que deben seguir para lograr llegar a la meta, es aquí en donde se ponen en contacto las habilidades, formas de pensar y actuar del niño/a con el contexto ficticio que ofrece el juego, aquí llega un momento en el que los niños deciden tomar el lugar de los personajes del juego porque los admiran y desean vivir aunque sea por segundos la fantasía, acción y adrenalina que la trama les ofrece.

Minecraft se lo puede jugar en modo creativo o de supervivencia, es decir, si hablamos de la parte creativa de minecraft se puede mencionar la posibilidad de construir cualquier tipo de objetos que el niño/a desee a partir de varios materiales que se le presentan como: metal, madera, césped, lava, arena, que se deben ir ganando en el transcurso del juego; y si hablamos del modo de supervivencia podemos decir que los jugadores deben adentrarse en la ficción del

juego mediante el personaje que eligieron o crearon para defenderse, alimentarse y construir los distintos obstáculos que se planean vencer.

La trama del juego comienza con la recolección de bloques, los cuales pueden utilizarse para construir varios objetos, posteriormente se busca transformar los incentivos que consigas en materiales que se pueden combinar entre sí para hacer varios tipos de herramientas y luchar con ellas; así mismo existen una gran variedad de seres y personajes que se pueden encontrar a lo largo de una partida de acuerdo a lo que mencionan los niños.

Por ejemplo: arañas, esqueletos, enderman (personaje de color oscuro, formado por tres bloques, tiene piernas y brazos) lepidista (pequeña criatura de ojos oscuros y piel plateada llamada también “pez plata”) wither (tienen tres cabezas, ojos de color morado, puede absorber a las personas) nether (considerado como el infierno al cual se accede mediante un portal), ghast (especie de medusas gigantes con ojos y boca que cuando se enoja dispara) piedra roja (mecanismo para hacer trampas) herobrine (demoño come personas que puede flotar) alexbrine (es parte de algunas entidades malignas de minecraft); entre otros personajes que los niños pueden mencionar como sus favoritos.

As mismo, los niños mencionan que en minecraft se pueden utilizar armas como (pico de diamante, espada de diamante, arcos y flechas encantadas de oro) que deben buscar y pueden encontrar en cualquier momento.

Roblox es, un juego de video que da la posibilidad de crear fácilmente cualquier entorno que se desee y compartirlo con los demás usuarios de esta plataforma, los que tienen la facultad de valorarlo o aprobarlo; permite a los niños potenciar su imaginación, pueden acceder a esta plataforma de manera gratuita y en su mayoría saben desempeñarse en el juego y conocen como descargarlo y demás pormenores para su instalación.



Otros detalles, que atrae mucho a los niños y hace que se interesen en este tipo de juegos es que se pueden comunicar con personas de otros lugares del mundo, hablan distintos idiomas como el inglés del cual dicen aprender; encuentran amigos a los cuales esperan con ansias a cualquier hora del día para comenzar una partida; no es difícil desenvolverse en este juego porque se lo hace por medio de comandos que se logran al combinar las letras de un teclado, por ejemplo se utiliza la F: para golpear, la C: para agacharse, el backspace para saltar; shift mas las flechas: para correr en diferentes direcciones.

Así mismo, se dice que este es un juego de persecución que se trata de elegir ser un prisionero o un policía, el personaje que elijan debe sortear los obstáculos que se le presenten y evitar ser atrapado en caso de ser el prisionero y a su vez si eres policía debes buscar la manera de atrapar al reo.

Se considera a Free fire como otro juegos que se ha vuelto una distracción constante para los niños, es un juego de supervivencia, en él se utilizan armas porque se debe combatir con varios jugadores de diversos países del mundo, la trama comienza cuando los personajes son lanzados desde un paracaídas en una isla y en ella deben sobrevivir para ser el único ganador; como todos los juegos al principio ningún jugador es abastecido de armas porque las deben ir ganando conforme van avanzando; puede jugarse en dúos o escuadrones y para ello los niños buscan matar y sobrevivir en un campo.

De igual manera los niños hablan sobre la existencia de etapas que van superando las cuales duran aproximadamente 15min; en ellas se enfrentan a varias problemáticas como evitar ser secuestrados; servir como seres a los cuales se les lava el cerebro, hipnotiza o modifica sus genes; todo se lo debe superar y el único objetivo es mantenerse vivo y sola una persona sobrevivirá; sin embargo se pudo observar y escuchar varios comentarios de los niños mientras

jugaban, en los que manifestaban que se sienten libres de poder combinar en el juego las estrategias que ellos deseen y moverse a donde y cuando los deseen para ganar la batalla.

God of Ward es un juego de aventura y acción el cual tiene personajes propios de la mitología griega como Kratos que es el personaje principal quien busca rebelarse a los dioses como: Poseidón, Atlas, Hades; Atenea, Afrodita, Zeus, Artemisa, Oráculo, existen escenarios propios de la antigua Grecia, dioses griegos, se ve presente el Mar Egeo, el inframundo, Atenas, el Monte Olimpo; se luchan con armas que en este caso son espadas pertenecientes a los dioses; se puede sacar poderes y ganar reliquias. Es así que los niños expresan y califican a este juego como sangriento, con un lenguaje no apropiado para niños y también pudieron manifestar que lo juegan todos los días a la semana por lo menos dos horas diarias, ya sea con sus familiares, amigos u otros jugadores porque este tipo de juegos les permiten entretenerse mucho.

## **5.2. Factores sociales que influyen para que un niño utilice plataformas virtuales**

En las entrevistas realizadas a las docentes del Colegio Paulo Freire, se encontró que los factores que influyen en la conducta que presenta un niño es el entorno en el que se desenvuelve y su familia; es así que en algunos casos observados en el cuarto año de educación básica del Colegio “Paulo Freire” podemos ver a niños/as que tienen problemas para relacionarse con sus compañeros y docentes y son aquellos que en la mayoría del tiempo pasan solos en sus casas o al cuidado de terceras personas.

Así mismo, quienes no tienen control sobre las actividades que realizan en su tiempo libre; hoy en día relacionadas sobre todo al uso de la tecnología; este momento lo utilizan para ingresar a los juegos en línea, hacer amigos virtuales y diseñar estrategias con las que se desenvolverán en el juego, estas afirmaciones se toman a partir de las entrevistas realizadas a los docentes y sumando el aporte de la técnica de observación que nos permitió registrar las actividades realizadas por los niños sin alterar el ambiente en el que se desenvuelven.

El uso constante de dispositivos electrónicos como teléfonos celulares, computadoras y consolas de video juego se convierte en un problema complejo cuando un niño no tiene a su lado a un adulto guía, estos guías pueden ser sus padres, maestros, tíos entre otros; los que se encarguen no solo de cuidar a los niños sino también de cumplir su rol de orientar al niño y corregirlo dando lugar a una explicación lógica de esta problemática que se expande día a día en nuestra sociedad y las posibles razones por las que niños y jóvenes replican lo que el resto de la sociedad acostumbra.

Los juegos en línea ofertados en plataformas virtuales son de varios tipos pero en su mayoría tiene contenidos violentos; asociados siempre a guerras, luchas, y sangre, es por ello, que el estar en contacto de manera frecuente con este tipo de juegos incentiva a que los niños asuman que este tipo de actividades ficticias realizadas como algo real, olvidando que es algo imaginario y pasándolo a la realidad cotidiana en la que viven.

Esto sucede entre compañeros de colegio como lo mencionan la docente P1: “la mayoría de conflictos que se desarrollan en torno a la temática de los juegos en línea se da frente a que los niños no reciben una guía adecuada que les enseñe lo que está bien y lo que está mal”. En cuanto al trato que se debe dar entre compañeros; como se pudo observar en la investigación de campo, la mayoría de los niños que juegan y son parte de este tipo de plataformas son niños agresivos y sobre todo introvertidos cuando de relacionarse con sus pares se trata.

Es común ver que su lenguaje se maneja en torno a palabras utilizadas en el juego como por ejemplo, el llamarse unos a otros “niños rata” siendo estos los que buscan aparentar ante sus pares cierto porcentaje de rudeza, sean o no de corta edad, utilizan algunos gritos e insultos y llegan a comportarse de manera hostil con sus compañeros; lo manifiestan al ser exagerados y ruidosos frente a actividades que no requieren de mayor exaltación.

Los niños demuestran ser muy rudos, sobre todo aquellos que tienen la posibilidad de pasar más tiempo en la computadora o celulares perfeccionando las técnicas que utilizan en este tipo de juegos; el problema está en que esto lo llevan a su realidad y de manera poco cordial llaman con apodos y palabras hirientes a sus compañeros, en especial aquellos que tienen menos experiencia en este tipo de estrategias del juego, o a su vez si se ven menos agresivos y con cualidades diferentes al que lo reta.

De igual manera, se han encontrado casos de niñas/as que hablan de la situación que viven en sus casas; sobre ello podemos mencionar la falta de atención y supervisión de los padres de familia hacia ellas; durante el trabajo de campo ellas mencionaron que las dejan solas en casa al cuidado de tíos, o abuelas y son ellos quienes se encargan de su cuidado hasta que sus madres regresen; así mismo expresan que son testigo/as de constantes peleas entre sus papás e incluso la niña X ha llegado a mencionar que sus padres la odian y debido a ello la dejan olvidada, en caso de su madre evitando que la niña lleve una buena relación con su padre y su actual esposa.

De la misma manera, en caso de la niña -Y- reacciona de manera bastante agresiva en el curso y muchas veces se convierte en objeto de discordia y pelea entre sus compañeros quienes evitan el tratarla por ser “problemática” y “chismosa” como menciona P2; deteriorando así la relación entre pares cuando de la niña se trata y dándole ya este calificativo; he aquí un problema ya que la docente tutora se convierte en un modelo a seguir para sus niños.

Sin embargo, P3 menciona: “Abordar desde el no prejuicio e integrarse, pasarlo a la vida real” no se cumple porque muchos docentes tienden a dejarse llevar por actitudes que observan en los niños y no trabajan con ellos para corregir y mejorar su actitud que aparece desde practicas propias del entorno y actitudes de personas que los rodean, como afirma P3 “Evitar hacer juicios que hacen daño a los niños”

Según la investigación, se ha podido observar y constatar que un niño/a se construye día con día y son los adultos quienes deben trabajar con sus hijos para hacer de ellos personas pensantes; P3 menciona “Si no hay gente no saben cómo construirse, los adultos son los modelos a seguir”; si los padres dejan solos a los niños demasiado tiempo, no hay quien los regule entonces los niños pasaran la mayoría de tiempo sumidos en lo que les lleva a perder la noción de su realidad y muchas veces la soledad que viven las tardes o fines de semana en sus casas.

En consecuencia, los lleva a hacer propias las acciones y actitudes de personajes ficticios a los que siguen en los juegos en línea que frecuentan, P2 afirma que los padres de hoy en día no se preocupan por trabajar valores y cultivar las destrezas de sus hijos, más bien “Cubren la necesidad de cariño de los niños dándoles tablets, celulares para que ellos se entretengan”.

Algunos padres de hoy en día por sus trabajos y obligaciones se les complica el cumplir con su rol como menciona P3 “Deben cumplir un rol de regulador, e investigar para decir que sucede; ¿porque los escenarios?; ¿porque las épocas? o ¿porque esto hace daño al niño?”, pero se ha podido observar que las ocupaciones suelen ser muchas veces más relevantes y trascendentales en sus vidas que sus propios hijos.

De aquí es que ellos no encuentran las razones que llevan a los niños a ser violentos y a un rendimiento escolar bajo; en el salón de clase se ven distraídos y perdidos en su mundo; evitan el integrarse y socializar con los demás niños a menos que sea de los juegos en auge, las estrategias que utilizaron; su pensamiento y creatividad está en torno a lo que observan allí, por ejemplo, dibujan armas en sus cuadernos, utilizan lo que tienen a la mano para hacer pistolas y las diferentes armas de su gusto y emiten sonidos propios de las mismas.

### **5.3. Consecuencias del consumo frecuente de los juegos en línea**

Existen varias conductas que caracterizan a los niños del cuarto año de educación general básica, especialmente a aquellos que tienen problemas de comportamiento, socialización entre pares y problemas de aprendizaje debido al mal uso que les dan a los medios tecnológicos hoy en día, en la observación realizada se pudo identificar varios indicadores que se presentan, especialmente en aquellos niños cuyo rendimiento académico y socialización entre pares se ha visto afectado.

Es así que varios niños que se destacan por ser buenos estudiantes y compañeros de clase por el conocimiento que les imparten padres y docentes se han visto afectados por las modas de la actualidad, cabe recalcar que un niño aprende desde tempranas edades y es como una tabula rasa como dice Platón, es decir, en ellos se puede inculcar conocimientos nuevos día con día y todo esto lo van a ir absorbiendo porque como menciona P1: “Los Niños son súper inteligentes y aprenden como esponjitas, otros muy mimados”.

Sin embargo, el cultivar nuevos conocimientos es también incentivar en ellos la curiosidad, curiosidad que los lleva a incursionar en los avances tecnológicos y con ello todo lo que se trata de juego en línea que es lo que está en pleno auge; que en el tiempo libre de los niños se convierte en un distractor como lo mencionaban las docentes en las entrevistas realizadas y lo confirmaba en la observación de campo; pero también se puede decir que no es bueno que los utilicen todo el tiempo, ya que los niños optan por aislarse como lo mencionan todas las docentes entrevistadas.

Otro factor importante es la falta de comunicación que se da entre ellos al estar la mayoría de su tiempo sumidos en el mundo ficticio del juego, porque evitan tratar de manera directa con sus pares y corta de esta manera las relaciones en persona que se podrían cultivar para acoplarse de mejor manera y compartir sus problemas e inquietudes.

Como menciona P2: “Los niños se dedican más a eso y ya no hay el esparcimiento de juegos en el parque, la lectura, compartir en el hogar”, de esta manera se afecta directamente las relaciones afectivas del niño/a con sus padres que no saben de sus problemas, miedos o dudas y con sus compañeros con los que se les hace difícil entenderse y vencer conflictos hablando, razonando y comprendiendo la situación del otro.

Los juegos en línea incentivan al niño a dejar atrás la vida de estudiante con todas sus tareas y obligaciones para con el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, como mencionan muchas docentes, en especial P2 quien afirma: “No se da mucho espacio a la lectura comprensiva”, es decir que dejan atrás el leer, informarse y con ello auto educarse por tener presente nada más el cómo pasar de niveles o como hacer daño a un enemigo que se les presenta en una nueva versión del juego; entonces, se ha podido comprender de acuerdo a las entrevistas y a los años de experiencia de las y los docentes quienes están a cargo de los niños que el uso de los juegos en línea cambia totalmente el comportamiento de una generación a otra.

Así mismo P2: menciona que se ven afectadas más áreas en la educación de los niños por cuyo “vicio” si se puede llamar así a los juegos en línea; estas áreas de razonamiento son el verbal y el matemático, además de la socialización entre pares que se deteriora por completo, hay niños que necesitan mucho de quien los escuche pero buscan el estar solos para poder llegar a sus casas y sentarse al frente de un dispositivo hasta que cae la tarde, dejando atrás la realidad por la que están pasando y olvidándose de pedir la ayuda que muchas veces es necesaria para progresar en su conocimiento.

Es decir, en la observación realizada se pudo constatar que existen niños que simplemente por su forma de ser tan distraída o su mal comportamiento no copian tareas ni terminan las actividades en clase, es aquí en donde pronto necesitan la ayuda de sus compañeros que sí copiaron lo dictado en clase y la tarea asignada; entonces se evidencia también problemas de

interacción entre compañeros porque la mayoría de ellos evitan el ayudar a los que no están atentos porque piensan que hay falta de responsabilidad, especialmente los niños que son más dedicados a sus tareas en clase.

En la observación de campo se pudo evidenciar que hay madres y padres de familia que demuestran poca responsabilidad y sobre todo compromiso con la educación de sus hijos porque la docente menciona que muchas veces recibe mensajes de texto de algunos padres de familia así sea a altas horas de la noche preguntando sobre tareas que sus hijos no copiaron bien o simplemente no copiaron.

La falta de comunicación que muchas veces hay entre padres e hijos es también un factor fundamental que lleva a los niños a incurrir en el mundo de los juegos en línea y muchas veces lo convierten en adicción, “llegando a ser algo perjudicial para los pequeños” como menciona P3:

Otra de las consecuencias observadas en los niños después de pasar gran parte de su tiempo libre en los juegos en línea, es que simplemente lo observado en la pantalla se reproduce en su contexto real, es decir la violencia ficticia con la que juegan para escapar de situaciones ya propuestas en la trama del juego la reproducen en el salón de clase, en el patio de juegos, en el recreo con sus compañeros y compañeras, etc.

Por ello P3 menciona: “Las relaciones se vuelven violentas hasta cierto punto porque reproducen lo que pasa en los juegos en línea”, un golpe, una patada, un disparo ficticio al capturar a un ladrón, es lo que consciente o inconscientemente los niños replican a cada momento como se pudo evidenciar en la observación de campo, sea entre niños o sin importar si es una niña a la que traten mal o violentamente al momento del juego.



Muchas niñas y niños se han visto afectados por problemas de comportamiento y de conducta como consecuencia de lo que en sus hogares viven, ya sea por la falta de atención de sus padres o por estar a cargo de terceras personas que no se dedican por completo a su cuidado y educación, esto se refleja también en que por tratar de escapar de sus realidades y al sumirse en un mundo irreal no pueden enfrentar sus problemas y buscar por si mismos un solución.

Como resultado se los puede ver muchas veces muy tristes o tan enojados que su ira la desquitan con quien se les ponga en frente, evitan hablar y dar detalles de lo que les ocurre, sin embargo después al sentirse mejor se sienten listos para decir lo que les sucede pero en ocasiones ha llegado a ser tarde porque el problema ya paso y ya no se le pudo dar una solución a tiempo, he aquí otra consecuencia del aislamiento al que pueden llegar los niños que no comparten y se relacionan con sus pares, siendo esto lo que se ha podido determinar en la observación de campo.

#### **5.4. El comportamiento e interacción entre pares ligado a los juegos en línea**

El proceso de interacción entre pares se ha visto afectado cuando los niños se internan en el mundo irreal que los juegos en línea les presentan y comienzan a tratar a sus compañeros de tal manera que el trato cordial desaparece y comienzan a sumergirse en el vocabulario y las acciones propias de los personajes que aparecen en el juego.

Se ha podido observar que este tipo de juegos permiten a los niños interactuar con jugadores de otros países del mundo entero, observando que las actividades que se realizan en la pantalla dependen especialmente de lo que el jugador haga.

El consumir juegos en línea lleva a que las relaciones entre niños se den en función a lo que el juego les presenta sin tener presente como factor importante el sentir o actuar de una persona. En consecuencia se ha constatado que en la actualidad gracias a los diversos juegos en línea

que existen, muchos jugadores consideran a la otra persona como un ser ficticio que está ahí para formar parte de un equipo de juego y simplemente será quien ayudara a conseguir la victoria o a su vez pueden estar uno en contra del otro y buscando vencerse o aniquilarse.

El niño como jugador deja detrás la interacción real con sus compañeros y comienza a incorporar la fantasía donde su pensamiento se transforma y debe buscar vivir lo que está jugando; se observó que las sensaciones experimentadas lo llevan a otro mundo fuera del aquí y del ahora dejando atrás sus problemas y la posibilidad de sobrellevarlos en compañía de sus amigos, padres o demás familiares que formen parte de su entorno, porque su emoción es totalmente evidente al verlos sonreír, gritas, levantarse, saltar etc., cuando están totalmente centrados en lo que juegan.

El niño crea con su persona un personaje ficticio que en el de juego es él mismo pero se presenta de manera totalmente distinta a lo que en realidad es; es entonces cuando va forjando su destino mientras interactúa con los demás personajes y realiza acciones mediante el dispositivo que está utilizando, un computador o una consola de video, un celular.

Por consecuencia, se observó que ya no hay un proceso de juego que conlleve a la interacción entre seres humanos, sino que nada más lo hacen por medio un dispositivo electrónico que funciona como mediador en una serie de movimientos múltiples y complejos realizados en un mundo virtual por personajes que son manejados como el dueño de la batalla deseé.

El proceso de utilizar dispositivos lleva a los niños a desconectarse del tiempo y el espacio que están viviendo, y sobre todo de la realidad por la que están pasando, esto lleva a la ruptura del aprendizaje que existe cuando es de manera colectiva y sobre todo tomando en cuenta las experiencias reales del otro y evitando caer en el mismo error que cometió la otra persona.

Muchos niños constatan que al ser parte de este mundo virtual las interacciones que se realizan no se dan solo entre personas de nuestro hemisferio sino con personas de otros lugares del planeta, especialmente personas de países europeos, entonces lo hacen con más curiosidad y entusiasmo por la curiosidad de conocer a jugadores más expertos quienes les puedan compartir nuevas técnicas para el juego.

Sin embargo no se puede saber exactamente de donde provienen estas personas ni su real identidad ya que todos quienes juegan tienden a utilizar sobrenombres o apelativos propios de sus superhéroes favoritos, dibujos animados o nombres de personajes de las series que están de moda, buscando resaltar sus habilidades y capacidades mediante el perfil de su personaje.

Se han podido observar diversas reacciones en los niños al momento de comenzar el juego, sobre todo si se torna difícil la partida porque de manera consciente o inconsciente buscan restar importancia al resto de jugadores gritando frases ofensivas para quienes están compartiendo el juego y los pueden escuchar, en ellas utilizan calificativos como: niñaíta, inútil no me vas a vencer, etc., todo expresando sus deseos y ansiedad por lo que está sucediendo.

Aquello lleva muchas veces a que los niños que van perdiendo decidan retirarse o formar un nuevo equipo de juego, porque con quienes compartían estaban utilizando violencia simbólica o verbal menospreciando al que menos sabe y es en este momento en el que un niño debe tener bien formado su auto concepto ya que estas ofensas y calificativos que recibe de los demás muchas veces los llevan a que su autoestima baje y se considere un perdedor.

Como se citó anteriormente conocemos que el desarrollo cognitivo de los niños se mide por etapas, es así que según el psicólogo Jean Piaget, los niños cuya edad comprende los 8 y 9 años que son con los que se trabajó se encuentran en la etapa de las operaciones concretas, es decir su pensamiento está en una etapa de moldeado para lograr realizar operaciones más complejas y llegar a la comprensión de ciertos temas complejos, esta nueva adquisición de conocimientos

y comportamientos lleva consigo el que los niños deban enfrentarse a la realidad en la que viven, para lo que también deben adquirir nuevos comportamientos, asimilarlos y así incorporarlos y hacerlos parte de un nuevo aprendizaje.

Hoy en día como menciona P2: “los niños son súper inteligentes ya que aprenden como esponjitas, otros muy mimados” por ello debemos aprovechar de la mejor manera todo lo que en ellos se pueda cultivar, especialmente los buenos hábitos como responsabilidad, respeto a la diversidad y la tolerancia a los demás, esto hace que sean personas sociables y lleven una buena relación con sus pares.

En la actualidad, las nuevas generaciones dedican la mayor parte de su tiempo libre a las nuevas tecnologías, especialmente a la utilización de plataformas virtuales que les permiten ingresar al mundo de los juegos en línea, aquellos incentivan a los niños a dejar atrás el control de su tiempo y en vez de emplearlo en actividades productivas lo emplean en este tipo de pasatiempos.

En la observación realizada con los niños de cuarto año de EGB se han evidenciado comportamientos propios relacionados al uso continuo de las plataformas virtuales que frecuentan; su comportamiento es en su mayor parte agresivo, pero este proceder no solo está relacionado a los juegos en línea sino también como lo menciona P2: “Agresividad, viene de hogares disfuncionales, se crían con abuelos, empleadas o nanas” precisamente por ausencia de sus padres y por el mismo hecho de no darles el tiempo necesario no los pueden controlar o explicarles lo que está mal en su comportamiento.

Las relaciones con sus compañeros se tornan distantes y como menciona P3: “los niños suplen la necesidad de ser escuchados, de compartir lo que les sucede, con los video juegos”, y se va excluyendo la posibilidad de compartir lo que les hace daño con sus compañeros, dejan detrás

la realidad y se están distraídos en lo que en ese momento les hace felices, como se ha podido observar en el trabajo de campo.

Los niños evitan jugar con sus compañeros de clase pero si tienen muchos amigos en línea que son los que ayudan en las batallas por vencer que presentan cada uno de estos juegos ficticios, a veces se sienten solos y acuden enseguida a refugiarse en lo que tanto admiran y por momentos se convierten en los personajes más admirados, como lo mencionan los docentes en las entrevistas realizadas; así mismo los juegos en línea son: “Disociadores, puro armas, perjudiciales” como afirma P1; ya que llevan a los niños a reproducir lo que en el juego observan.

## Conclusiones

- Del trabajo de campo realizado se pudo evidenciar que las plataformas virtuales ofrecen infinidad de juegos en línea, a los que niños y jóvenes pueden ingresar fácilmente, mediante dispositivos de acceso cotidiano como son: celulares, PC`s, consolas de video juegos, entre otros. Este tipo de entretenimiento en su mayoría se presenta como juegos de supervivencia que manejan un alto nivel de violencia en su contenido; el uso de armas de fuego por parte de los personajes es continuo durante el juego. También utilizan un lenguaje cargado de códigos de guerra, claves que denotan acciones violentas, las estrategias que son manejadas por los personajes para sobrevivir frente a sus opositores pueden llevar a la violencia física y verbal en todo el desarrollo del juego.
- Los niños y niñas están sujetos a ser actores y protagonistas del proceso de transmisión de las prácticas socioculturales que como sociedad llevamos, es aquí en donde, se pudo encontrar factores que llevan a algunos niños a estar más expuestos que otros al consumo de juegos en línea, estos factores son familiares, sobre todo cuando los padres se encuentran ausentes de la vida del menor, es decir, en el trabajo se pudo constatar que los niños/as que no comparten actividades familiares buscan “llenar” sus soledades a través de los juegos en línea con sus pares. Es claro que el contexto educativo influye en la decisión de jugar en línea. Actualmente todos los niños conocen y hablan de estos juegos, por ello jugar y ser parte de las redes de juego es casi una necesidad socializadora.
- Los principales hallazgos encontrados producto del consumo frecuente de los juegos en línea fueron sobre toso las acciones de los niños como resultado de lo que en ellos se cultiva día a día, es así que, al estar inmersos en la “fiebre del momento” que es el uso de plataformas virtuales, se forman niños violentos, con muy poca capacidad de

interactuar entre compañeros y desenvolverse satisfactoriamente frente a las problemáticas que se les presentan, muy poco responsables con su deber de estudiantes.

- El proceso de interacción entre pares constituye un factor determinante en la formación integral de los niños desde sus primeros años de vida, entonces, si no se lleva un proceso oportuno de formación de cada uno de los niños, tanto en casa como en la institución educativa, esto puede afectar a su relación con sus pares; adicional a esto se encontró que existen factores como violencia, agresiones físicas y verbales entre chicos y chicas, problemas entre compañeros causados por el comportamiento agresivo y poco paciente que en gran parte es transferido del lenguaje empleado durante las jornadas de juego.

## Referencias

- Amaya García , M., & Mardones Corrales, M. (30 de Septiembre de 2012). ANÁLISIS DE LA CORRELACIÓN ENTRE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN CHILE Y LA TEORÍA DEL DESARROLLO INTELECTUAL DE PIAGET. *Actualidades Investigativas en Educación*, 12(3), 12-15. Recuperado el 29 de Abril de 2019, de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/download/10292/18165/>
- Barba Téllez, M., Cuenca Díaz, M., & Gómez, A. (25 de Mayo de 2007). Piaget y L. S. Vigotsky en el análisis de la relación entre educación y desarrollo. (I. C. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, Ed.) *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-4. Recuperado el 29 de Abril de 2019, de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1616Tellez.pdf>
- Campo Ternera, L. (Enero-Junio de 2014). El desarrollo del autoconcepto en niños y niñas y su relación con la interacción social en la infancia. *Dialnet plus*, 17(31), 68-71. Recuperado el 29 de Abril de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6113730>
- Díaz Bravo, L., García, U. T., Martínez Hernández , M., & Varela Ruíz, M. (7 de julio de 2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Redalyc*, 2(7), 3. Recuperado el 19 de Mayo de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- García Cabrero, B., & Pineda Ortega, V. (2010). La construcción de conocimiento en foros virtuales de discusión entre pares. *Revista Mexicana de investigación educativa*. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662010000100006](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100006)



Gómez del Castillo Segurado, M. (15 de Agosto de 2007). Videojuegos y transmisión de valores. (I. C. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, Ed.) *Revista Iberoamericana de Educación*, 2-3. Recuperado el 21 de Agosto de 2019, de [https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/33612/Videojuegos\\_y\\_transmision\\_de\\_valores.pdf?sequence=1](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/33612/Videojuegos_y_transmision_de_valores.pdf?sequence=1)

Haro Lescano, L. (27 de Marzo de 2010). *Los juegos electronicos y su inciedencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sanchez del cantón Pillaro durente el año lectivo 2009/2010*. Recuperado el 14 de Agosto de 2019, de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/661/1/SE-13.pdf>

Huanca Rojas , F. (10 de 11 de 2011). *Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno - 2010*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKewjppj-2jpabhAhUyrlkKHZk4AjAQFjAAegQIBhAC&url=https%3A%2F%2F dialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F3800986.pdf&usg=AOvVaw2WW1BYwIl6Uqcf5baDbYAQ>

Jácome Gómez , N. (2017). *El uso de los videojuegos por parte de los estudiantes de cuarto y quinto año de educacioón General Básica de la Unidad Educativa "Academia Militar del Valle" de la ciudad de Quito, año lectivo 2016 - 2017*. Recuperado el 14 de Agosto de 2019, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13377/1/T-UCE-0010-014-2017.pdf>

León , A. (diciembre de 2007). Qué es la Educación. *educere*, 11(39), 595-604. Recuperado el 1 de febrero de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>

MINTEL. (15 de 06 de 2017). *Registro Oficial*. Obtenido de

<https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2017/10/Pol%C3%ADtica-P%C3%BAblica-del-Sector-de-las-Telecomunicaciones-y-de-la-Sociedad-de-la-Infomaci%C3%B3n-Registro-Oficial.pdf>

Monsalve Fernández , A. Y., & Pérez Roldán , E. M. (18 de octubre de 2012). El diario

pedagógico como herramienta para la investigación. *Dialnet*, 119. Recuperado el 19 de Mayo de 2019, de The daily teaching and research tool:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5163235.pdf>

Pardo Camarillo, R. G., Salazar Razo , M. d., Díaz Beristain, R., Bosco, M. D., Negrín, M. E.,

Del Valle Guerrero, E., . . . Alcázar Nájera, P. (2013). *La Evaluación en la Escuela*.

Recuperado el 19 de Mayo de 2019, de

[https://www2.sepdx.gob.mx/formacion\\_continua/antologias/archivos-2014/SEP220021.pdf](https://www2.sepdx.gob.mx/formacion_continua/antologias/archivos-2014/SEP220021.pdf)

Pérez , J., Gimeno, J., & Cerdá, E. (2004). *Teoría de Juegos*. (D. F. Aragón, Ed.) Madrid,

España: PEARSON EDUCACION. Recuperado el 19 de Abril de 2019, de

<https://elvisjgblog.files.wordpress.com/2018/02/teor3ada-de-juegos-joaqu3adn-pc3a9rez-2004.pdf>

Rojas , V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta

infanto-juvenil. *Revista Chilena de Pediatría*, 80-85. Recuperado el 17 de diciembre

de 2019, de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=s0370-](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=s0370-41062008000700012&script=sci_arttext&tlng=en)

[41062008000700012&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=s0370-41062008000700012&script=sci_arttext&tlng=en)

Vallejos, M., & Capa, W. (18 de Enero de 2010). *Video Juegos: adicción y factores predictores*. Recuperado el 19 de Abril de 2019, de <http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2010/miguelvallejos.pdf>

## **Anexos**

### **Anexo 1 Formato de entrevista**

1. ¿Qué piensa de los niños de hoy en día?
2. ¿Qué tipo de comportamientos ha observado en los niños de hoy en día?
3. ¿Qué piensa de los juegos en teléfonos celulares o computadoras?
4. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de los juegos en línea?
5. ¿Cómo influyen los juegos en línea en el comportamiento que presenta un niño?
6. ¿Piensa Ud., Que el uso de celulares y computadoras a temprana edad influyen en el proceso de construcción social de los niños?
7. ¿De qué manera los juegos en línea contribuyen en el proceso de interacción entre pares?
8. ¿Qué rol juegan los adultos en las actividades de los juegos en línea?
9. ¿De qué manera los adultos podrían involucrarse en las actividades que realizan los niños en los teléfonos celulares o computadoras?