



# Influencia de los Juegos Tecnológicos en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje: Una Revisión de Literatura

*Influence of Technological Games on Teaching and Learning Processes:*

*A Literature Review*

**Magnolia Muñoz\*** 

Colegio Cristiano Maranata, Florencia, Colombia

**Michael F. Villamizar** 

Colegio Cristiano Maranata, Florencia, Colombia

**Héctor F. Palacios** 

Corporación Universitaria Adventista, Medellín, Colombia

**Resumen:** En este artículo se presentan los resultados recogidos y analizados a través de una revisión bibliográfica centrada en la influencia de los juegos tecnológicos en los jóvenes adolescentes en su formación educativa. Para ello se realizó una exploración a través de bases de datos científicas como Scielo, EBSCO, SCOPUS para analizar el influjo que representan los juegos tecnológicos dentro de su proceso educacional, así como la inferencia en sus efectos. Como hallazgo existe influencia desde tres perspectivas, la primera desde lo educacional al referirse que los juegos tecnológicos favorecen el desarrollo cognitivo como herramienta didáctica e incluyente con los niños NEAE (Necesidades Específicas de Apoyo Educativo), la segunda desde punto de vista social que estima sus aportes en el fortalecimiento de las relaciones sociales y medio de resolución de problemas, pero hace hincapié en la orientación y supervisión desde el hogar y las instituciones educativas. Por último, desde una perspectiva de salud o clínica que infiere sobre los efectos negativos por el uso excesivo y no controlado que genera adicción al no establecer límites y consigo patologías físicas, emocionales y de aprendizaje, Por lo tanto, se reflexiona sobre la importancia de la unificación de aportes en lo educativo, social y de

\*Autor de Correspondencia: *Magnolia Muñoz*, [magnolia.munozt@unac.edu.co](mailto:magnolia.munozt@unac.edu.co)

©Autores y Revista Saber Ser

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento -No Comercial- Sin Obra Derivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

salud o clínico, con el fin de contribuir en una misma línea en favor de la formación de los jóvenes adolescentes a través de los juegos tecnológicos de manera responsable.

**Palabras clave:** Videojuegos, enseñanza, aprendizaje, consecuencias, beneficios

**Abstract:** In this article the results picked and analyzed are presented through bibliographic checking which is based on the influence of technological games on teenagers and young people during their educational performance. In order to get these results a research was led through different databases like Scielo, EBSCO, SCOPUS to analyze the influence that technological games represent in their educational performance as it is the inference in its effects. as a finding there is influence from three perspectives, the first one is based on the education refers that technological games improve the cognitive development as an inclusive and didactical tool for children with SEN ( Specific Educational Support Needs ), the second perspective is based on the social point of view which estimates its contributions in the strengthening of social relationships and as a means of solving problems but it emphasizes in the guidance and supervision from home to the schools, Finally the clinical or health perspective infers about the negative effects by the excessive and uncontrolled use of these games which generates addiction when limits are not established at the same time these one brings some physical emotional and learning pathologies therefore it reflects about the importance of joining the educational, social and clinical contributions in order to give support in a same line of favor about educational training in teenagers through the technological games in a responsible way.

**Keywords:** Videogames, teaching, learning, consequences, benefits

## Introducción

En la actualidad, la educación ha experimentado avances significativos en los ámbitos de estrategias, metodologías y pedagogías dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje que son vitales en la formación de estudiantes en el transcurso de la vida escolar, que son determinantes en la conclusión de su formación académica previa a la educación universitaria. Estos cambios han venido de la mano de la tecnología y el internet, elementos que han permitido a la sociedad mejorar procesos como tareas o actividades en el menor tiempo posible, igualmente la vida familiar y social se ha vuelto más amena. La tecnología es una herramienta crucial en la educación, ya que facilita la comunicación, promueve la interacción entre docentes y estudiantes, y permite un aprendizaje significativo adaptado a las necesidades individuales y potencialidades de cada adolescente. Es fundamental que los docentes utilicen la tecnología tanto en la planificación como en la enseñanza utilizando recursos interactivos y visuales para motivar el aprendizaje, permitiendo la interacción con diferentes contenidos de manera divertida argumenta Nivel et al. (2021). Se ha consolidado como una herramienta imprescindible para el desarrollo en contextos sociales, económicos y especialmente educacionales. Por ello, desde el punto de vista académico, la implementación de nuevas tecnologías ha permitido facilitar el aprendizaje, pues en tiempos pasados acceder a la información requería realizar un desplazamiento para asistir a una biblioteca en búsqueda de información, y ya encontrada se transcribían los datos encontrados de forma manual, lo que representaba esfuerzos significativos.

Hoy en día, lo que anteriormente demandaba un día para poder tener a la mano un conocimiento, los medios tecnológicos impulsados por internet, logran en cuestiones de segundos que millones de estudiantes obtengan información con múltiples opciones. Estas herramientas ofimáticas son ampliamente reconocidas, pues ya forman parte como componentes dentro del entorno educativo formado por un grupo social joven que surge con la tecnología digital usada para la información y el entretenimiento, siendo este última o con el que se usa con frecuencia como pasatiempo.

Existen desventajas frente a su uso excesivo y no contralado por parte de los estudiantes cuando incursionan como ocio en las diferentes gamas de juegos tecnológicos que se han convertido en una exclusividad y forma de recreación en los jóvenes, que aumentó en el 2019 debido a la pandemia ocasionada por el agente viral COVID19 que llevó a la población a cuarentena, y a una transición abrupta en la educación virtual que enriqueció el proceso de aprendizaje, no obstante existen desafíos en las prácticas de la enseñanza con la tecnología, la garantía de la inclusión de todos los estudiantes y reflexiones relacionadas con los problemas personales, familiares, de salud, como se referencia en el estudio de Chachagua et al. (2021). Esto plantea la interrogante sobre el impacto que los videojuegos han tenido en la educación, la sociedad y la salud o la atención clínica; con el fin de comprender en la educación actual cómo influye los juegos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la vida escolar de los jóvenes y adolescentes? Para evaluar los argumentos expuestos en relación con la atribución de los juegos tecnológicos, basados en la información proporcionada por diversas investigaciones en los últimos años, se pretende analizar los efectos que estos juegos tienen y su influencia en la educación y el aprendizaje de adolescentes y jóvenes en proceso de formación.

Este estudio se realiza a través de la revisión bibliográfica en los últimos cinco años en relación a la temática, y así poder identificar en la información recogida, si su influencia genera efectos que afectan de forma positiva o negativa el aprendizaje de los estudiantes.

### **Marco referencial**

En su estudio Núñez, Saez y Rviana (2020) “Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios”, afirman que el estudio del impacto de los juegos tecnológicos es una temática de especial interés, no solo desde la perspectiva de personas consumidoras, empresas productoras y administraciones públicas, sino también porque los videojuegos puedan llegar a ser instrumentos que generen influencia en la sociedad y que a su vez sean generadores de valores culturales que puedan ser adquiridos por los niños y jóvenes.

Dentro de este proceso, López, Gallardo y Muñoz (2022) mencionan en su artículo acerca de la importancia de los videojuegos en la vida de los jóvenes, y como esta pueden influir en su desarrollo cognitivo y social, a su vez como un instrumento tecnológico que les permitan tener mejores procesos en su desarrollo educativo.

Es decir, favorece en el entretenimiento, en el proceso de trabajar y educar a través de las nuevas tecnologías, según Galindo (2019) afirman que las sociedades cada vez más intentan crear estrategias para estar a la vanguardia de las necesidades, tecnológicas, sociales y educativas de

una sociedad, sin importar la distancia, programas tecnológicos, sociales, cultural o medios de diversión tecnológica como los videojuegos.

Por otra parte, Serna (2020) dice que es interesante poder romper los paradigmas que se tienen sobre los prejuicios y perjuicios sobre los videojuegos, posteriormente se debe incursionar en saber utilizar estos recursos tecnológicos para aplicarlos en la educación. De igual manera menciona Núñez et al. (2020) que las personas que utilizan con mayor frecuencia los videojuegos les permiten tener un mejor desempeño a nivel social y laboral, permitiendo de esta manera que puedan ser aplicados los videojuegos como estrategias y motivacional en el ámbito educativo y laboral. Por ende, se debe tener en cuenta el tipo de videojuego a la hora de implementar un proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **Antecedentes de investigación**

Realizando un rastreo bibliográfico se pudieron determinar algunas investigaciones que aportaron significativamente a este trabajo. A continuación, se describe algunos estudios relevantes.

Lancheros, Amaya y Baquero (2014) realizaron una investigación titulada “Videojuegos y Adicciones en Niños – Adolescentes” hicieron un análisis acerca de la posible adicción de los videojuegos en niños y adolescentes, resaltando la relevancia en la supervisión de los espacios y el tiempo adecuado por parte de los progenitores con la finalidad que haya un verdadero desarrollo de las habilidades sociales. (p. 2)

Por otro lado, Moral y Rodríguez (2021) en su artículo, revisión sistemática de investigaciones sobre videojuegos bélicos (2010-2020), “se precisan estudios que profundicen en la oportunidad que ofrecen estos instrumentos que impulsan el pensamiento crítico y la reflexión frente a la guerra y el sufrimiento de las víctimas”. (p. 207)

Según Dávila (2021) en su estudio, se puede observar que los varones presentan mayor disposición a genera adicción a los juegos por internet, teniendo en cuenta que una de las causas es el consentimiento de los padres, generando diversos tipos de conflictos psicológicos y sociables.

Por lo tanto, el propósito de la presente revisión es identificar la influencia que tienen los juegos tecnológicos en el rendimiento académico de los estudiantes, de tal manera que se pueda reconocer su impacto en los diferentes contexto de interacción de los educandos.

### **Metodología**

El artículo tiene como objeto analizar la atribución que se le ha designado a los juegos tecnológicos en América latina y España partiendo desde sus investigaciones acerca de los juegos tecnológicos en la enseñanza aprendizaje en los jóvenes adolescentes. Y para ello, los datos se analizan a partir de una mirada cualitativa tipo descriptiva con el propósito de comprender las posibles realidades del fenómeno a indagar una realidad, esto implica captar la esencia de aspectos que de otra manera podrían pasar desapercibidos como afirma Alvares y Jurgenson (2003) en otras palabras, se busca comprender a través de la información recogida los datos

generales relacionados con la afluencia de los juegos tecnológicos en el contexto educativo desde tres miradas diferentes pero relacionadas con un mismo fin, la formación educacional: de carácter educativo, de carácter social y de carácter de salud o clínico.

En la búsqueda y recopilación de información, se realiza una revisión bibliográfica a través de bases de datos de relevancia y en investigaciones de carácter científico como Scielo, EBSCO, SCOPUS. En este proceso se hace el sondeo por medio de palabras claves relacionados con la temática a investigar utilizando los términos de búsqueda: videojuegos AND aprendizaje; videojuegos AND enseñanza; videojuegos AND beneficios; videojuegos AND consecuencias; videojuegos AND adolescentes; videojuegos AND jóvenes; educación AND videojuegos. En los primeros resultados se identificaron 52 artículos relacionados con la temática planteada. Después se hizo una revisión específica en cada artículo en sus títulos, resúmenes, metodologías y discusiones y conclusiones, y de los artículos relacionados con el tema de investigación, se realizó una preselección de 22 que cumplieran con las características de inclusión, descartando 30 artículos que carecían de los criterios de inclusión expuestos a continuación.

En la revisión de los artículos científicos, se tuvo en cuenta (1) la posición cuartil como revista indexada Q1, Q2, Q3, Q4; (2) los artículos de revisión se encuentren entre los años 2018 y 2023; (3) que sean en idioma español; (4) los artículos en revistas científicas deben abordar el contenido de los juegos tecnológicos o videojuegos y su influjo en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la vida escolar de los jóvenes adolescentes; (5) los artículos deben guardar relación directa en sus títulos con los términos de búsqueda utilizados. Lo anterior organizado y caracterizado a través de una matriz para revisiones de literatura.

Los criterios de exclusión a tener en cuenta son: (1) publicaciones que, a pesar de contener los términos de búsqueda o combinación de ellos, (2) no contienen información de interés, publicaciones cuyos contextos no sean educativos, (3) artículos que no hacen parte de revistas indexadas a pesar de contener información relacionada, que en este caso fueron excluidos 33 por el tercer criterio de exclusión.

## **Resultados y Discusión**

El análisis de los resultados constó de dos fases, la primera expresa los datos generales de los artículos consultados, la segunda fase es el análisis conceptual de los artículos consultados desde el ámbito del carácter académico, carácter social y carácter de salud o clínico.

Los artículos incluidos en la revisión se categorizaron en dos tablas, en la primera identificando año de publicación frente a los ámbitos mencionados anteriormente, como se describe en la Tabla 1.

### **Tabla 1**

*Relación de investigaciones según las categorías de relación entre ellas.*

<b>Años de Publicación</b>	<b>Número de publicaciones por año</b>	<b>Ámbito educativo</b>	<b>Ámbito social</b>	<b>Ámbito salud/clínico</b>
2019	4	4	0	0
2020	5	3	1	1
2021	8	5	1	2
2022	5	2	1	2

La tabla 1 expone que, 14 pertenecen a la categoría del ámbito educativo, 3 pertenecen al ámbito social y 5 de ámbito salud o clínico. Las anteriores investigaciones 8 son del enfoque cualitativo 12 cuantitativo y 2 mixto que manejan una relación frente al punto de vista educativo en la influencia desde diferentes puntos de vista de los juegos tecnológicos examinados bajo la caracterización influenciada en la educación desde diferentes perspectivas.

El interés por estudiar la influencia de los videojuegos tomó fuerza a partir del 2020, años relacionados con el durante y después de la pandemia Covid19, situación de salud que obligó a la implementación de la gamificación tecnológica e interactiva en diferentes sectores, en este caso el educativo. El ámbito educacional y de salud fueron los más interesados en los juegos tecnológicos vinculados en la formación y los beneficios o prejuicios que puede dejar como consecuencia en los infantes adolescentes. Desde la parte social solo se manifestaron 2 aportes, los cuales presentaron datos científicos en reflexión sobre su vinculación y efectividad en el aporte académico y social.

A continuación, se da conocer en la tabla 2 los resultados obtenidos a través del análisis bibliográfico, clasificando los estudios en tres categorías con una breve descripción.

**Tabla 2**

*Relación del número de publicaciones según su ámbito de interés*

<b>Ámbito de análisis</b>	<b>Autores</b>	<b>Descripción general</b>
---------------------------	----------------	----------------------------

Educativa	(Núñez et al., 2020), (Fernández et al., 2020), (Ortiz et al., 2022), (López et al., 2022), (Galindo et al., 2019), (Moral et al., 2021), (Gómez et al., 2020), (López et al., 2022), (López et al., 2022), (Martínez., 2019), (Jiménez et al., 2021), (Sánchez et al., 2021), (Sotomayor et al., 2022), (Andreu., 2023), (Marín et al., 2022).	Los juegos tecnológicos son una herramienta didáctica efectiva que estimula el desarrollo cognitivo en los estudiantes. Proporcionan experiencias inmersivas y prácticas, donde pueden aplicar conocimientos y habilidades en contextos interactivos. Al enfrentar desafíos y resolver problemas, se fortalece su pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas.
Social	(Cuevas et al., 2022), (López et al., 2021).	Los videojuegos pueden tener tanto beneficios como prejuicios, y su impacto depende del modo en que se utilicen. Cuando se emplean de manera equilibrada y educativa, pueden mejorar habilidades cognitivas, sociales y motoras, así como fomentar la creatividad y la resolución de problemas.
Salud o clínica	(Gómez, 2022), (López et al., 2022), Rodríguez et al., 2021); (Torres et al., 2020).	El uso excesivo y descontrolado de los videojuegos puede tener consecuencias negativas tanto en la salud física como emocional de las personas. Pueden afectar negativamente el bienestar emocional, contribuyendo a la ansiedad y la depresión.

Lo anterior, da a conocer que desde el sector educativo existe un gran interés por la inclusión de los videojuegos en el entorno académico como herramienta o estrategia en un aula de clase. Además, la relevancia de los juegos tecnológicos empieza a cobrar vida en un proceso lento antes y durante la pandemia Covid19. En el después (tabla 2), se evidencia un aumento significativo en investigaciones relacionadas con los videojuegos. Cabe señalar que los mismos resultados presentados permiten visualizar que el interés no es solamente educacional sino clínico, pero desde otra perspectiva, pues estos resultados muestran las implicaciones y sus efectos en un uso desmedido. Además, desde el ámbito social, aunque no es muy creciente, se manifiesta con interés frente las relaciones interpersonales de aquellos que interactúan con los juegos tecnológicos en el día a día.

En relación a las especificaciones dadas, se presenta un análisis conceptual de los resultados en la fase dos, en relación con los antecedentes encontrados dividido en tres categorías.

### **De carácter educacional**

Los videojuegos se conciben como una ayuda en el desarrollo cognitivo y como herramienta didáctica en los ambientes de enseñanza y aprendizaje.

Desde el desarrollo cognitivo: en concordancia con los 14 estudios relacionados con el ámbito académico (tabla 2) se expresan que las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) a través de los juegos tecnológicos se han incluido en el ámbito educacional, como lo manifiesta Núñez et al. (2020), ya que tienen un impacto en el desarrollo cognitivo y el interés, generando un reconocimiento positivo en la comunidad educativa y en otros sectores profesionales. Su influencia despierta el interés de los docentes, quienes reconocen los beneficios que pueden aportar en el ámbito educativo y más allá. Además, otras aportaciones que apoyan esta concepción es la de Fernández (2020) quien considera los videojuegos de carácter positivo en el desarrollo del aprendizaje, valorando su implicación como recurso didáctico que permite vivir una verdadera experiencia. Asimismo, Marín et al. (2022) plantean que, el conocimiento tecnológico promueve un contexto de aprendizaje óptimo al generar el interés y ser atrayente los videojuegos como instrumento educativo. Esto favorece el proceso de formación del educando, al resultar beneficioso para los estudiantes, pues estimula la motivación y capta la atención de manera efectiva. Cabe señalar que, en los resultados la inclusión de juegos tecnológicos abarca cualquier singularidad frente a las capacidades, habilidades, discapacidades y situaciones de aprendizaje, pues la implementación valora positivamente los procesos de aprendizaje. Además, si se incorpora dentro de las metodologías pedagógicas se fortalece la educación pensando en el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad en cada estudiante como señala Sánchez et al. (2021). Por lo anterior, urge la necesidad de poner en práctica programas digitales que dinamicen los procesos de aprendizaje, ya que se ha mostrado su suficiencia para estimular el interés y facilitar la adquisición de conocimientos. Estas herramientas ofrecen una amplia gamificación de opciones interactivas, que se adaptan a las diferentes necesidades individuales, mejora el proceso educativo y promueve la participación de los estudiantes según las apreciaciones de Sotomayor, (2022), siendo estos medios transmisores del conocimiento. Desde el uso como herramienta didáctica, autores como Clavijo et al. (2020) y López et al. (2022) consideran los videojuegos tecnológicos como instrumentos pedagógicos idóneos para la formación y transformación lúdica de las aulas sobre todo después de pandemia COVID 19. A pesar de la poca experiencia en su práctica por la necesidad de formar en metodologías o estrategias de juegos interactivos y la carencia en una educación gamificada por parte de los pedagogos, trae a consecuencia una implementación en el diseño de propuestas tecnológicas lúdicas laxas debido a las experiencias didácticas de sus creadores basadas en estilos existentes de la internet. Estudios como el de Domínguez (2019) consideran la idealización de estructurar la planeación del docente determinada con metodologías en los procesos de enseñanza aprendizaje en relación a la interacción a través de los juegos tecnológicos; para ello, presenta el juego interactivo *Minecraft* como modelo de construir conocimiento, al ofrecer como base 16 documentos que sirven como propuesta en la planeación curricular de un docente. Otro ejemplo que se destaca dentro de los resultados es la contribución de manera específica del patrimonio de los videojuegos en el ámbito de las Ciencias Sociales. Estos juegos permiten explorar de manera efectiva la historia, apelando a las emociones y generando cambios en los entornos de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo,

se enfatiza la importancia de una organización adecuada para su aplicación efectiva en el proceso de instrucción Jiménez et al. (2022).

Es así como distintos aportes frente a los videojuegos tecnológicos como herramientas didácticas concuerdan, según aluden López et al. (2022), al afirmar que contribuyen como herramienta valiosa a la igualdad e inclusión al ser una estrategia pedagógica en especial en los niños con NEAE; siendo estas vitales en la educación inclusiva desde las TIC al favorecer las competencias digitales y el desarrollo emocional de cada individuo. Dentro de los resultados se incluye la necesidad de políticas que orienten y estimulen desde el profesorado la creación de juegos tecnológicos que ayuden a la construcción de una sociedad equitativa y no excluyente. Además, es importante aprovechar los beneficios desde un contexto educativo para potenciar las habilidades, pues se consideran un método revolucionario en la época actual, sin embargo, también dentro de los resultados se evidencia la preocupación en la prohibición de estos medios en las diferentes escuelas o instituciones educativas al no considerar los videojuegos como medios sino como distorsionadores del aprendizaje Martínez, (2019). Y como última apreciación metodológica dentro del ámbito educativo, están los aportes de Andreu (2023) al destacar que los videojuegos son una herramienta lúdica que fomenta el interés en relación con sus habilidades físicas desde el área de Educación Física, pero que es necesario regular estos enfoques educativos a través de los videojuegos y evitar una consecuencia contraria como el bajo rendimiento debido a su uso excesivo; así mismo Gómez et al. (2020), menciona en sus resultados que los jóvenes que controlan su uso en fines de semana tiene un mayor rendimiento académico, pero en quienes apartan un tiempo planificado para su uso tiene un bajo rendimiento académico.

En otras palabras, los hallazgos encontrados desde el enfoque educativo destacan los juegos tecnológicos como herramienta didáctica, al fortalecer el desarrollo cognoscitivo e intelectual en el proceso de aprendizaje en el ámbito educativo, considerándolo como medio de formación inestimable. Además, juega un papel importante en la motivación e interés del estudiante en el desarrollo de competencias, al permitir una efectiva experiencia de aprendizaje y sobre todo en la inclusión de diversas habilidades y capacidades que florecen con la interacción de este tipo de herramientas pedagógicas. Así mismo, se le ha atribuido como un referente instructivo e ilustrativo para los jóvenes adolescentes con NEAE, al disponer de herramientas lúdicas que se adaptan según la necesidad de aprendizaje permitiendo comprender y expresarse.

### **De carácter social**

Se destacan 3 menciones frente al uso de los videojuegos tecnológicos. Entre estos aportes, Cuevas et al. (2020), sugieren la existencia de responsabilidad por parte de los progenitores y las diferentes instituciones de formación en cuanto a la orientación del tiempo de uso, lo cual puede determinar los beneficios o prejuicios en lo cognitivo, emocional y de salud, por lo que es necesario que la familia y la escuela reconozca cada uno en su quehacer y grado de compromiso frente al uso y orientación en la necesidad de establecer límites claros para el uso de estas herramientas. Otros argumentos que tienen similitud frente a los riesgos del uso excesivo son los de López et al. (2020) al señalar que su uso desmedido y no contralado puede anteponerse a un verdadero

aprendizaje, además de afectar su vida social. Sin embargo, autores como López et al. (2021) indican que los juegos tecnológicos promueven las relaciones interpersonales, integra la enseñanza en los valores, una necesidad vista e incorporada, pero se requiere desde el punto educativo hacer mejoras en la motivación, la lúdica y la estética con la finalidad de incentivar las relaciones sociales ya que la sociedad avanza de la mano hacia una utopía tecnológica, en especial las atribuidas a los jóvenes por su alto interés y consumo (p. 46).

La gamificación en los videojuegos es tan amplia que se estima este tipo de herramientas como medio de enseñanza que desarrollan las habilidades, el trabajo en equipo, la participación, la solución de conflictos, al ser efectiva al motivar a los estudiantes a aprender.

### **De carácter de salud o clínico**

Los juegos interactivos han contribuido en la transformación idónea de los ambientes de aprendizaje, sin embargo, se destacan las reflexiones desde la mirada del carácter de salud o clínico en la exposición hacia juegos tecnológicos. En el hallazgo se subrayan cuatro referencias, en primera instancia, se manifiesta desde los aportes de Torres (2020), que el uso excesivo de los juegos tecnológicos no controlado genera ansiedad, depresión y comportamientos impulsivos negativos en los adolescentes y, su alto nivel es considerado como un trastorno de juego. A este aporte se añade lo expuesto por López et al. (2022), al agregar que aquellos jóvenes que son de un carácter sensible tienen mayor riesgo de sumergirse en los videojuegos tecnológicos, lo anterior, basado en un estudio realizado a 203 deportistas. También se destaca lo mencionado por Rodríguez et al. (2021), quienes sostienen que, aunque existe un mínimo porcentaje de uso excesivo en especial de los varones, conlleva a conflictos familiares, bajo nivel de sociabilidad y bajo rendimiento académico con comportamientos agresivos e impulsivos entre otros factores negativos. Por ello se hace hincapié en la prevención en el uso desmedido de los videojuegos tecnológicos.

Otros aportes relacionados a sus efectos negativos y prevención como Pedrero (2023) y López et al. (2020) que en semejanza de contribuciones coinciden que los juegos tecnológicos pueden considerarse un medio de comunicación interactivo y divertido, pero si no es supervisado el tiempo y contenido, pueden generar efectos como la adicción.

Es indiscutible que los juegos tecnológicos pueden generar efectos nocivos en los jóvenes adolescentes. Además, la parte emocional posee mayor peligro de crear y generar consecuencias asociadas a problemas emocionales, conductas impulsivas o negativas, conflictos en el núcleo familiar por el desconocimiento de las repercusiones en el consumo excesivo de los juegos y sobre todo desfavorece la salud mental y física del menor.

En esta misma línea de ideas se da relevancia de priorizar en casa la supervisión, la orientación frente al contenido visualizado, el establecimiento de límites en el uso de juegos tecnológicos, el fomentar actividades alternas en el tiempo de ocio en los jóvenes adolescentes desde casa y las instituciones educativas.

Finalizando la descripción de los resultados obtenidos se expresa que desde el carácter educación y social los juegos tecnológicos se brindan como herramientas dentro los procesos de

formación. Pero queda latente desde el carácter de salud o clínico la importancia de la prevención y uso controlado y orientado frente a los efectos negativos que pueda causar en los jóvenes adolescentes.

## Conclusiones

El análisis de los resultados presentados frente a la influencia de los juegos tecnológicos dentro de los ambientes de enseñanza y aprendizaje se dio a conocer desde tres puntos de vista: educacional, social y de salud o clínico en el influjo existente y presente en los jóvenes adolescentes dentro de su formación educativa con la finalidad de comprender su atribución.

Los resultados analizados desde una mirada educativa en la inclusión de los juegos tecnológicos como recurso pedagógico promueven un entorno educacional interactivo durante y después de la pandemia Covid-19, al ser efectivas herramientas para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además de adaptarse a cualquier contexto o dificultad de aprendizaje, ya que su fin único es optimizar de forma individual o colectiva el aprendizaje, una herramienta no excluyente y equitativa.

En el punto de vista social, es relevante la orientación, el control y supervisión del contenido de los videojuegos por parte de la familia y las escuelas. El uso excesivo puede afectar negativamente el aprendizaje, la vida social y la salud de quienes interactúan con los juegos tecnológicos. Sin embargo, se reconoce sus facultades en el fortalecimiento de las relaciones sociales al fomentar habilidades como trabajo en grupo, la resolución de problemas, y ser una forma efectiva de motivar a los estudiantes en la participación por la ser juegos interactivos llamativos visualmente.

En cuanto al ámbito de la salud o clínico, es importante reflexionar en las secuelas de su uso descontrolado, ya que se pueden presentar casos de ansiedad, depresión y comportamientos negativos que desfavorecen la conducta, su vida social, familiar e inclusive su aprendizaje, Su finalidad no es descartar, sino concientizar en la prevención y el control de su uso en la necesidad de establecer límites claros para el uso de estos juegos y promover actividades alternativas en sus pasatiempos.

En otras palabras, los resultados reflejan que los juegos tecnológicos son instrumentos apreciables en los procesos de formación del estudiante, desde una mirada educativa y social, pero es de relevancia considerar los efectos negativos que pueden tener y adoptar medidas de prevención y control para garantizar un uso saludable y beneficioso de estos juegos, en particular en las edades adolescentes juveniles que por su falta de control se encuentran en mayor riesgo.

Aunque pueden ser juegos interactivos, divertidos y ser un gran influyente el favorecimiento del aprendizaje como herramienta pedagógica didáctica e inclusiva que favorece el proceso cognoscitivo en las diferentes inteligencias múltiples en cada individuo, en especial en los niños NEAE (Necesidad específica de Apoyo educativo). En suma, es importante que exista un equilibrio saludable entre el uso de la tecnología y otras actividades de la vida cotidiana; para ello se requiere que la rama educativa, social y de salud o clínica se unan en una misma perspectiva

investigativa con el propósito de adoptar una figura crítica y analizar el impacto de los juegos tecnológicos en la vida de cada individuo.

## Conflicto de Intereses y Agradecimientos

No tenemos conflictos de intereses que reportar.

## Referencias

- Alvares & Jurgenson. (2003). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la naturaleza mental. *Cuadernos de Psicología del Deporte.*, 22(22(1)), 124-137. <https://doi.org/10.6018/cpd.466831>
- Chachagua, M. R., & Hnilitze, S. A. (2021). Universidad y TIC: estudio de caso de una experiencia educativa en Salta, Argentina, en contexto de pandemia. *Revista Contratexto*, (36), 21-24. <https://doi.org/10.26439/contratexto2021.n036.5189>
- Cuevas Monzonís, N. Gabarda Méndez, V., & Cánovas Leonhardt, T. (2020). El uso responsable de videojuegos: ¿una cuestión familiar o escolar? *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-18. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-11981>
- Dávila Díaz, R. M., & García Zapata, M. C. (2021). Internet gaming disorder in children and adolescents: Repositorio digital institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/69556>
- Fernández Lara, S. (2020). ¿Son los videojuegos herramientas adecuadas para aprender a aprender? *Revista Colombiana de Educación*, 101-122. <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12500>
- Galindo Domínguez, H. (2019). Los videojuegos en el desarrollo multidisciplinar del currículo de Educación Primaria: el caso de Minecraft. *Revista de Medios y Educación*, 57-73. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i55.04>
- Jiménez Palacios, R., & Cuenca López, J. M. (2022). La enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales a través del patrimonio, videojuegos y emociones. Estudio de caso en un IES de Huelva (España). *Revista Colombiana de Educación*, 15, 123-146. <https://10.6018/pantarei.466601>
- Lancheros Maldonado, M. J., Amaya Mancilla, M. A., & Baquero Buitrago, L. A. (2014). Videojuegos para incentivar la participación y el compromiso social. *Revistatoq*, 11, 22. <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- Linares Pedrero, A. (2023). La inmersión infantil en el consumismo tecnológico mediante los videojuegos gacha. *Revista Internacional de Cultura Visual*, 10(5). <https://doi.org/10.37467/revvisual.v10.4629>
- López Gómez, S., & Fernández Lanza, S. (2021). Videojuegos para incentivar la participación y el compromiso social. *Revista Interuniversitaria*, 37-48. [https://doi.org/10.7179/PSRI\\_2021.39.02](https://doi.org/10.7179/PSRI_2021.39.02)

- López Gómez, S., Rial Boubeta, A., Marín Suleves, D., & Rodríguez, J. (2020). Videojuegos, salud, convivencia y adicción. ¿Qué dice la evidencia Científica? <https://doi.org/10.21071/psye.v14i1.14178>
- López Gómez, S., Rodríguez, J., Vidal Esteve, M. I., & Castro Rodríguez, M. M. (2022). Contribuciones y efectos de los videojuegos en la atención a la diversidad. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-25. <https://10.17227/rce.num84-12742>
- López Marín, M., San Martín Alonso, A., & Peirats Chacon, J. (2022). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-22. <https://doi.org/10.17227/rce.84->
- López Mora, C., Álvarez, O., Gonzáles Hernández, J., & Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. *Cuadernos de Psicología del Deporte.*, 22(1), 124-137. <https://doi.org/10.6018/cpd.466831>
- López Noguero, F., Gallardo López, J. A., & Muñoz Villaraviz, D. (2022). Videojuegos y preadolescencia. Uso, hábitos e implicaciones socioeducativas en función del género. *Revista Colombiana de Educación*, 1-25. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12701>
- Marín Suelves, D., Esnaola Horacek, G., & Donato, D. (2022). Videojuegos y educación: análisis de tendencias en investigación. *Revista Colombiana de Educación*, 1-17. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12125>
- Martínez, J. (2019). Percepción de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Revista de investigación Educativa Latinoamericana.*, 56(2), 1-21. <https://doi.org/10.7764/PEL.56.2.2019.3>
- Moral Pérez, M. E., & Rodríguez Pérez, C. (2021). Revisión sistemática de investigaciones sobre videojuegos. *Revista de Humanidades*, 42, 205-228. <https://doi.org/10.5944/erdh.422021.27570>
- Nívola Cornejo, M. A., Echeverría Desiderio, S. V., & Snatos Méndez, M. M. (2021). Educación superior con nuevas tecnologías de información y comunicación en el tiempo de la pandemia. *Horizonte Revista de Investigación en Ciencias de la Educación.*, 5(19), 813-825. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.239>
- Núñez Barriopedro, E., Saez Gómez Y., & Rviana Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 1-18. <http://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Ortiz Clavijo, L.F., & Cardona Valencia, D. (2020). Tendencias y desafíos de los videojuegos como herramienta educativa. *Revista Colombiana de Educación*, 1-17. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12761>
- Prieto Andreu, J. M. (2023). Metaanálisis sobre experiencias didácticas gamificadas en Educación Física. *Revista Complutense de Educación.*, 34(1), 179-190. <https://doi.org/10.5209/rced.77254>
- Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Revista Electrónica Trimestral de Enfermería* (62), 557-574. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>

- Sánchez López, I. Bonilla del Rio, M., & Oliveira Soaes. (2021). Creatividad digital para transformar el aprendizaje: Empoderamiento desde un enfoque com-educativo. *Comunicar*, 29(69), 113-123. <https://doi.org/10.3916/C69-2021-09>
- Serna Rodríguez, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos no serios para el aprendizaje formal. *Revista de Educación*, 104-125. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12245>
- Sotomayor González, A., Getrudix Barrio, F., & Rivas Rebaque, B. (2022). Los videojuegos como medio de transmisión de aprendizajes en la educación formal. Una revisión bibliográfica en el contexto luso-español. *Revista Colombiana de Educación*. (85), 123-145. <http://doi.org/10.17227/rce.num85-12744>
- Torres Rodríguez, A. (2020). Cambios psicológicos en una muestra clínica de adolescentes con Trastorno de juego por Internet. *Revista española de drogodependencias*. (45), 29-48. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=773405>