



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Facultad Ciencias De La Salud

Terapia Ocupacional

Uso de videojuegos en el ocio de los niños con trastornos del aprendizaje

AUTORES:

Jesús Fernando Ávila Tejena

Dayelli María Baque Chica

TUTOR:

Lcda. Xiomara Caycedo Casas

Manta-Manabí-Ecuador

2024 (1)

Declaración de autoría

Por medio de la presente, yo, **Jesús Fernando Avila Tejena** con C.I: 1316312790, egresado de la Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí”, carrera de Terapia Ocupacional de la Facultad de Ciencias de la Salud, declaro de forma libre y voluntaria que el contenido recopilado que se compartirá en este proyecto de investigación titulado: **“USO DE VIDEOJUEGOS EN EL OCIO DE LOS NIÑOS CON TRASTORNOS DEL APRENDIZAJE”**, es completamente de mi autoría, por lo que manifiesto que la interpretación de datos plasmados, conclusiones y demás pormenores son originales, dejando en claro que el aporte intelectual de otros colaboradores han sido reconocidos debidamente en el trabajo, citando cada una de las opiniones de cada uno de los autores y respetando sus criterios.



Jesús Fernando Avila Tejena

Autor(a)

Declaración de autoría

Por medio de la presente, yo, **Dayelli María Baque Chica** con C.I: 1315548196, egresado de la Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí”, carrera de Terapia Ocupacional de la Facultad de Ciencias de la Salud, declaro de forma libre y voluntaria que el contenido recopilado que se compartirá en este proyecto de investigación titulado: **“USO DE VIDEOJUEGOS EN EL OCIO DE LOS NIÑOS CON TRASTORNOS DEL APRENDIZAJE”**, es completamente de mi autoría, por lo que manifiesto que la interpretación de datos plasmados, conclusiones y demás pormenores son originales, dejando en claro que el aporte intelectual de otros colaboradores han sido reconocidos debidamente en el trabajo, citando cada una de las opiniones de cada uno de los autores y respetando sus criterios.



Dayelli María Baque Chica

Autor(a)

Certificado de tutor

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante **AVILA TEJENA JESÚS FERNANDO**, legalmente matriculado/a en la carrera de Terapia Ocupacional, período académico 2024-2025(1), cumpliendo el total de 384 horas, cuyo tema del proyecto es **“USO DE VIDEOJUEGOS EN EL OCIO DE LOS NIÑOS CON TRASTORNOS DEL APRENDIZAJE”**.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente. Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Lugar, Manta 29 de Julio del 2024.

Lo certifico,



Lcda. Xiomara Caycedo Casas

Docente Tutor

Área: Salud

Certificado de tutor

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante **BAQUE CHICA DAYELLI MARIA**, legalmente matriculado/a en la carrera de Terapia Ocupacional, período académico 2024-2025(1), cumpliendo el total de 384 horas, cuyo tema del proyecto es **“USO DE VIDEOJUEGOS EN EL OCIO DE LOS NIÑOS CON TRASTORNOS DEL APRENDIZAJE”**.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente. Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Lugar, Manta 29 de Julio del 2024.

Lo certifico,



Lcda. Xiomara Caycedo Casas

Docente Tutor

Área: Salud

Dedicatoria

Con todo mi corazón, dedico este trabajo a Dios, quien me ha dado la fortaleza para vivir este momento tan especial. Agradezco a todas las personas que han dejado huellas en mi vida y han sido fuentes de inspiración y motivación.

Mi madre, Fanny Margarita, merece una dedicación especial. Ella ha sido el faro que me ha guiado a través de las tormentas, el pilar que me ha sostenido en los momentos más difíciles. A mi tía Yaneth Avila le agradezco por su compañía y apoyo constante en mi formación académica. A mi tío Erik Avila le agradezco por su apoyo. A mis abuelos, mi mami Juanita y mi papi Jose, que me han visto crecer y celebrar cada uno de mis logros, tanto aquí en la tierra como desde el cielo. A todos mis familiares, y a mi amada mascota, les agradezco por su amor y palabras de aliento.

También quiero dedicar esta meta a aquellas personas que hicieron que el camino hacia la culminación de esta etapa no fuera tan arduo. A mi mejor amigo José que, a pesar de la distancia, siempre estuvo allí para ayudarme, aconsejarme y motivarme en aquellos momentos difíciles en donde solamente quería distraerme.

Finalmente, quiero dedicar este trabajo a todos los docentes, desde la escuela hasta la universidad, que compartieron conmigo sus conocimientos y me enseñaron valiosas lecciones de vida, tanto de la manera fácil como de la difícil. Hoy les dedico este trabajo a todos ustedes.

Jesús Fernando Avila Tejena.

Dedicatoria

Con mucha gratitud en mi corazón, dedico mi esfuerzo a Dios, por ser mi mayor fuente de fortaleza, sabiduría e inteligencia; por haberme permitido llegar hasta este punto y darme salud durante este trayecto para lograr mis objetivos.

A mis pilares fundamentales en mi vida, mi madre María Chica, a quien considero mi orgullo, mi refugio y uno de los seres más importantes para mí. Sus palabras sabias y su ejemplo constante son la brújula que dirige mi camino para nunca rendirme ante las adversidades. A mi padre Rolando Baque, un ejemplo de fortaleza, perseverancia, constancia e inspiración que, sin duda alguna, ha guiado cada paso que doy. Esta tesis es un reflejo de sus valores y un pequeño homenaje a su amor infinito, impulsado por su carácter para conseguir objetivos como este.

De igual forma, a mis queridos hermanos Jorge y Adrián, mis confidentes más cercanos. Gracias por sus consejos sabios, por enseñarme que la vida es más divertida cuando hay compañía. Asimismo, a mis abuelitas Argentina y Violeta, que son la ausencia más presente en mi vida, un regocijo inmenso hasta el cielo; sin duda alguna, este logro también va por ustedes.

A todas las personas que siempre creyeron, por su valioso apoyo incondicional. A todos ellos dedico el presente trabajo, porque han fomentado el deseo de superación y de triunfo en mi vida.

Dayelli María Baque Chica.

Agradecimiento

Con profundo respeto y gratitud, deseo expresar mi agradecimiento a todos aquellos que han dejado huella en mi vida. A aquellos que aún permanecen y a los que, aunque ya no están, han contribuido a forjar la mejor versión de mí mismo. Mi gratitud se extiende a Dios, por brindarme la oportunidad de vivir este momento. A mi madre y familiares. Asimismo, deseo expresar mi reconocimiento a los docentes que han sido parte integral de mi formación académica. En particular, mi sincero agradecimiento a la Lcda. Xiomara Caycedo, cuya guía y preparación en esta última fase han sido esenciales para alcanzar una de mis metas más anheladas. Así mismo, quiero agradecer a los amigos de mis cursos que hicieron que las horas de clase fueran menos monótonas. En particular, a Athina, Cris, Edwin, Bryan, Geslaine, y sobre todo a Dayelli, que creyó en mí y en nuestro potencial para afrontar juntos este nuevo desafío y poder sobrepasarlo, gracias a mis amigos, que transformaron el estudio en una experiencia divertida.

Este logro no es solo mío, sino de todos aquellos que han estado a mi lado, apoyándome y creyendo en mí. A todos ustedes, mi más sincero agradecimiento.

Jesús Fernando Avila Tejena.

Agradecimiento

Agradezco al autor de mi vida, Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente. Por otorgarme el valioso privilegio de ingresar a esta maravillosa carrera de terapia ocupacional y haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y mi compañía durante este proceso académico. Le agradezco a mis padres el amor, el cuidado, los valores, el impulso, la motivación y el sacrificio que han tenido para mí. Me han ayudado tanto a realizar mis sueños y lograr mis más grandes metas. Todo lo que me han enseñado en cada segundo de mi vida lo aplicaré para ser la mejor versión de mí mismo día tras día. A mis abuelas, que, aunque ya no estén en este mundo terrenal, agradezco profundamente el amor y los valores que me inculcaron durante mi infancia. A mis demás familiares, mis hermanos, mis tíos, mis primos, por creer en mis capacidades y estar presente en cada momento. De igual forma, a mis queridos docentes, les quiero agradecer por su capacidad para transmitir los conocimientos necesarios para mi formación profesional, en especial a la Licenciada Xiomara Caycedo por su apoyo, por ser un ejemplo de constancia y motivación a la excelencia y por haber guiado el desarrollo de este trabajo. A Jesús, mi amigo, futuro colega y compañero de tesis, gracias por creer en nuestro potencial y en mí. Tu compromiso, dedicación y trabajo en equipo fueron esenciales para el éxito de este proyecto. Le agradezco a mis compañeros de clases con quienes he compartido momentos inolvidables. Su compañía ha hecho que nuestra carrera sea más amena y divertida. Finalmente le agradezco a todas las personas que me acompañaron durante estos cinco años, brindándome apoyo y contribuyendo a que este sueño se convierta en realidad.

Dayelli María Baque Chica.

Resumen

Los niños con trastornos de aprendizajes enfrentan desafíos en el ámbito escolar, social, y familiar. Lo que puede repercutir en su desarrollo integral. En este escenario, el ocio emerge como un espacio esencial para fomentar su desarrollo y calidad de vida. En esta era digital los videojuegos despiertan gran interés y pueden complementar el aprendizaje escolar, ayudando a los niños a reforzar conceptos y habilidades académicas de manera lúdica, ofreciendo múltiples beneficios y oportunidades especialmente para poblaciones con necesidades específicas. Este estudio, basado en una revisión de literatura científica, tuvo como objetivo determinar el impacto de los videojuegos como herramienta de ocio en niños con trastornos de aprendizaje, dando como resultado que los videojuegos pueden tener un impacto positivo convirtiéndose en una herramienta valiosa en la terapia ocupacional, proporcionando beneficios cognitivos, motores, sociales y emocionales. Con una selección y supervisión adecuada, los videojuegos pueden enriquecer el proceso terapéutico y contribuir al desarrollo integral de los niños con problemas de aprendizaje.

Palabras claves: videojuegos, ocio, trastornos de aprendizaje.

Abstract

Children with learning disabilities face challenges in the school, social and family environments. This can have repercussions on their integral development. In this scenario, leisure emerges as an essential space to promote their development and quality of life. In this digital era, video games arouse great interest and can complement school learning, helping children to reinforce concepts and academic skills in a playful way, offering multiple benefits and opportunities especially for populations with specific needs. This study, based on a review of scientific literature, aimed to determine the impact of video games as a leisure tool in children with learning disorders, resulting in the conclusion that video games can have a positive impact becoming a valuable tool in occupational therapy, providing cognitive, motor, social and emotional benefits. With proper selection and supervision, video games can enrich the therapeutic process and contribute to the overall development of children with learning disabilities.

Key words: video games, leisure, learning difficulties.

Contenido

Declaración de autoría	ii
Declaración de autoría	iii
Certificado de tutor	iv
Certificado de tutor	v
Dedicatoria.....	vi
Dedicatoria.....	vii
Agradecimiento.....	viii
Agradecimiento.....	ix
Resumen	x
Abstract.....	xi
Capítulo I Introducción.....	1
Objetivo general:	5
Objetivos específicos:	5
Capítulo II Fundamentación teórica	6
Gameplay	7
Gamificación.....	7
Serious games- videojuegos serios	7
Evolución histórica	8
Beneficios de los videojuegos	9
Sentirse parte de un equipo:.....	9

Reducción de estrés y ansiedad:	9
Elección de estrategias para resolver problemas:	9
Toma de decisiones:	10
Promoción del trabajo en equipo:	10
Promoción de la lectura:	10
Aumenta la creatividad:	10
Promueven el aprendizaje de idiomas:	10
Fomento del pensamiento crítico:.....	10
Incremento de la motivación:	10
Desconecta la realidad:	10
Contribución a la socialización:.....	10
Clasificación de los videojuegos	11
Simulación:	11
Estrategias:.....	11
Aventura:	11
Rol:	11
Acción:.....	12
Deportivos:	12
Sobrevivencia o supervivencia:	12
Juegos musicales:.....	12

Juegos de mesa:	12
Plataformas de videojuegos más populares	13
Smartphones Android y iOS:.....	13
Consolas:.....	13
PC:	13
El uso de los videojuegos en el ocio como herramienta de intervención en la terapia ocupacional	13
Importancia del ocio en el desarrollo infantil	14
Trastornos de aprendizaje	15
Trastornos específicos del aprendizaje	16
Dislexia:.....	16
Discalculia:	16
Disgrafía:	16
Trastornos no clasificados	17
Trastorno del espectro autista:	17
Trastorno del aprendizaje no verbal:	17
Trastorno por déficit de atención con hiperactividad:	17
Trastorno de procesamiento auditivo:	17
Trastornos asociados a otros procesos	18
Asociados a síndromes de bases genética:.....	18

Asociados a factores ambientales pre-y postnatales:.....	18
El uso excesivo de los videojuegos en el rendimiento académico	18
Estrategias de intervención para niños con trastornos de aprendizaje.....	19
Intervención con el niño:	20
Intervención con la familia:	20
Intervención en la escuela:.....	20
Abordaje terapéutico.....	20
Rol del terapeuta ocupacional.....	20
Habilidades motoras finas:	21
Habilidades sensoriales:.....	21
Funciones ejecutivas:.....	21
Adaptación del entorno:.....	21
Estrategias metacognitivas:	21
Efectos positivos de los videojuegos en los componentes social, personal y cognitivo en el ámbito escolar	21
Social:	21
Personal:	22
Cognitivo:	22
Ámbito escolar:.....	22
Videojuegos más usados en niños de 6 a 12 años con trastornos de aprendizaje.....	23

Roblox:	23
Minecraft:	23
Brawl Stars:	23
Fortnite:.....	23
Genshin Impact:.....	23
Among Us:.....	23
Subway Surfers:.....	23
Dragon Box:.....	24
Extreme Event:	24
Pacifi:.....	24
Spore:.....	24
Duolingo:	24
Writing Wizard:.....	24
Plataformas educativas para aprender jugando.....	24
Ta-Tum:	25
M.A.R.S:.....	25
Pipoclub.com:	25
Aprendizaje de lectoescritura:	25
Quizizz:.....	25
Capitulo III Metodología	26

Criterio de inclusión de estudio	26
Criterios de exclusión de estudio	26
Evaluar la validez de los estudios primarios.....	27
Capítulo IV Descripción de resultados	29
Resultados del objetivo específico 1.....	30
Resultados del objetivo específico 2.....	31
Resultados del objetivo específico 3.....	32
Resultado global del proyecto según el objetivo general	33
Capítulo V Discusión.....	35
Capítulo VI Conclusiones.....	38
Recomendaciones	39
Referencias Bibliográficas.....	41
Anexos	50
Análisis de artículos seleccionados	51

Capítulo I Introducción

En un mundo cada vez más digital, los videojuegos ofrecen nuevas formas de interacción social, aprendizaje y resolución de conflictos. No son sólo una forma de entretenimiento, sino que están cambiando nuestra forma de vivir y aprender. Se juega por una o varias personas que interactúan entre sí, a través de un monitor, de ahí el nombre de "videojuego", y sigue evolucionando, ganando más complejidad y firmeza debido al avance tecnológico (Rivera Arteaga & Torres Cosío, 2018). Además de proporcionar un acceso instantáneo, fácil y pertinente a la información y el entretenimiento, es un recurso educativo que utiliza la diversión y los retos para fomentar el aprendizaje de los niños.

En comparación con las herramientas educativas tradicionales, los videojuegos tienen la capacidad de mostrar información y contenidos en diversos formatos, como textos, imágenes, videos, sonidos, animaciones, entre otros. Esto permite que los contenidos sean accesibles a través de múltiples canales, incluso al mismo tiempo (Garmen et al. 2018).

Visto de esta perspectiva, los dispositivos mencionados son cada vez más utilizados en educación, especialmente en la especial, para apoyar el bienestar, las habilidades sociales, la vida independiente y la inclusión. De acuerdo con Sánchez-Peris (2015) y Sedeño (2010) como se citó en García-Redondo et al. (2019) los videojuegos son un recurso para mejorar la atención, el esfuerzo, la motivación, y entrenar habilidades y destrezas como la agilidad mental, la comprensión, reflexión y el pensamiento estratégico. En este sentido, el aprendizaje basado en juegos es una estrategia que utiliza los elementos lúdicos de los videojuegos para facilitar el aprendizaje de los alumnos, especialmente de aquellos con dificultades de aprendizaje.

De acuerdo con el manual de "Estrategias pedagógicas para atender a las necesidades educativas especiales en la educación regular", creado por la Vicepresidencia de la República del

Ecuador y el Ministerio de Educación, los trastornos de aprendizaje (TA) se identifican cuando una persona presenta:

Dificultades en uno o más de los procesos mentales básicos implicados cuando se trata de comprender o utilizar el lenguaje hablado o escrito, que se puede manifestar en la adquisición de habilidades incompletas para escuchar, hablar, pensar, leer, escribir, deletrear o realizar cálculos matemáticos (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2013, pág. 16).

De la misma forma, la American Psychiatric Association (2014) describen estas dificultades como trastornos de aprendizaje específicos, en las que el rendimiento es notablemente inferior al esperado. Estas afirmaciones son respaldadas por pruebas estandarizadas. Dependiendo del grado de gravedad, estas deficiencias pueden clasificarse en leves, moderadas y graves. Centrándose en campos específicos como la lectura, escritura o matemáticas. También pueden estar relacionadas con otras áreas no atribuibles, por discapacidad intelectual, déficit sensorial, trastornos psiquiátricos o neurológicos, adversidad psicosocial, instrucción académica inadecuada o falta de dominio de lenguaje.

En cambio, la CIE-11 (2023) considera que estas afecciones son un conjunto de trastornos que perturban el aprendizaje. Pueden causar dificultades críticas y persistentes en habilidades académicas como la lectura, la escritura o la aritmética. Estas complicaciones no son el resultado de limitaciones intelectuales, deficiencias sensoriales, problemas neurológicos o motores, déficits educativos o problemas psicosociales.

Por otro lado, la UNESCO (2017) señala que existe un total de 617 millones de niños a nivel global sin habilidades básicas de escritura, lectura y resolución de operaciones numéricas. Al separar esta cantidad, corresponde el 56%, lo que equivale a 387 millones de los niños en educación básica, y el 61%, lo que equivale a 230 millones en educación secundaria. Además, dos tercios de niños no alcanzan los niveles mínimos de aprendizaje en su centro educativo.

Según el diario digital EL TELÉGRAFO (2019) a nivel nacional se identificaron 2621 niños con dificultades de aprendizaje en el sistema educativo. Esta identificación se realizó a través de un seguimiento y acompañamiento pedagógico, en línea con las directrices del Ministerio de Educación. En Ecuador, la prevalencia en dificultades de aprendizaje en los niños de edad escolar varía entre el 5 al 10%. Por lo tanto, en cada aula, al menos uno o tres niños enfrentan desafíos para aprender (Ministerio de Educación, 2015 como se citó en SantaCruz, 2018). Estas dificultades no son meramente académicas, sino que se extienden más allá del aula, afectando la vida cotidiana de los niños, especialmente las habilidades simples de comprensión de oraciones, conceptos y realización de tareas, lo que se traduce en bajas calificaciones, atraso en sus estudios y deserción escolar, lo que puede afectar su futuro escolar y profesional. Además, de causar sentimientos de frustración, baja autoestima, aislamiento social y menor confianza en sí mismos, lo que alimenta emociones negativas como la ansiedad, la depresión y la ira, ya que se sienten incapaces de seguir el ritmo de sus compañeros en diversas actividades de grupo, como jugar o mantener una conversación, lo que puede conducir al aislamiento social.

El uso de videojuegos parece ser una herramienta adaptable que puede aplicarse al aprendizaje, potenciando diferentes contextos; ser aplicable en el ocio de los niños, como emplearse en la terapia ocupacional, proporcionando una alternativa innovadora para abordar estos problemas. La aplicación de este tipo de estos dispositivos se alinea perfectamente con las descripciones de ocio y tiempo libre.

Según Cristiani et al. (2017) el ocio es una actividad opcional, una oportunidad para disfrutar de aquellas cosas que nos motivan más allá del trabajo, el autocuidado o el sueño. Como mencionan, Sánchez Tovar et al. (2013) se entiende, entonces, que el ocio es placentera, no comprometida e independiente, que se puede disfrutar durante el tiempo libre, ligada con la

calidad de vida de las personas y que cubre algunas necesidades importantes, como divertirse y desarrollarse en diversos aspectos.

Durante la niñez, el ocio se vincula a través del juego, convirtiéndose en la actividad que ocupa más tiempo. Como menciona Ruiz Gutiérrez (2017) el juego es la forma en que los niños se relacionan con otros, aprenden y exploran el mundo. Por otro lado, (Berrios Palacios et al. 2017) argumenta:

Es fundamental afirmar que la educación es una tarea íntimamente relacionada con el ocio, hasta tal punto que, durante la infancia, ambos elementos son del todo indispensables. Tanto el ocio como la educación son procesos que se deben dar a lo largo de la vida, puesto que asientan conocimientos, descubrimiento de habilidades, potencialidades y destrezas (pág. 143).

Por esta razón, la terapia ocupacional se centra en facilitar la participación en ocupaciones relevantes. Esta disciplina sanitaria es un elemento crucial del tratamiento integral de las discapacidades del aprendizaje, pues contribuye a que los niños mejoren sus facultades y se involucren completamente en las tareas cotidianas, alcanzando su máximo potencial.

En función a lo planteado, esta investigación se centra en el valor intrínseco de los videojuegos como medio de aprendizaje, ya que estimulan el desarrollo cognitivo, fomentan el sentido de satisfacción al completar tareas en específicas y aumentan el estado de ánimo. Además, proporcionan un entorno en el que los niños puedan expresar libremente y explorar sus propios intereses. En el contexto del tiempo de ocio, los videojuegos pueden llegar a hacer una herramienta prometedora para los niños con trastornos de aprendizajes, siempre y cuando se utilicen de manera responsable e integrada desde un enfoque terapéutico más amplio.

Es de interés fundamental investigar: ¿Cuál es el impacto del uso de los videojuegos en los niños con dificultades del aprendizaje? Lo que llevó a plantear los siguientes objetivos de investigación:

Objetivo general:

- Determinar el impacto de los videojuegos como herramienta de ocio en niños con trastornos de aprendizaje.

Objetivos específicos:

- Identificar los videojuegos más usados para niños de 6 a 12 años con trastornos del aprendizaje.
- Analizar los efectos positivos de los videojuegos en los componentes social, personal, y cognitivo en el ámbito escolar.
- Describir la utilización de los videojuegos en el ocio como método de intervención desde el campo de la terapia ocupacional.

Capítulo II Fundamentación teórica

De acuerdo con la definición del Ministerio de Educación (2023) un videojuego es un programa que permite al usuario divertirse, aprender capacidades y destrezas útiles mediante el uso de mandos o controles, que le hacen vivir diferentes escenarios y experiencias virtuales a través del monitor de una pantalla, consola u ordenador y cualquier otro aparato electrónico. Estos artefactos requieren la implementación de controladores, que son dispositivos que permiten actuar sobre un mecanismo o aparato para iniciar, suspender o regular su funcionamiento (RAE, 2024). Estos controladores pueden ser el teclado y el ratón de la PC, el joystick y otros diseñados específicamente para determinados grupos de juegos, como los volantes, para juegos de carreras y pistolas de luz, para juegos de disparos (Wikipedia la enciclopedia libre, 2019). Cada uno de estos dispositivos proporciona una experiencia única de interacción y exploración en el juego, utilizando diferentes medios para proporcionar interactividad a los usuarios. Entre ellos se encuentran el sonido, que es casi universal, reproduciéndose en altavoces y audífonos, las vibraciones en los mandos, y el parpadeo de luces al ritmo de lo que se muestra en la pantalla, todo ello para aumentar el nivel de placer del consumidor. Además de ofrecer ciertas características que los vuelven llamativos y desafiantes para los usuarios. Entre ellas figuran:

- Presentan desafíos que el usuario debe de resolver.
- Permiten actuar libremente con otros jugadores.
- Puede que las acciones que realizan tengan efectos en su jugabilidad.
- Pueden tener un sistema de recompensas.
- Pueden tener o no un fin en particular.
- Pueden tener diversos modos de juegos y subidas de nivel.
- Poseen diversas ambientaciones, temáticas y estilos.

No cabe duda de que las nuevas tecnologías revolucionarán el mundo, abriendo un sinfín de posibilidades. Sin embargo, es importante mencionar algunos detalles que pueden atribuirse a los juegos de consola y destacar aquellos conceptos relacionados con el aprendizaje y la diversión.

Gameplay

Este término tiene dos definiciones atribuidas. La primera es la forma mediante la cual los jugadores y jugadoras interactúan con el juego (Panda Cinemático, 2020). La segunda se refiere a los vídeos en los que se muestra el juego siendo probado por otras personas. La última sección se convirtió en una herramienta útil a la hora de decidir si comprar o no el producto (Cervera, 2019).

Gamificación

De acuerdo con Gaitán (2023) consiste en aplicar los principios de los juegos al entorno educativo y profesional para alcanzar objetivos de una forma más eficiente. Estos objetivos pueden ir desde el aprendizaje de conceptos de una forma muy sencilla, hasta el desarrollo de habilidades o la motivación de ciertas conductas. En esencia, no se trata de utilizar los videojuegos en su totalidad, sino de elegir ciertas mecánicas de juego como los incentivos, la libertad, el reconocimiento, la retroalimentación, competitividad sana, entre otras, para enriquecer el proceso de aprendizaje.

Serious games- videojuegos serios

Los juegos serios son una categoría que se aplican en el ámbito educativo en diferentes contextos. Su objetivo es informar o enseñar determinados temas en particular. En palabras de García Redondo et al. (2019) estos juegos se destacan por su capacidad para desafiar y motivar a los estudiantes, al tiempo que ofrecen una experiencia de aprendizaje divertida. A partir del año

2000. La industria se da cuenta de que el videojuego, como género cultural y herramienta tecnológica, tiene poderosas posibilidades de ofrecer beneficios y resultados provechosos en cualquier ámbito (Domínguez De Omniumlab, 2015). Desde una perspectiva educativa, los videojuegos ofrecen dos posibilidades llamativas. Pueden usarse, por un lado, videojuegos educativos, diseñados expresamente para contribuir al aprendizaje de los jóvenes. Asimismo, otros juegos educativos abordan aspectos más relacionados con la ética y los valores humanos (VIVES, 2021).

Evolución histórica

Desde la creación de los primeros ordenadores programables en los años 1950, después de la segunda guerra mundial, las potencias ganadoras construyeron los primeros superordenadores programables (Wikipedia, 2023). Los primeros juegos se inspiraban en el ajedrez, el tres en raya y las batallas espaciales, creados por las manos de varios científicos e ingenieros de distintas empresas y universidades.

Unos años más tarde, en la década de 1970, las primeras consolas domésticas y juegos arcade como Pong se hicieron muy populares, pero a principios de los 80 la industria atravesó una crisis debido al exceso de oferta y a la baja calidad de los productos. En 1985, Nintendo revitalizó el mercado con una consola de 8 bits que mejoró los gráficos, el sonido y la jugabilidad y trajo consigo franquicias de éxito como las famosas Super Mario Bros y The Legend of Zelda, entre otras. La empresa también lanzó su primera consola portátil.

Más tarde, en los años 90, comenzó la era de los juegos en 3D, cuando aparecieron consolas como la de Sony con su famosa PlayStation y la Nintendo 64, que utilizaban discos compactos en lugar de cartuchos, lo que hizo que este mercado fuera cada vez más realista, diverso y complejo, añadiendo diferentes géneros a la colección, entre los que destacan los

juegos de aventuras, rol, estrategia y simulación.

En el año 2000, se extendió el uso de Internet y los dispositivos móviles, permitiendo la creación de juegos online, sociales y casuales como Candy Crush Saga, Clash of Clans y Angry Birds. Del mismo modo, se crearon consolas de séptima y octava generación, como la Xbox, la Wii y la PlayStation, con la introducción de sensores de movimiento, cámaras y realidad virtual. Durante el mismo período, el desarrollo acelerado de la tecnología también ha contribuido a la aparición de los juegos serios, debido a su gran potencial para generar beneficios y resultados favorables en cualquier contexto, proporcionando un uso más positivo para las personas.

Posteriormente, en 2010, se solidificó el modelo de los videojuegos como servicios que brindan contenido seguido que proporcionan contenidos frecuentemente actualizados y complementados a los jugadores a través de Internet, sin necesidad de comprarlos por separado.

Hoy en día, los videojuegos han experimentado un gran auge evolutivo y creativo, representando una industria global, que abarca un sinfín de plataformas, géneros, estilos y públicos, adaptándose a la nueva era digital y a las preferencias de los usuarios.

Beneficios de los videojuegos

El Ministerio de Educación (2023) & Bertran Prieto (2023) coinciden en que los videojuegos ofrecen una serie de beneficios significativos, como:

Sentirse parte de un equipo: al jugar en línea con otras personas se pueden compartir experiencias, objetivos y emociones.

Reducción de estrés y ansiedad: los juegos permiten relajarse y divertirse, distrayéndose de las preocupaciones y problemas cotidianos.

Elección de estrategias para resolver problemas: estimulan la capacidad de pensar y elegir la mejor manera de resolver un problema, ya sea un puzle, una batalla o una misión.

Toma de decisiones: al poner a los jugadores en situaciones que les obliguen a reaccionar rápidamente ante cambios imprevistos o a elegir entre varias opciones.

Promoción del trabajo en equipo: fomentan el trabajo en grupo al incentivar la cooperación, comunicación y la coordinación entre los usuarios.

Promoción de la lectura: al ofrecer textos que narran la historia, describen a los personajes, proporcionan o presentan diálogos del juego.

Aumenta la creatividad: permiten explorar mundos imaginarios, crear tus propios personajes, diseñar niveles o expresar tu personalidad a través del juego.

Promueven el aprendizaje de idiomas: introducen al jugador en diferentes lenguas y culturas, ya sea mediante subtítulos, doblaje o interacción.

Fomento del pensamiento crítico: los juegos crean situaciones que exigen a los jugadores usar la imaginación y resolver problemas. Esta práctica desarrolla las habilidades de pensamiento crítico, permitiéndoles explorar diferentes opciones y evaluar las consecuencias de sus decisiones.

Incremento de la motivación: Los estímulos visuales y de alegría que nos puede provocar sumergirnos en su historia y acción, pueden ayudarnos a estar más motivados en nuestra vida diaria.

Desconecta la realidad: Son tan atractivos que las personas pueden olvidarse del mundo mientras juegan. Siempre que esto no se convierta en una adicción, es algo que nuestra salud emocional agradecerá.

Contribución a la socialización: Ayudan a vencer la timidez, facilitar la interacción social e incluso permitir conocer personas de varios lugares del planeta que se convertirán en amigos en la "vida real".

Clasificación de los videojuegos

El mercado de los videojuegos es un entorno dinámico y en constante evolución. A lo largo de su historia, no ha surgido una organización definida debido a la aparición de nuevos géneros. Por ello, se han establecido diversos criterios que pueden servir de base para su categorización. Esto se debe a que las antiguas categorías se transforman constantemente y mantener una tipificación estable se convierte en un reto cuando aparecen juegos innovadores con historias únicas. Tal y como señalan Egamers (2018) como se citó Chibuque Molano y Banoy Suárez (2022) los videojuegos pueden dividirse según su género, entre los que encontramos:

Simulación: intentan reproducir una situación o experiencia de la forma más realista posible, utilizando diferentes niveles de detalle y control sobre el entorno. Pueden tener fines educativos, recreativos o profesionales, y abarcan una amplia gama de temas como: automóviles, aviación, sociales, negocios, entre otros.

Estrategias: la atención se centra en el jugador, que debe planificar una serie de acciones contra otro u otros jugadores. El objetivo principal es debilitar o destruir las fuerzas enemigas. En la mayoría de estos juegos, el jugador tiene una visión divina del mundo del juego y controla indirectamente las unidades bajo su mando para derrotar al enemigo.

Aventura: se caracterizan por la investigación, el descubrimiento, la resolución de puzles y la interacción con los personajes y el entorno. Se orientan en torno a una progresión lineal y se centran en la narrativa.

Rol: cada jugador crea un personaje que cumple una función específica. Cada uno tiene una serie de atributos personalizables, como la fuerza, la resistencia o la inteligencia. El jugador puede cambiar los valores de cada uno de sus atributos según las reglas del juego. La

probabilidad de éxito de la acción de un personaje depende de estos valores. Normalmente, el objetivo del juego es aumentar los atributos cuantitativos de un personaje. También existe una subcategoría que permite interactuar simultáneamente con miles de personas a través de Internet de forma prácticamente gratuita.

Acción: ofrecen acciones que requieren reacciones precisas y rápidas. Los usuarios interactúan con el entorno mediante acciones sencillas como golpear o disparar, lo que convierte a este género en uno de los más atractivos para el público.

Deportivos: en ellos, los usuarios interactúan con jugadores reales, negocian con ellos y dirigen equipos en distintas ligas. Requieren habilidad, velocidad y precisión, lo que los convierte en una categoría popular y de éxito en el mercado.

Sobrevivencia o supervivencia: en este género, el protagonista debe escapar o resolver problemas ante una situación o enemigo para sobrevivir y continuar el juego. Esta clasificación se combina con otras como juegos de rol, estrategia, aventura, terror, etc. Del mismo modo, algunos de los juegos de terror entran dentro de esta categoría en la que la supervivencia es primordial.

Juegos musicales: estimulan la interacción del jugador con la música. El objetivo es seguir patrones de canciones, donde la letra aparece en la pantalla junto con barras que indican la puntuación y el nivel de habilidad de la canción.

Juegos de mesa: implican preguntas y respuestas. La tecnología informática puede sustituir al material de juego tradicional e incluso al adversario. Entre los favoritos están el parchís, el Monopoly, el ajedrez, el juego del solitario y juegos de casinos. Estos juegos pueden jugarse en línea a través de un navegador o una aplicación, así como desde la comodidad de un dispositivo móvil.

Plataformas de videojuegos más populares

Según Wijman (2023) las plataformas de videojuegos más utilizadas a nivel global son las siguientes:

Smartphones Android y iOS: estos dispositivos dominan el mercado como los más populares en la actualidad. Debido a su accesibilidad, son utilizados por los jugadores en cualquier momento y en cualquier lugar del mundo. Representan el 52,2% del mercado global de videojuegos y se están convirtiendo en los más consumidos en Ecuador.

Consolas: la última y más avanzada plataforma de Sony, la cotizada PS5, se sitúa por delante de sus rivales Xbox y Nintendo, con un 32,8% de usuarios en todo el mundo que utilizan alguna de sus versiones anteriores, siendo una de las marcas más reconocidas en el país.

PC: con un 14,9% de los usuarios globales, los ordenadores ofrecen la biblioteca de juegos más amplia, desde los más antiguos hasta los más actuales. También son una de las mayores plataformas para ver juegos en línea en todo el mundo.

El uso de los videojuegos en el ocio como herramienta de intervención en la terapia ocupacional

En palabras de García Lahiguera & Gutiérrez Lengua (2014) el ocio es el tiempo de disfrute elegido conscientemente. Es una actividad significativa en la vida de las personas que representa un nivel de disfrute e interés importante para el individuo. Sin embargo, muchas personas tienen dificultades para alcanzar niveles óptimos de satisfacción y desarrollo personal y social debido a diversos factores: cultura, edad, género, nivel económico, entre otros.

Para el terapeuta ocupacional, el ocio se vincula con la palabra “deseo”, convirtiéndose en un recurso valioso para trabajar diferentes aspectos que favorecen la autonomía del paciente. Se empleará tanto como un fin en sí mismo, generando sentimientos de motivación y

productividad. Además, se llega a emplear como parte de un medio para alcanzar ciertos objetivos del tratamiento. El ocio y el videojuego se vuelven terapéuticos dependiendo de "cómo" se realice la actividad, más que en el "qué" se haga. Por este motivo, la intervención debe tener como objetivo facilitar la tarea, proporcionando espacio para elegir, planificar y poner en práctica la actividad con la ayuda de un profesional sanitario durante todo el proceso. No se trata de que la persona realice su trabajo o juego de la forma "correcta", sino de analizar qué capacidades y problemas está experimentando y ayudarlo a encontrar las alternativas que mejor se adapten a su personalidad, aspiraciones y vida normal, superando las dificultades y adaptándose a lo largo del proceso.

Según Aguilar Gutiérrez et al. (2013) el uso de videojuegos en niños y adolescentes en general no disminuye el consumo de otras actividades como las deportivas, las sociales, las de ocio o los estudios (pág. 201). En definitiva, el ocio y el videojuego se transforman en una actividad habitual para convertirse en una experiencia vital que contribuye al bienestar y enriquecimiento del individuo, aumentando la satisfacción con la vida, las capacidades y la autoestima.

Importancia del ocio en el desarrollo infantil

La importancia del ocio en el desarrollo infantil es innegable. El juego, como una de las principales formas de ocio, es una dimensión fundamental y vital para el disfrute en la niñez, volviéndose un componente indispensable para el desarrollo físico, social, cognitivo y emocional (Aucouturier, 2018; Berrios, Lazcano, Madariaga, 2017 como se citó en Andrés Viloría et al. 2021). En la etapa infantil, el juego va más allá de la mera relajación, emancipación física y mental. Se convierte en un espacio de exploración y una puerta de entrada para la imaginación, la comunicación y activa las relaciones personales y sociales, potenciando las experiencias

significativas de los niños. El ocio en la niñez adquiere una gran importancia, ya que desempeña varios roles fundamentales. En primer lugar, les permite experimentar una mayor felicidad, ya que tienen libertad para elegir sus actividades y, a su vez, disfrutar de su tiempo libre. En segundo lugar, les ayuda a ser más humanos al conectarse con la naturaleza y aprender sobre su entorno. Además, fomenta la participación en actividades cotidianas y la socialización a través de experiencias compartidas. Sin embargo, la importancia del tiempo libre no sólo depende de los niños, sino también de sus padres, profesores y personal médico. Son ellos quienes se encargan de educar sus mentes. Por lo tanto, es importante que los miembros de la familia fomenten el tiempo libre de sus hijos, proporcionándoles espacio, tiempo, recursos y oportunidades, e inculcándoles normas y valores para que puedan pasar su tiempo libre de forma consciente, segura y divertida, logrando un equilibrio entre el juego, aprendizaje y descanso.

Trastornos de aprendizaje

De acuerdo con Málaga-Díez (2010) como se citó en Mendoza-Mendoza (2018) comprender los trastornos de aprendizaje requiere reconocer que todos tienen su propio ritmo de aprendizaje. En una clase típica, con niños sanos y niveles normales de inteligencia, encontraremos una diversidad de estudiantes: los inteligentes, que comprenden los conceptos con facilidad y rapidez; los normales, que aprenden al ritmo esperado, enfrentando las dificultades habituales; los que enfrentan desafíos, que, con un poco de esfuerzo y tiempo, logran superar los obstáculos; y los niños con TA, que presentan complicaciones que no se resuelven fácilmente.

En este contexto, uno de los grandes retos de la educación del futuro es conseguir un aprendizaje inclusivo que responda a las necesidades de su sociedad, independientemente de sus características físicas, personales, sociales o culturales. Es esencial prestar atención a los grupos desfavorecidos o en riesgo de exclusión. De hecho, apoyarlos garantiza la equidad y las

oportunidades para todos. Por ejemplo, aquellos con problemas en áreas como el lenguaje, la escritura y las matemáticas, así como los que presentan trastornos del neurodesarrollo o inespecíficos, y otros asociados a diferentes procesos. A continuación, se presentan algunos de los más conocidos:

Trastornos específicos del aprendizaje

Dislexia:

Es un trastorno del aprendizaje que afecta directamente las habilidades del lenguaje; es decir, escuchar, hablar, leer y escribir, siendo la lectura el área más afectada; esto, debido a problemas para identificar, relacionar y decodificar grafías, vocablos, frases, y en general los textos que se pretende leer (Atencia Hernández et al.2021, p. 121).

El autor nos introduce en el concepto de trastorno del neurodesarrollo, un fenómeno que engloba diversos problemas relacionados con el aprendizaje del lenguaje hablado o escrito. Estas dificultades afectan a los procesos fonológicos y a la descodificación gráfica.

Discalculia:

Es un trastorno del desarrollo que se caracteriza por dificultades para procesar información numérica y realizar operaciones de cálculo básicas que se refleja en un bajo rendimiento académico con respecto a sus pares en el área de matemáticas en niños con capacidad intelectual y escolarización adecuadas (Sánchez-Doménech, 2022, p. 202).

Disgrafía:

En palabras de Amado Puentes et al. (2022) se ha empleado el término para describir las dificultades específicas que afectan a la escritura espontánea, el dictado y la copia. Por lo general, se asocia a una dificultad en la lectura, y puede afectar el control motor fino necesario para escribir. Las personas con disgrafía pueden tener problemas para recordar los movimientos al escribir letras y palabras, así como errores en la correspondencia entre sonidos y letras.

Además, se observan irregularidades en la forma y trazo de las letras, y en algunos casos, se combinan características de distintos tipos de disgrafía.

Trastornos no clasificados

Trastorno del espectro autista:

De acuerdo con la CIE-11 (2023) se caracteriza por dificultades persistentes en la interacción social, la comunicación y patrones de comportamiento. Estos déficits pueden afectar a los ámbitos personal, familiar, social y educativo. Aunque dependen del contexto, muestran una amplia gama de habilidades y capacidades lingüísticas.

Trastorno del aprendizaje no verbal:

Se trata de un trastorno de neurodesarrollo que afecta a funciones básicas como la motricidad, la percepción visoespacial, el lenguaje, la memoria de trabajo, la atención y otras funciones ejecutivas, al tiempo que a la cognición social, que implican dificultades en aprendizajes instrumentales como la escritura, la lectura y las matemáticas (González, 2020 como se citó en Canabal García et al. 2021).

Trastorno por déficit de atención con hiperactividad:

Es una alteración del neurodesarrollo, cuyos síntomas principales son inatención, hiperactividad e impulsividad. Así mismo, dificultades en las funciones ejecutivas, como atender a determinados estímulos, planificar y organizar una acción, reflexionar sobre las posibles consecuencias de cada acción (Rusca Jordán & Corte Vergara, 2020).

Trastorno de procesamiento auditivo:

Como menciona Amado Puentes et al. (2022) este tipo de alteraciones conlleva consecuencias significativas. Afecta a la comprensión del habla, al desarrollo del lenguaje, a la capacidad de escuchar y a la eficacia del aprendizaje. Se asocia a dificultades para percibir y discriminar la información.

Trastornos asociados a otros procesos

Asociados a síndromes de bases genética:

Según Amado Puentes et al. (2022) los trastornos del aprendizaje no verbal afectan a la capacidad del cerebro para procesar eficazmente la información verbal y no verbal. En estos trastornos influyen factores genéticos, epigenéticos y ambientales. Los estudios de cohortes que examinan síndromes con causas genéticas específicas han identificado perfiles característicos de dificultades de aprendizaje.

Asociados a factores ambientales pre-y postnatales:

De acuerdo con la opinión de Amado Puentes et al. (2022) la exposición prenatal a agentes teratogénicos o tóxicos, como las drogas y el alcohol, puede afectar en cierta medida al neurodesarrollo. Además, la carencia de cuidados posnatales adecuados también puede originar déficit en el neurodesarrollo. El maltrato infantil, ya sea físico, psicológico o emocional, conlleva consecuencias significativas a largo plazo, como un coeficiente intelectual más bajo y alteraciones de funciones como la atención, la memoria y el lenguaje. La comorbilidad con problemas emocionales y de conducta también afecta al ritmo de aprendizaje.

El uso excesivo de los videojuegos en el rendimiento académico

Gómez-Gonzalvo et al. (2020) indican lo siguiente:

El uso de los videojuegos en los jóvenes ha suscitado preocupación debido a sus posibles efectos negativos para salud, socialización y rendimiento académico. Respecto a este último, existen estudios que apuntan a que los videojuegos son negativos para el rendimiento académico, mientras que en otras investigaciones se encuentran efectos positivos (pág. 89).

En el contexto escolar, como indica Molinero Benito (2020) se pueden presentar algunos efectos perjudiciales graves como son fracaso escolar, abandono de los estudios y en ciertos casos se pueden producir pequeños robos para comprar algunos elementos y créditos para

algunos de estos juegos en línea (pág. 22).

De acuerdo con las investigaciones (Gómez-Gonzalvo et al. 2020) argumentan que los estudiantes con menos tiempo de juego son quienes mejores calificaciones obtienen, mientras que aquellos que juegan mucho obtienen peor rendimiento académico (pág. 95). Como consecuencia, es probable que un niño pase horas jugando a videojuegos en lugar de dedicar tiempo a estudiar. Además, el uso excesivo de estos dispositivos es perjudicial para su desarrollo cognitivo, ya que provoca falta de concentración y organización, contribuyendo al aislamiento y a comportamientos agresivos, adictivos y emocionales. Por ello, es importante poner límites a los juegos, como priorizar las tareas o elementos que hay que completar. Una vez terminadas, se puede organizar una pausa interactiva virtual y dedicar el resto del día a actividades físicas o intelectuales que gusten a los niños, mejorando así su calidad de vida. Basándose en la investigación de López-Wade et al. (2015) es recomendable que los niños jueguen entre 30-60 minutos por día, no superando las 3-4 horas semanales, y hablar con los niños sobre los posibles efectos negativos del uso de videojuegos (pág. 16).

Estrategias de intervención para niños con trastornos de aprendizaje

Las estrategias de intervención son herramientas necesarias que ayudan a los más jóvenes a superar las barreras y alcanzar su máximo potencial.

Como indica Arancibia (2018) estas estrategias incluyen:

- Enseñanzas personalizadas.
- Adaptación de las expectativas y fomento del esfuerzo.
- Uso de material didáctico y tecnologías de asistencia.
- Generar hábitos de estudio.
- Apoyo social y emocional.

- Intervención temprana.

Como argumentan, Amado Puentes et al. (2022) el tratamiento debe enfocarse en 3 componentes esenciales:

Intervención con el niño: incluye la psicoeducación del trastorno adaptada a la edad física mental, la estimulación de las funciones preservadoras y buscas de estrategias compensatorias. Además del uso de materiales como los diarios, alertas y autoinstrucciones para facilitar el aprendizaje escolar y las AVD.

Intervención con la familia: es importante la psicoeducación de la familia, así como el apoyo prestado durante la fase de diagnóstico y durante el seguimiento.

Intervención en la escuela: incluye adaptaciones escolares y el uso de estrategias de compensación.

Es importante mencionar que el tratamiento farmacológico no está indicado en los TA a no ser que se acompañen de un trastorno comórbido.

Abordaje terapéutico

Según Amado Puentes et al. (2022) la detección y la intervención tempranas son esenciales porque sus beneficios son duraderos y evitan alteraciones adicionales relacionadas con los TA. La intervención es un proceso multifactorial en el que intervienen varios profesionales, como psicólogos, educadores y terapeutas ocupacionales, que aportan sus propias perspectivas y estrategias para abordar las necesidades del niño.

Rol del terapeuta ocupacional

Como expresa la AOTA (2020) como se citó en Urteaga Ceberio et al. (2016) la intervención basada del perfil ocupacional y la aplicación de baterías se enfocan en aspectos como:

Habilidades motoras finas: coordinación visomotora, destreza manual, presión y escritura.

Habilidades sensoriales: integración sensorial, procesamiento visual y audición.

Funciones ejecutivas: planificación, organización de tareas, atención y memoria.

Adaptación del entorno: modificando espacios de trabajos para facilitar el aprendizaje.

Estrategias metacognitivas: enseñando al usuario a ser consciente de sus propios procesos de aprendizaje.

Efectos positivos de los videojuegos en los componentes social, personal y cognitivo en el ámbito escolar

Los videojuegos, como sugiere López-Gorozabel et al. (2021) pueden ser un imán para el público, en gran parte debido a su capacidad para estimular la creatividad y ofrecer una oportunidad para aliviar el estrés acumulado.

Durante la pandemia, cuando las interacciones sociales se vieron restringidas, estos dispositivos electrónicos tomaron un papel esencial al proporcionar una forma de aliviar las preocupaciones a través de los juegos en línea. Se resaltan los efectos positivos que se pueden encontrar en los videojuegos:

Social: De acuerdo con Núñez-Barriopedro et al. (2020) los videojuegos motivan principalmente la creación de espacios virtuales donde los usuarios pueden desenvolverse de una forma más social y entretenida. Esto sugiere que el entorno digital tiene aspectos positivos en el ámbito social, ya que existen videojuegos que fomentan la interacción y promueven las habilidades comunicativas. Estos juegos, en combinación con la parte cognitiva, las aptitudes, las destrezas y la alfabetización, involucran al aprendizaje digital. Además, pueden ser utilizados para potenciar las capacidades narrativas o el estado de ánimo en los niños.

Según Núñez-Barriopedro et al. (2020) el componente social de estos dispositivos ayuda a fomentar valores como el respeto a la autoridad, la equidad, la justicia según las normas, la cooperación y el deber de cuidado.

Personal: Como señala Moscardi (2020) la finalidad de estos videojuegos es permitir a quienes los juegan controlar la ansiedad y el miedo, manejar adecuadamente el estrés en situaciones que lo incrementan y que puedan proyectarse a la realidad fuera del juego, aunque los desarrolladores aclaran que su uso es sólo para fines recreativos y de bienestar general.

Cognitivo: Para Moscardi (2020) los videojuegos de acción contribuyen a la percepción, la atención, dando como resultado el parpadeo atencional, tarea de filtro, búsqueda visual y tarea de detección auditiva, concluyendo que se debe realizar una práctica con alta frecuencia en el entorno de un videojuego de acción con relación a una determinada tarea cognitiva.

En la actualidad, existen juegos que van en relación con las asignaturas. Por ejemplo, un juego muy llamativo y cognitivo es Duolingo, que a medida que se avanza, sugiere más metas para cumplir el objetivo determinado, donde nos llenamos de conocimientos y enseñanzas del idioma inglés, por lo que muchos niños lo utilizan. Así mismo, es una actividad que atrae a cualquier público en general.

Ámbito escolar: Según Murillo Zamorano et al. (2021) el uso de juegos digitales en la educación proporciona la generación de conocimientos de manera colaborativa creativa y extendida que apoya la creación de valor compartido entre los estudiantes, sin ninguna pérdida de rendimiento académico, y permite el desarrollo de una serie de habilidades importantes para la era moderna. El uso de los videojuegos mejora el rendimiento académico de los estudiantes siempre que el docente lo sepa aplicar de la forma correcta. Para eso debe estar actualizado y capacitado para lograr el objetivo deseado (Garay-Montenegro & Ávila-Mediavilla, 2021).

Videjuegos más usados en niños de 6 a 12 años con trastornos de aprendizaje

Hoy en día, los videojuegos ocupan un lugar cada vez más importante en la vida de muchos niños. Especialmente para los niños con dificultades de aprendizaje, estos juegos ofrecen grandes oportunidades para su desarrollo y crecimiento, cambiando así el curso de sus vidas.

Como señalan Feijoo & García-González (2016) es habitual encontrar múltiples ediciones de los mismos videojuegos, especialmente juegos deportivos y de carreras, en la lista de los más vendidos. Cada año, las nuevas ediciones de FIFA, Fórmula 1, Need for Speed, MotoGP y Gran Turismo se mantienen entre los juegos más comprados. Lo mismo puede decirse de las series Pokémon, Los Sims, Gran Theft Auto, Asassins Creed y Mario Bros. Desde 2008, los enfoques innovadores de la interacción con la pantalla se han convertido en un elemento habitual de las listas anuales de los juegos más vendidos, como Just Dance en 2014. En la actualidad, los juegos más populares a nivel mundial para todas las edades son los siguientes:

Roblox: permite a los niños explorar y crear sus propios u otros mundos virtuales.

Minecraft: ofrece la posibilidad de construir cualquier cosa que puedan imaginar.

Brawl Stars: incentiva el trabajo en equipo para alcanzar la victoria.

Fortnite: requiere de concentración, creatividad y trabajo en equipo para poder ganar.

Genshin Impact: favorece la exploración, la resolución de problemas e incita a la lectura.

Among Us: incentiva la comunicación, y la importancia de ayudar a otros.

Subway Surfers: el juego requiere de una respuesta rápida, esquivar obstáculos, saltar y deslizarse sobre ellos; de igual forma, ayuda a la concentración en las resoluciones de problemas.

El Ministerio de Educación (2023) destaca la importancia de los juegos serios en el aprendizaje de los estudiantes, ya que fomentan el desarrollo de conocimientos en diversas áreas.

Algunos de estos juegos son:

Dragon Box: acerca una disciplina como la geometría para los más pequeños.

Extreme Event: enseña a afrontar desastres naturales y fomenta el trabajo colaborativo.

Pacifi: sirve para entrenar el liderazgo y gestión de equipo.

Spore: útil para enseñar biología, sobre todo la evolución de los seres vivos.

Duolingo: impulsa las enseñanzas de otros idiomas.

Writing Wizard: enfocada para los niños que desean aprender a escribir.

Además de hacer que los juegos sean divertidos para alumnos de todas las edades, es importante destacar aquellos que ofrecen grandes oportunidades para reforzar el material de diversas asignaturas. Entre los juegos mencionados por EDUCACIÓN 3.0 (2024) se encuentran:

- Civilization
- Just Dance 2018
- SimCity
- MinecraftEDU
- Animal Crossing
- La torre del conocimiento
- Dislexia Kids
- Focus Keeper

Plataformas educativas para aprender jugando

Las plataformas de aprendizaje en línea, como señala EDUCACIÓN 3.0 (2024) han revolucionado nuestra forma de aprender. Permiten realizar cursos virtuales de una gran variedad de materias, como física, química, ciencias o historia, entre otras. No sólo ponen a prueba los conocimientos de los usuarios, sino que les permiten adquirir nuevos conocimientos de forma dinámica y enriquecedora. Algunas plataformas incorporan elementos de gamificación y realidad

aumentada para mejorar la experiencia educativa y aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Como afirma Unigarro (2004) como se citó en Vital Carrillo (2021) el avance hacia la educación virtual es un paso importante y natural en el desarrollo de la educación a distancia.

Entre las herramientas que pueden ofrecer estas plataformas encontramos las siguientes:

Ta-Tum: plataforma con biblioteca digital y actividades interactivas para evaluar el progreso del alumno.

M.A.R.S: ofrece juegos educativos que cubren varias asignaturas, incluyendo ciencias sociales, ciencias naturales, inglés, lenguaje y matemáticas.

Pipoclub.com: sitio web con juegos para estudiantes que cubren varias asignaturas y ayudan a desarrollar habilidades como la comprensión lectora, coordinación mano-ojo y visión espacial.

Aprendizaje de lectoescritura: proporciona actividades para mejorar la memoria, lógica, matemática y lenguaje, con una interfaz intuitiva que facilita el aprendizaje a través del juego.

Quizizz: permite la creación de concursos, preguntas y respuestas para motivar el aprendizaje de los alumnos y facilitar la evaluación.

Capítulo III Metodología

La presente investigación se basa en un enfoque cualitativo, específicamente clasificado como una revisión sistemática, recopilando información de investigaciones sobre el uso de los videojuegos en el ocio de los niños con trastornos de aprendizaje. A través de un minucioso análisis de datos, el objetivo es generar conocimiento contextualizado y relevantes para este grupo poblacional. Seguidamente, se procedió al desglose del tema de estudio, usando palabras claves como: “Videojuegos + niños”, “Trastornos de aprendizajes”, “Terapia ocupacional + ocio”, “Beneficios de los videojuegos”, “Tipos de videojuegos + edad”, “Videojuegos populares”, entre otros.

Criterio de inclusión de estudio

- Artículos científicos publicados en revistas indexadas y de alto impacto.
- Buscadores científicos como Dialnet, Redalyc, SciELO, Acta académica, Scribd, Google académico.
- Publicaciones en español o inglés.
- Estudios que se centren en los efectos de los videojuegos en el ocio en niños con trastornos de aprendizaje.
- Estudios publicados a partir del año 2013-2024.

Criterios de exclusión de estudio

- Artículos de opinión, editoriales o resúmenes de conferencias.
- Estudios que no se centren en el tema de investigación.
- Estudios publicados en idiomas distintos al español o inglés.
- Artículos publicados antes del 2013.

Evaluar la validez de los estudios primarios

Para reunir la información requerida, se utilizó una combinación de revistas electrónicas junto con bases de datos académicas y científicas previamente mencionadas. De esta forma, se logró acceder a estudios sobre el uso de los videojuegos en el ocio en niños con trastornos de aprendizajes. En la etapa inicial de la búsqueda, surgieron un total de 926 resultados de artículos utilizando un conjunto específico de enunciados con relación al tema de estudio, tales como, “Videojuegos en trastornos de aprendizaje”, “Terapia ocupacional en el ocio en niños”, como títulos de primera instancia provenientes de fuentes fidedignas. Acto seguido, se procedió a filtrar dicha información, guiándose por criterios de inclusión y exclusión meticulosamente establecidos, escogiendo aquellos trabajos que ofrecían una contribución significativa al tema y que facilitaban la elaboración del presente estudio. Finalmente, los artículos seleccionados se distribuyeron de la siguiente manera: 15 en Google académico, 4 en SciELO, 6 en Dialnet, 1 en Acta académica, 1 en Scribd, 2 en Redalyc. Esto resultó en un total de 29 publicaciones incluidas en esta revisión sistemática, tal como se evidencia en la figura 1.

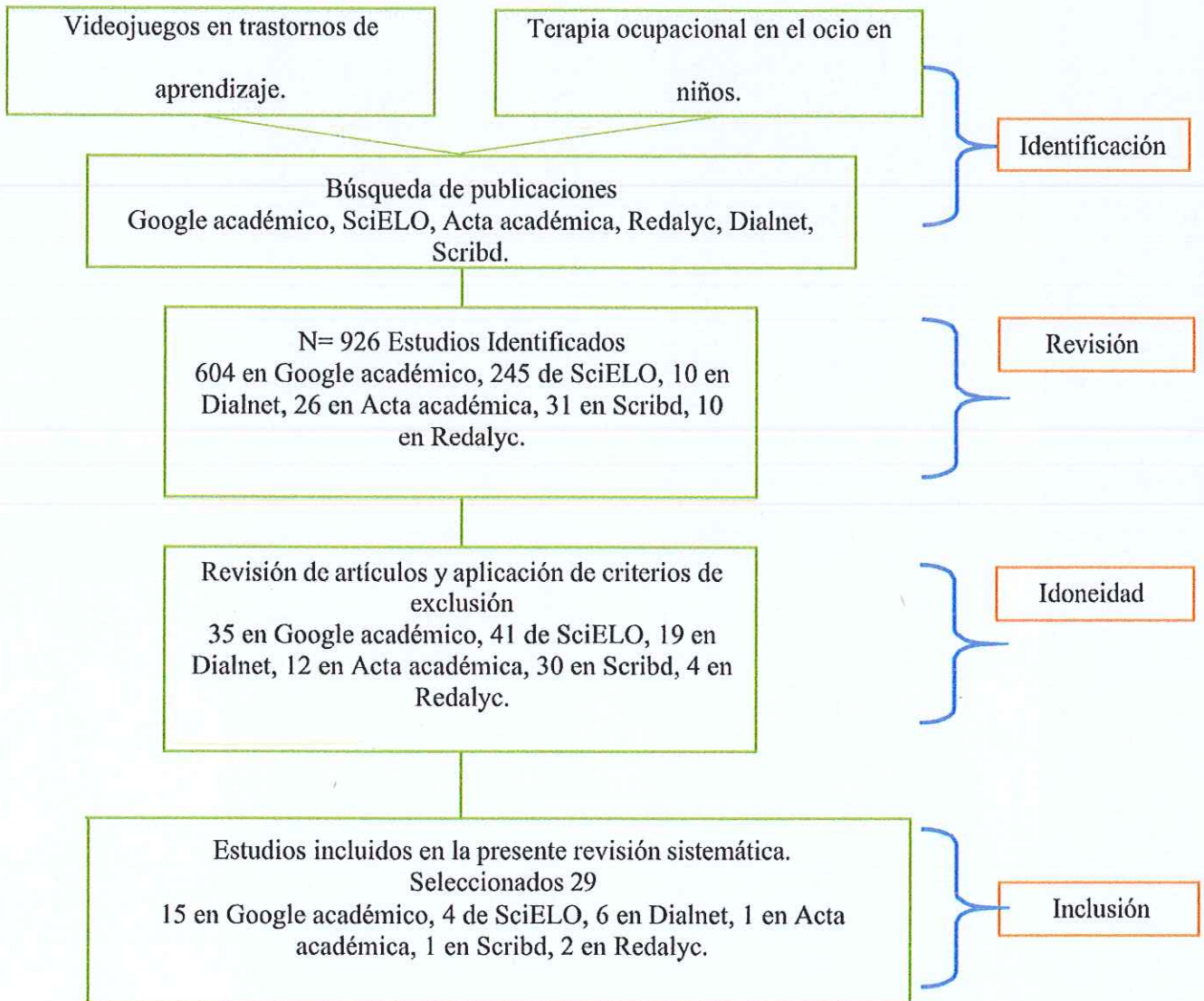


Figura 1. Diagrama de flujo del proceso de selección de estudios.

Elaboración propia (2024).

Capítulo IV Descripción de resultados

Los resultados del presente trabajo nacen de la necesidad de explorar el papel del uso de los videojuegos en el ocio de los niños con trastornos del aprendizaje. Para su desarrollo, se realizó una revisión sistemática de la literatura científica, abarcando artículos desde el año 2013 hasta la actualidad, siguiendo los alineamientos de la revisión sistemática PRISMA. Se incluyen 29 estudios, los cuales son artículos de revisión, investigación, y entre otros. Los cuales fueron obtenidos de diferentes buscadores y bases de datos electrónicos, como se indica en la tabla 1.

<i>Selección de Artículos Utilizados</i>		
Base de Datos/Buscadores	# de Artículos	Referencia porcentual
Google académico	15	52%
Scielo	4	14%
Dialnet	6	20%
Acta academica	1	3%
Scribd	1	3%
Redalyc	2	8%
Total	29	100%

Tabla 1. Sumario de referencia porcentual de artículos elegidos.

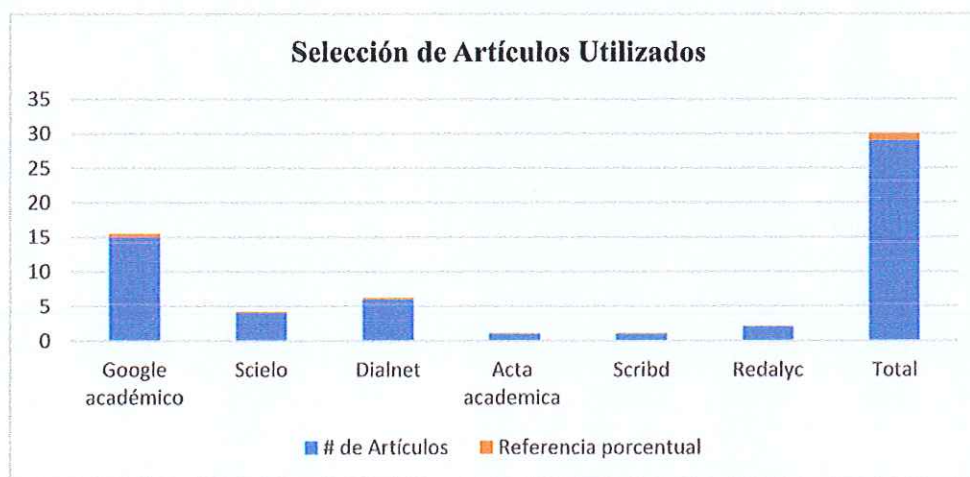


Figura 2. Selección de artículos utilizados con su respectivo porcentaje.

De acuerdo con los objetivos específicos de la presente revisión se han dividido los referentes estudios bibliográficos, los cuales se presentarán a continuación.

Resultados del objetivo específico 1

Identificar los videojuegos más usados para niños de 6 a 12 años con trastornos del aprendizaje.

Autor, Año y País	Artículos referentes al Objetivo Específico 1
Feijoo & García-González (España, 2016).	Los videojuegos que entretienen a los niños: análisis de la oferta y demanda de videojuegos entre el público infantil.
Ministerio de educación (Ecuador, 2023).	Videojuegos y aprendizaje.

Tabla 2. Estudios escogidos relacionados al objetivo específico 1.

Según los estudios de Feijoo & García-González (2016) el análisis del consumo de videojuegos por parte de niños menores de 12 años revela que esta actividad se ha convertido en una de las preferidas durante su tiempo libre. Muchos niños eligen títulos populares como FIFA y GTA, así como experiencias más competitivas y de mundo abierto. Curiosamente, algunos niños optan por títulos más adultos en lugar de aquellos recomendados para su edad, y estas preferencias pueden variar según el género.

Por otro lado, el Ministerio de Educación de Ecuador (2023) destaca algunos juegos serios que ofrecen enseñanzas en idiomas, anatomía, biología y fisiología humana. Entre ellos se encuentran Dislexia Kids, Tangram y Blood Typing, entre otros.

Los hallazgos encontrados, demuestran que los videojuegos pueden ser herramientas divertidas y valiosas para niños con trastornos del aprendizaje, potenciando habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Sin embargo, no deben reemplazar el aprendizaje tradicional. Los niños con dificultades aún necesitan la guía y el apoyo adicional de un maestro o tutor.

Además, explorar diferentes juegos puede ayudar a encontrar la opción más adecuada para cada niño.

Resultados del objetivo específico 2

Analizar los efectos positivos de los videojuegos en los componentes social, personal, y cognitivo en el ámbito escolar.

Autor, Año y País	Artículos referentes al Objetivo Específico 2
Núñez-Barriopedro et al. (España, 2020).	Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios.
Moscardi (Argentina, 2020).	Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entorno no lúdicos.
Murillo Zamorano et al. (España, 2021).	Gamificación y aprendizaje activo en la enseñanza superior: ¿es posible conciliar la sociedad digital, el mundo académico y los intereses de los estudiantes?

Tabla 3. Estudios escogidos relacionados al objetivo específico 2.

Según Núñez-Barriopedro et al. (2020), los consumidores de videojuegos tienen una percepción positiva, lo que abre oportunidades para su aplicación en otros campos y como agente socializador. Además, Moscardi (2020) destaca que los videojuegos mejoran la percepción, atención, memoria y toma de decisiones, incluso más allá del entretenimiento. También se aplican en áreas como la salud mental. En consonancia con lo anterior, Murillo Zamorano et al. (2021) señalan que la gamificación no afecta al rendimiento académico y puede fomentar la creatividad, autonomía, satisfacción y colaboración. Ya que brinda a los estudiantes habilidades

útiles para su futuro y crecimiento individual. Es importante aclarar que, aunque no curan los trastornos del aprendizaje, sí pueden mejorar las habilidades de los niños que presentan estas condiciones. No obstante, no deben reemplazar la intervención profesional y el apoyo educativo adecuado. En resumen, los videojuegos ofrecen una serie de beneficios que pueden potenciar las habilidades cognitivas, sociales y emocionales, incentivar a resolver problemas, tomar buenas decisiones, y mejorar la velocidad de procesamiento de información. Sin duda, los videojuegos vuelven más entretenido el aprendizaje, lo que puede mejorar el rendimiento académico. Además, de ser accesibles para niños con o sin discapacidades, demostrando el potencial de los juegos de consolas como herramienta de aprendizaje inclusiva.

Resultados del objetivo específico 3

Describir la utilización de los videojuegos en el ocio como método de intervención desde el campo de la Terapia Ocupacional.

Autor, Año y País	Artículos referentes al Objetivo Específico 3
García Lahiguera & Gutiérrez Lengua (España, 2014).	Reflexiones teóricas sobre el uso Terapéutico Del Ocio.
Andrés Viloría et al. (España, 2021).	El ocio en la primera infancia desde un enfoque humanista.
Aguilar Gutiérrez et al. (España, 2013).	El ocio digital como recurso para el aprendizaje, la socialización y la generación de capital social.

Tabla 4. Estudios escogidos relacionados al objetivo específico 3.

El ocio terapéutico, según García Lahiguera & Gutiérrez Lengua (2014) es fundamental

para promover la autonomía y la calidad de vida. Los videojuegos, al ser actividades voluntarias y motivadoras, encajan perfectamente en este enfoque. Además, se entrelazan con la actividad del juego en los niños. Como resaltan Andrés Vilorio et al. (2021) estos autores también subrayan la importancia del juego en el desarrollo infantil y la necesidad de espacios de ocio no estructurados para fomentar la autonomía y la exploración.

Por otro lado, Aguilar Gutiérrez et al. (2013) destacan el creciente uso de videojuegos y sus beneficios en diversas habilidades cognitivas. En el ámbito de la terapia ocupacional, los videojuegos ofrecen una plataforma atractiva para trabajar con distintas poblaciones, fomentando la participación y el bienestar.

En definitiva, la integración de los videojuegos en el ocio terapéutico presenta un enfoque innovador y prometedor. Estas actividades placenteras y motivadoras pueden mejorar el bienestar de las personas, promoviendo la autonomía y el desarrollo de habilidades. Sin embargo, es esencial un uso responsable y adecuado de esta herramienta para maximizar sus beneficios y minimizar los riesgos.

Resultado global del proyecto según el objetivo general

- *Determinar el impacto de los videojuegos como herramienta de ocio en niños con trastornos de aprendizaje.*

El análisis exhaustivo de la literatura científica señala que los videojuegos, cuando se utilizan de manera responsable y controlada, pueden tener efectos beneficiosos en el tiempo de ocio de los niños. Estos juegos brindan oportunidades para participar en actividades motivadoras, lo que contribuye al bienestar físico, social y emocional de los usuarios (Feijoo & García-González, 2016; Ministerio de Educación de Ecuador, 2023). Además, el uso de estos dispositivos y la selección cuidadosa de los juegos pueden fomentar el desarrollo de habilidades

cognitivas, como la atención, la memoria, la percepción espacial, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Por otro lado, los juegos en línea y multiplataforma facilitan la interacción social entre los diversos tipos de usuarios, promoviendo la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo (Núñez-Barriopedro et al. 2020). Es importante destacar que la implementación de estrategias de gamificación en el ámbito educativo no ha demostrado tener un impacto negativo en el rendimiento académico. Al contrario, puede contribuir al desarrollo personal y educativo de las personas. En relación con la terapia ocupacional, se ha observado que los videojuegos pueden ser una herramienta valiosa para promover la autonomía, la calidad de vida y el desarrollo integral de niños con trastornos de aprendizaje (García Lahiguera & Gutiérrez Lengua, 2014; Andrés Vilorio et al. 2021). Además, de mejorar la motricidad fina, coordinación mano-ojo, selección motora y la atención selectiva. Por último, es esencial fomentar un uso equilibrado de los videojuegos para maximizar sus beneficios y minimizar los riesgos.

Capítulo V Discusión

Con base en los hallazgos encontrados, confirmamos la hipótesis alternativa general que sugiere que el uso moderado y equilibrado de los videojuegos puede tener un efecto positivo en el tiempo de ocio de los niños con dificultades de aprendizaje.

Estos resultados están en línea con el estudio de Moscardi (2020) quien señala que el tipo de videojuego utilizado, ya sea del género de acción, puzle y estrategias en tiempo real, marca una diferencia significativa en áreas como las habilidades visuales, atención, enumeración, seguimientos de objetos, mejora en la agudeza visual y la toma de decisiones. Según este autor, los videojuegos pueden tener efectos positivos en el área cognitiva al modificar la exposición e interacción con estos dispositivos. Esto abre la posibilidad de implementar herramientas y tratamientos terapéuticos para mejorar la salud de los individuos en contextos clínicos específicos, lo cual respalda los hallazgos de nuestro estudio.

Además, los resultados coinciden con investigaciones previas realizadas con Núñez-Barriopedro et al. (2020) quienes destacan la influencia de los videojuegos en el ámbito educativo y cognitivo. Estos estudios utilizan teorías de motivación y de aprendizaje para comprender como afectan a las personas que los consumen.

Así mismo, Murillo Zamorano et al. (2021) evidencian como los elementos de la gamificación de los videojuegos pueden ser herramientas educativas valiosas. Estos elementos fomentan habilidades como el trabajo grupal, el escuchar las distintas opiniones, el autoaprendizaje, la aplicación práctica de conocimientos, el análisis crítico y la síntesis de información. Además, la socialización se ve favorecida, ya que los videojuegos actúan como transmisores de normas de comportamiento, valores y actitudes en escenarios específicos, promoviendo habilidades de comunicación.

En el ámbito pedagógico, los videojuegos, como demuestra (Garmen et al. 2018) ofrecen la posibilidad de abordar contenidos curriculares desde una perspectiva basada en competencias y habilidades fundamentales. Esto va más allá de la mera adquisición de conocimientos, empoderando a los alumnos para que sean protagonistas activos de su formación y educación. La intrínseca motivación que caracteriza al juego también contribuye a generar compromiso y construir confianza entre los participantes.

Finalmente, la investigación de Aguilar Gutiérrez et al. (2013) destaca que los videojuegos no deben considerarse únicamente como entretenimiento lúdico, sino que también como herramientas didácticas. El espacio de interacción entre el ocio digital y los jóvenes se convierte así en una oportunidad para procesos de aprendizaje formales, no formales e informales.

En lo que no concuerdan es que, si bien los videojuegos tienen diversos beneficios, es importante que su mal uso puede tener efectos negativos debido a los desbordes que esta actividad ocasiona, al jugar y también en todas las conversaciones, actividades paralelas, formas de creatividad, identificaciones, pasiones, tensiones y conflictos que genera, tanto online como offline (Lazcano Quintana & De-Juanas Oliva, 2020).

Como menciona Gómez-Gonzalvo et al. (2020) el uso de videojuegos en los jóvenes ha generado un tema de gran interés debido a sus posibles efectos adversos en el bienestar personal, socialización y rendimiento escolar. En relación con este último aspecto, existen estudios que sugieren que los videojuegos afectan negativamente el rendimiento académico, mientras que en otras investigaciones encuentran efectos positivos. Además, el uso excesivo de estos dispositivos puede llevar a la dependencia en algunos usuarios, lo que afecta a su desarrollo cognitivo al provocar falta de concentración y desorganización. Esto, a su vez, puede dar lugar a

comportamientos aislados, agresivos, adictivos y emocionales.

Estos hallazgos se relacionan con la investigación por Aguilar Gutiérrez et al. (2013) quienes señalan que la atracción es una de las razones por las que los juegos tienen éxito. Sin embargo, subraya que la adicción a los videojuegos no está respaldada actualmente por datos fiables. En lugar de hablar de “adicción”, podríamos considerar la “atracción” que los videojuegos generan debido a sus recompensas positivas y desafíos estimulantes. En resumen, el uso de videojuegos no es intrínsecamente malo, pero es crucial utilizarlos de manera equilibrada y consiente para evitar consecuencias negativas. Los videojuegos, cuando se utilizan de manera moderada y consciente, pueden ser una herramienta valiosa para el desarrollo cognitivo y social de los niños con trastornos del aprendizaje.

Los estudios revisados en esta tesis demuestran que el uso estratégico de estos dispositivos puede mejorar habilidades como la atención, la toma de decisiones, la motivación intrínseca, entre otros. Por lo tanto, es conveniente que los padres, educadores y profesionales de la salud trabajen juntos para establecer pautas claras que promuevan un equilibrio saludable entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades esenciales para el crecimiento integral del niño.

Capítulo VI Conclusiones

Al sumergirnos en este análisis exhaustivo sobre el uso de videojuegos en el ocio de los niños con trastornos de aprendizajes, se vislumbra un universo de posibilidades y desafíos. Los videojuegos se han convertido en un elemento esencial en la vida de las nuevas generaciones y representan una gran parte del entretenimiento en los hogares.

Diversos expertos sostienen que algunos videojuegos orientan hacia procesos de aprendizaje profundos, que estimulan el pensamiento activo. Estos dispositivos, que combinan imágenes, sonidos, videos, colores y otro elemento, logran ser entretenidos y cautivadores, lo que los convierte en una opción atractiva para los niños. Por lo tanto, es necesario saber elegir videojuegos, ya que cada uno depende de las características y necesidades del individuo. No es lo mismo jugar aquellos juegos populares diseñados para niños de hasta 12 años o enfocados a todo público, como FIFA, Gran Theft Auto, Gran Turismo, Mario Bros, Minecraf, Roblox, Fortnite, entre otros, que aquellos enfocados en adquirir conocimientos o mejorar en asignaturas específicas. Entre estos últimos se encuentran Duolingo, Dislexia Kids, La Torre del Conocimiento, Civilization, Animal Crossing, entre otros. Por ello, es esencial reconocer que, como cualquier herramienta poderosa, los videojuegos también pueden tener efectos negativos si no se usan de manera responsable.

Entre los aspectos positivos que se encuentran están la creatividad y el desarrollo de la imaginación, permitiendo trabajar tanto de forma individual como en equipo. Jugar con videojuegos puede contribuir a mejorar la autoestima y la motivación, además de desarrollar habilidades perceptivas, motoras, razonamiento abstracto, memoria e interacción. También favorecen las estrategias cognitivas, como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda y la organización de información, así como las competencias digitales. Además,

favorece la socialización al transmitir patrones de comportamientos, valores y actitudes adecuadas en ciertos contextos.

La integración de videojuegos en la terapia ocupacional puede ofrecer múltiples beneficios y oportunidades, especialmente para poblaciones con necesidades específicas, como niños con problemas de aprendizaje. La terapia ocupacional valora el ocio como herramienta terapéutica para mejorar la autonomía, y es por ello por lo que los videojuegos han surgido como un recurso valioso en este campo. Proporcionando una plataforma atractiva que puede ser utilizada para mejorar las habilidades cognitivas, motoras, sociales y emocionales. Los videojuegos pueden ser adaptados para satisfacer las necesidades específicas de los niños con discapacidades.

La adicción, la exposición a contenidos violentos y el aislamiento social son algunos ejemplos que deben ser tratados y abordados de forma anticipada. En este sentido, el rol proactivo y comprometido de los padres, educadores y profesionales de la salud es esencial para guiar a los niños hacia experiencias enriquecedoras con estos mecanismos, maximizando los beneficios y minimizando los riesgos. En última instancia, la responsabilidad del uso juicioso de los videojuegos recae enteramente en los adultos que rodean a los niños.

Recomendaciones

A la luz de los hallazgos y reflexiones presentadas, se formulan recomendaciones para impulsar un cambio significativo en la comprensión y aprovechamiento del potencial de los videojuegos en los trastornos de aprendizaje y como medio terapéutico. Se recomienda:

- Brindar herramientas informativas para los padres para guiar a sus hijos en el uso responsable de los videojuegos, promoviendo un equilibrio entre entretenimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y personales.

- Se necesita más investigación para establecer la efectividad de los videojuegos en la terapia ocupacional. Esto incluye estudios controlados que evalúen los beneficios específicos y las mejores prácticas para su uso. Así, cómo desarrollar y difundir guías clínicas basadas en evidencia que describan cómo incorporar videojuegos en la terapia ocupacional, incluyendo recomendaciones sobre tipos de juegos, duraciones de sesiones y objetivos terapéuticos.
- Se requiere formación específica, acceso a recursos tecnológicos, protocolos claros, colaboraciones interdisciplinarias para aprovechar al máximo el potencial terapéutico de los videojuegos.
- Permitir que los niños participen en la elección de los videojuegos brinda una oportunidad para enseñarles sobre diferentes géneros y temáticas que existen de videojuegos. Es fundamental educarlos sobre la privacidad en línea, la ciberseguridad, la adicción y la prevención del ciberacoso.

Referencias Bibliográficas

- Aguilar Gutiérrez, E., Rubio Florido, I., & Viñals Blanco, A. (31 de Mayo de 2013). El ocio digital como recurso para el aprendizaje, la socialización y la generación de capital social. *Dianet*, 6(2), 196-209. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5144563>
- Amado Puentes, A., Fernández del Olmo, A., Roche Martínez, A., Joga Elvira, L., Pías Peleteiro, L., Luisa Poch Olivé, M. L., . . . Cardo Jalón, E. (2022). Trastornos del aprendizaje: definiciones. *aeped*, 1(1), 1-10. Obtenido de <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/01.pdf>
- American Occupational Therapy Association. (2008). *MARCO DE TRABAJO PARA LA PRÁCTICA DE TERAPIA OCUPACIONAL*. American Journal of Occupational Therapy. Obtenido de Dominio y Proceso (2da. Ed.): https://www.cptopr.org/Documents/Traduccion_FINAL_OTPF_2_PR.pdf
- American Psychiatric Association. (2014). *Guía de consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM-5*. Washington: DSM Permissions, American Psychiatric Publishing, 1000 Wilson Boulevard, Suite 1825, Arlington, VA 22209-3901, EEUU. Obtenido de <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
- Andrés Vilorio, C., Rodrigo Moriche, M. P., & Valdivia Vizarreta, P. (19 de Noviembre de 2021). El ocio en la primera infancia desde un enfoque humanista en tiempos de pandemia. *Dialnet*, 4-22. doi:https://doi.org/10.46583/edetania_2021.60.947
- AplicacionesPara.org. (diciembre de 2014). *AplicacionesPara.org*. Obtenido de Historia De Los Videojuegos: Inicios, Desarrollo Y Evolución: <https://www.aplicacionespara.org/historia->

de-los-videojuegos/

Arancibia, S. (15 de Agosto de 2018). *El Heraldó Austral*. Obtenido de Estrategias para ayudar a niños con problemas de aprendizaje: <https://www.eha.cl/noticia/actualidad/estrategias-para-ayudar-a-ninos-con-problemas-de-aprendizaje-2388>

Atencia Hernández, A. E., Correa López, R. A., & Mendoza Salazar, Z. M. (6 de Diciembre de 2021). Dislexia: Revisión de manifestaciones sintomatológicas y signos en etapas escolares. *Revista Tempus Psicológico*, 1-23.

doi:<https://doi.org/10.30554/tempuspsi.4.2.3377.2021>

Berrios Palacios, M., Lazcano Quintana, I., & Madariaga Ortuzar, A. (26 de Mayo de 2017).

Contextos educativos Revistas de Educacion- Universidad de la Rioja.

doi:<http://doi.org/10.18172/con.3066>

Bertran Prieto, P. (2023). *MedicoPlus*. Obtenido de Los 15 beneficios de los videojuegos para la salud (en niños y adultos): <https://medicoplus.com/psicologia/beneficios-videojuegos-para-salud>

Canabal García, C., Sánchez Gich, R., & García Campos, M. (8 de 11 de 2021). Fundacion Dialnet. *El reto del Trastorno de Aprendizaje No Verbal, TANV*, 149-165. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8214953>

Cervera, I. (12 de abril de 2019). *Geekno*. Obtenido de Gameplay:

<https://www.geekno.com/glosario/gameplay>

Chibuque Molano, J. N., & Banoy Suárez, W. (22 de abril de 2022). *Dialnet*. Obtenido de Los videojuegos y su contribución al desarrollo cognitivo y social en la niñez intermedia de Iberoamérica: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8433934>

CIE-11. (Enero de 2023). *CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad*. Obtenido de

6A03 Trastorno del desarrollo del aprendizaje: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f2099676649>

Cristiani, L. S., Cacciavillani, M. F., Alzola, S. B., & Montilla, S. (2017). *Acta Académica*.

Obtenido de Ocio y tiempo libre: análisis de la participación ocupacional frente a cambios repentinos en la condición de salud.: <https://www.aacademica.org/000-067/1072>

Domínguez De Omniumlab, A. (19 de agosto de 2015). *Start videojuegos en perspectiva*.

Obtenido de EL CONCEPTO SERIOUS GAMES EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS: <https://www.startvideojuegos.com/el-concepto-serious-games-en-la-historia-de-los-videojuegos/>

EDUCACIÓN 3.0. (10 de febrero de 2024). *EDUCACION 3.0 LIDER INFORMATIVO EN*

INNOVACION EDUCATIVA. Obtenido de Las mejores plataformas educativas para aprender jugando: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/plataformas-para-aprender-jugando/>

EDUCACIÓN 3.0. (9 de Febrero de 2024). *Los mejores videojuegos educativos*. Obtenido de

EDUCACION 3.0 LIDER INFORMATIVO EN INNOVACION EDUCATIVA: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/los-mejores-videojuegos-educativos/>

El comercio. (8 de 31 de 2022). Obtenido de Cinco video juegos educativos recomendados para

potenciar el aprendizaje: <https://elcomercio.pe/casa-y-mas/que-videojuegos-educativos-son-recomendados-para-potenciar-el-aprendizaje-rmmn-emcc-noticia/?ref=ecr>

EL TELÉGRAFO. (25 de Septiembre de 2019). Obtenido de 2.621 niños superan las dificultades

de aprendizaje en los planteles:

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/aprendizaje-planteles-ecuador>

Feijoo, B., & García-González, A. (Diciembre de 2016). Los videojuegos que entretienen a los

niños: análisis de la oferta y demanda de videojuegos entre el público infantil. *Dipòsit Digital de Documents de la UAB, Special Section Part 2: Digital Game*(55), 48-67.

doi:10.7238/a.v0i55.2892

Gaitán, V. (2023). *educativa*. Obtenido de Gamificación: el aprendizaje divertido:

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%2C%20entre%20otros%20muchos%20objetivos.>

Garay-Montenegro , J. I., & Ávila-Mediavilla , C. M. (1 de julio de 2021). *Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico*. Obtenido de portal.amelica:

<http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582004/html/>

García Lahiguera, N., & Gutiérrez Lengua, M. (enero de 2014). *LA REVISTA DEL COTOC*.

Obtenido de Reflexiones teóricas sobre el uso Uso Terapeutico Del Ocio: -

<https://es.scribd.com/document/513169284/Reflexiones-Teoricas-Sobre-El-Uso-Terapeutico-Del-Ocio>

García-Redondo, P., García, T., Areces, D., Núñez, J. C., & Celestino, R. (11 de julio de 2019).

International Journal of Environmental Research and Public Health. Obtenido de

Serious Games and Their Effect Improving Attention in Students with Learning

Disabilities.: <https://www.mdpi.com/1660-4601/16/14/2480>

Garmen, P., Rodríguez, C., García, T., García-Redondo, P., & Suárez, N. (diciembre de 2018).

novatica Revista de la Asociación de Técnicos de Informática. Obtenido de El potencial de los videojuegos para intervenir con dificultades de aprendizaje:

<https://www.novatica.es/el-potencial-de-los-videojuegos-para-intervenir-con-dificultades-de-aprendizaje/>

Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (28 de 04 de 2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Revista Científica de Comunicación y Educación*(65), 89-99. doi:<https://doi.org/10.3916/C65-2020-08> |

Lazcano Quintana, I., & De-Juanas Oliva, Á. (2020). OCIO DIGITAL JUVENIL: EN CUALQUIER MOMENTO, EN CUALQUIER LUGAR. *Repositorio institucional en acceso abierto de la Universidad Complutense de Madrid*, 61-80. Obtenido de <https://docta.ucm.es/entities/publication/0e0df2c7-928c-472b-b9d2-cfbcf69c4275>

López-Gorozabel, O., Pinargote-Valdiviezo, C., Cedeño-Palma, Emilio, E., Zambrano-Romero, W., & Mendoza-Zambrano, M. (Julio de 2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*(43), 633-646. Obtenido de <https://www.proquest.com/openview/967a4da45feee15ab8c7958fb27d44b3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

López-Wade, A., Amairani Uc-Cohuo, G., & Taylor Ramos, J. (Enero de 2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante*, 21(1), 12-16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/487/48742127003.pdf>

Mendoza Mendoza, A. (2018). Algunas consideraciones acerca del trastorno del aprendizaje. *Dialnet*, 4-9.

doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.4.n%C3%BAm.1.enero>.

Ministerio de Educacion . (6 de enero de 2023). Obtenido de Videojuegos y aprendizaje: <https://recursos.educacion.gob.ec/videojuegos-y-aprendizaje/>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2013). *GUÍA DE TRABAJO ESTRATEGIAS*

PEDAGÓGICAS PARA ATENDER NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.

Quito: Edición, corrección de estilo, diseño y diagramación Manthra Comunicación.

Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/05/Guia-de-estrategias-pedagogicas-para-atender-necesidades-educativas-especiales-en-el-aula.pdf>

Molinero Benito, A. (2020). *La influencia del uso de las TICs, los videojuegos y la violencia escolar en el bienestar psicológico (ansiedad y depresión)*. Universidad Zaragoza,

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. España: Facultad de Ciencias

Humanas y de la Educación. Campus de Huesca. Obtenido de

[https://zaguan.unizar.es/record/98049/files/TAZ-TFG-2020-](https://zaguan.unizar.es/record/98049/files/TAZ-TFG-2020-2617.pdf?version=1#page=21&zoom=100,109,94)

[2617.pdf?version=1#page=21&zoom=100,109,94](https://zaguan.unizar.es/record/98049/files/TAZ-TFG-2020-2617.pdf?version=1#page=21&zoom=100,109,94)

Moscardi, R. (2020). *Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entorno no lúdicos*. Obtenido de Scielo: [http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n110/1853-3523-](http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n110/1853-3523-ccedce-110-124.pdf)

[ccedce-110-124.pdf](http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n110/1853-3523-ccedce-110-124.pdf)

Murillo-Zamorano, L., López Sánchez, J. Á., Godoy-Caballero, A. L., & Bueno Muñoz, C. (17 de Marzo de 2021). Gamification and active learning in higher education: is it possible to match digital society, academia and students' interests? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*(15), 1-27.

doi:<https://doi.org/10.1186/s41239-021-00249-y>

Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (1 de Abril de 2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 24(2), 1-18. doi:<http://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>

Panda Cinemático. (25 de octubre de 2020). Obtenido de ¿Qué es un Videojuego? Definición y

- Características: <https://pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/>
RAE. (22 de Febrero de 2024). *Real Academia Española*. Obtenido de mando:
<https://dle.rae.es/mando>
- Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (Junio de 2018). *Scielo*. Obtenido de Videojuegos y habilidades del pensamiento:
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100267
- Ruiz Gutiérrez, M. (3 de Julio de 2017). *Repositorio institucional de la Universidad de Cantabria*. Obtenido de El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil:
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Rusca Jordán, R., & Corte Vergara, C. (2020). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 83(3), 148 - 156. doi:<http://dx.doi.org/10.20453/rnp.v83i3.3794>
- Sánchez Tovar, L., Jurado, L., & Simões Brasileiro, M. D. (Junio de 2013). *Scielo*. Obtenido de DESPUÉS DEL TRABAJO ¿QUÉ SIGNIFICADO TIENE EL OCIO, EL TIEMPO LIBRE Y LA SALUD?: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512013000100003
- Sánchez-Doménech, I. (27 de 6 de 2022). Aula Abierta-Revista electronica de la Universidad de Oviedo. *Revisión sistemática: perfil cognitivo de dislexia y discalculia comórbidas, Vol. 51 Núm. 2 (2022)*, 201-210. doi:DOI: <https://doi.org/10.17811/rifie.52.2.2022.201-210>
- SantaCruz, C. (17 de Mayo de 2018). *REVISTA ARJE*. Obtenido de DIFICULTADES EN EL

APRENDIZAJE O TRASTORNOS DEL APRENDIZAJE ESCOLAR: DISLEXIA:

[http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arje22e/art46.pdf#:~:text=En%20Ecuador%2C%20la%20pr evalencia%20en%20dificultades%20de,de%20problemas%20de%20matemática%20\(Mi nisterio%20de%20Educación](http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arje22e/art46.pdf#:~:text=En%20Ecuador%2C%20la%20pr evalencia%20en%20dificultades%20de,de%20problemas%20de%20matemática%20(Mi nisterio%20de%20Educación)

UNESCO. (21 de Septiembre de 2017). Obtenido de 617 millones de niños y adolescentes no están recibiendo conocimientos mínimos en lectura y matemática:

<https://www.unesco.org/es/articles/617-millones-de-ninos-y-adolescentes-no-estan-recibiendo-conocimientos-minimos-en-lectura-y>

Universidad Europea. (11 de enero de 2022). *Universidad Europea*. Obtenido de Animación y Videojuegos. La evolución de los videojuegos a lo largo de la historia:

<https://universidadeuropea.com/blog/evolucion-videojuegos/>

Urteaga Ceberio , G., Fernández Tobía, R., & Durán Carrillo, P. (2016). *INTERVENCIÓN EN EL ENTORNO ESCOLAR DESDE TERAPIA OCUPACIONAL*. Navarra, España:

Navarra—Nafarroako Lan— Terapeuten Elkargoa (COTONA_NALTE). Obtenido de

<https://www.cotonanalte.com/files/2017/12/Intervencion%20de%20Terapia%20Ocupacional%20en%20Educacion.pdf>

Vital Carrillo, M. (5 de julio de 2021). *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela*

Preparatoria No. 4. Obtenido de Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>

VIVES, V. (29 de Septiembre de 2021). *Blog Vicens Vives*. Obtenido de Los videojuegos como herramienta educativa: <https://blog.vicensvives.com/los-videojuegos-como-herramienta-educativa/>

Wijman, T. (19 de diciembre de 2023). *newzoo*. Obtenido de Newzoo's year in review: the 2023 global games market in numbers: <https://newzoo.com/resources/blog/video-games-in-2023-the-year-in-numbers>

Wikipedia . (14 de diciembre de 2023). *Wikipedia La enciclopedia Libre*. Obtenido de Historia de los videojuegos: https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos

Wikipedia la enciclopedia libre. (7 de junio de 2019). Obtenido de Controlador de videojuego: https://es.wikipedia.org/wiki/Controlador_de_videojuego

Anexos



Tesis FINAL 2024-JULIO 21 DEL 2024

7%
Textos sospechosos

6% Similitudes
0% similitudes entre comillas
1% entre las fuentes mencionadas
< 1% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: Tesis FINAL 2024-JULIO 21 DEL 2024.docx
ID del documento: 51d6fae261dc1764edd37b63bac6cda064682e35
Tamaño del documento original: 273.07 kB

Depositante: XIOMARA CAYCEDO CASAS
Fecha de depósito: 22/7/2024
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 22/7/2024

Número de palabras: 17.178
Número de caracteres: 119.967

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.uleam.edu.ec https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/4470/1/ULEAM-HT-0146.pdf 4 fuentes similares	< 1%	[Bar chart showing similarity locations]	Palabras idénticas: < 1% (102 palabras)
2	Tesis final.dpcx Tesis final #b10853 El documento proviene de mi grupo 4 fuentes similares	< 1%	[Bar chart showing similarity locations]	Palabras idénticas: < 1% (91 palabras)
3	revistacomunicar.com El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento ac... https://revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020-08.html 3 fuentes similares	< 1%	[Bar chart showing similarity locations]	Palabras idénticas: < 1% (88 palabras)
4	www.scielo.org.ar Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en e... http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232022009900124 6 fuentes similares	< 1%	[Bar chart showing similarity locations]	Palabras idénticas: < 1% (88 palabras)
5	repositorio.uleam.edu.ec https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/4890/1/ULEAM-HH-0005.PDF 2 fuentes similares	< 1%	[Bar chart showing similarity locations]	Palabras idénticas: < 1% (79 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.reto.ubo.cl Principales enfoques sobre la comprensión y aplicación del con... http://www.reto.ubo.cl/index.php/reto/articulo/view/99	< 1%	[Bar chart showing similarity locations]	Palabras idénticas: < 1% (39 palabras)
2	Documento de otro usuario #937a39 El documento proviene de otro grupo	< 1%	[Bar chart showing similarity locations]	Palabras idénticas: < 1% (36 palabras)
3	dugi-doc.udg.edu https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/10256/21469/2/51-60videojuegos.pdf	< 1%	[Bar chart showing similarity locations]	Palabras idénticas: < 1% (35 palabras)
4	rua.ua.es http://rua.ua.es/Alspace/bitstream/10045/107934/1/Efecto_de_los_videojuegos_en_ninos_entre_6_y_...	< 1%	[Bar chart showing similarity locations]	Palabras idénticas: < 1% (37 palabras)
5	blog.vicensvives.com Los videojuegos como herramienta educativa - Blog Vicens ... https://blog.vicensvives.com/los-videojuegos-como-herramienta-educativa/	< 1%	[Bar chart showing similarity locations]	Palabras idénticas: < 1% (30 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/01.pdf>
- https://www.cptopr.org/Documents/Traduccion_FINAL_OTPF_2_PR.pdf
- <https://www.efit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
- <https://www.aplicacionespara.org/historia-de-los-videojuegos/>
- <https://www.eha.cl/noticia/actualidad/estrategias-para-ayudar-a-ninos-con-problemas-de-aprendizaje-2388>

Análisis de artículos seleccionados

Tabla descriptiva de revisión de artículos (sumario de artículos por la revisión):

N.º	Base de datos / Revistas	Título de artículo de investigación	Autor y año de publicación	Diseño de investigación	Lugar de procedencia	Hallazgos / aportes / impacto	Conclusiones
1	Scielo	Videojuegos y habilidades del pensamiento.	Rivera Arteaga, Eduardo; Torres Cosío, Verónica (2018).	Descriptiva-Explicativa-Cualitativa	Guadalajara (México).	Se plantea que los videojuegos pueden mejorar las habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la memoria además pueden estimular la creatividad y la imaginación. Se destaca la necesidad de integrar elementos de videojuegos en la educación formal.	Los videojuegos tienen un gran potencial para transformar la educación. Su naturaleza interactiva y motivante los convierte en herramientas eficaces para desarrollar habilidades del pensamiento, competencias y generar conocimientos en el ámbito escolar.
2	Dialnet	Los videojuegos y su contribución al desarrollo cognitivo y social en la niñez intermedia de Iberoamérica.	Chibque Molano, Jessika Natalia; Banoy Suárez, Wilder (2022).	Descriptiva-Explicativa-Cualitativa	Zipaquirá (Colombia).	Se dan a conocer ejemplos de prácticas pedagógicas en diferentes países, demostrando los beneficios que los participantes obtuvieron al incorporar los videojuegos en el proceso de aprendizaje. Cuando se integran, mejoran habilidades y procesos cognitivos en estudiantes con dificultades TA.	Los docentes pueden enriquecer el proceso de enseñanza- aprendizaje al explorar estrategias que incorporen las tecnologías de la información. Los videojuegos, al contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, representan una herramienta al estudiante. Al adaptar un enfoque innovador, los educadores pueden fomentar un ambiente más dinámico y adaptado a las necesidades del niño.

International Journal of Environmental Research and Public Health	Los juegos serios y su efecto en la mejora de la atención en estudiantes con discapacidades de aprendizaje.	García Redondo, Patricia; García, Trinidad; Areces, Débora; Núñez, José Carlos (2019).	Descriptiva-cualitativa-cuantitativa	Oviedo (España).	En un estudio realizado a estudiantes que tenían trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) y trastorno específico del aprendizaje (TEA), se evaluaron los efectos de un juego serio basado en múltiples inteligencias. Después de 28 sesiones de intervención, que obtuvieron buenos resultados dando a conocer los juegos serios, mejoran la atención, el esfuerzo y la motivación, y promueven habilidades como la agilidad mental y el razonamiento estratégico.	La proliferación de recursos digitales ha dado lugar a nuevas formas de aprendizaje e interacción. Los juegos serios, utilizados permiten establecer objetivos evaluativos y educativos sin renunciar al entretenimiento, a través de una metodología motivadora y significativa.
Acta Académica	Ocio y tiempo libre: análisis de la participación ocupacional frente a cambios repentinos en la condición de salud.	Cristiani, Liliana Sandra: Cacciavillani, Maria Fabiana; Alzola, Silvia Beatriz; Montilla, Silvina (2017).	Descriptiva-Cualitativa-Exploratorio	Buenos Aires (Argentina).	La participación en actividades de ocio y tiempo libre nos brinda beneficios en diversas dimensiones, como la salud emocional, física, la interacción social y la satisfacción personal.	El cambio repentino en la salud de los entrevistados afectó su participación en actividades de ocio y tiempo libre. Las modificaciones en la forma de realizar estas actividades reflejan la adaptación a las nuevas circunstancias que ellos presentan. Además, se observa un cambio en las OTL, que se vinculan a la participación social como a la familiar. Es esencial comprender los factores que influyen en nuestras ocupaciones y como los trastornos de salud pueden afectarlas.

5	Repositorio institucional de la Universidad de Cantabria.	El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil	Marta Ruiz Gutiérrez (2017).	Cualitativa	España.	El juego en la Educación Infantil es crucial para el desarrollo integral de los niños y niñas. No es simplemente un pasatiempo, sino una herramienta fundamental que abarca aspectos cognitivos, emocionales y sociales.	El juego es un componente esencial en la educación infantil. Sin embargo, muchos docentes no lo incorporan adecuadamente en su metodología de enseñanza. En lugar de ser un elemento central en el proceso educativo, el juego a menudo se utiliza como una actividad secundaria o recompensa, lo que limita su efectividad.
6	Scribd	Reflexiones Teóricas Sobre El Uso Terapéutico Del Ocio.	García Lahiguera, Noelia; Gutiérrez Lengua, Marta (2014).	Descriptiva-Cualitativa	Barcelona (España).	Los hallazgos destacan la importancia del uso terapéutico del ocio en terapia ocupacional para promover la autonomía, la toma de decisiones y la construcción de un proyecto vital propio.	Se enfatiza la necesidad de una intervención individualizada, la escucha activa y la reflexión sobre la forma de llevar a cabo la terapia. Además, se resalta la relevancia del disfrute consciente y la autonomía en la elección y realización de actividades de ocio para lograr beneficios terapéuticos.
7	Dialnet	El ocio en la primera infancia desde un enfoque humanista en tiempos de pandemia.	Viloria, Carmen Andrés; M. Pilar, Rodrigo Moriche; Vizarréta, Paloma Valdivia (2021).	Descriptiva-Cualitativa	Madrid (España).	Se consideran las inquietudes y deseos de cada niño para proporcionar herramientas y estrategias para fomentar un ocio sano.	El ocio se presenta como un pilar fundamental para la calidad de vida en la primera infancia. En este contexto, la familia desempeña un papel importante al posicionarse como su agente principal. Ya que guían a los niños hacia un ocio humanista. Además, se resalta el juego como su principal ocupación. Aquella funciona como una herramienta pedagógica que fomenta las habilidades prosociales y la creatividad.

8	Dialnet	Algunas consideraciones acerca del trastorno del aprendizaje.	Mendoza Mendoza, Ana N (2018).	Cualitativa	Manta (Ecuador).	<p>Los descubrimientos y los resultados del estudio subrayan la necesidad de adoptar medidas preventivas y de detectar precozmente los problemas de aprendizaje, especialmente en la infancia y la adolescencia, para poder llevar a cabo intervenciones educativas eficaces.</p>	<p>Los trastornos de aprendizaje, como la discalculia, dislexia, TDAH y otros, representan dificultades específicas y persistentes en la adquisición de habilidades académicas. Es fundamental identificar tempranamente estas dificultades para proporcionar el tratamiento adecuado, que puede incluir aprendizaje interactivo y ejercicios específicos, los cuales son clave para normalizar la integración social y escolar desde la infancia hasta la adolescencia.</p>
9	Revista Tempus Psicológico	Dislexia: Revisión de manifestaciones sintomatológicas y signos en etapas escolares.	Atencia Hernández, Alba Ester; Correa López, Rolan Arcadio; Mendoza Salazar, Zary Marcela (2021).	Cualitativa	Colombia.	<p>Se proporciona una revisión de las manifestaciones de los signos y síntomas de la dislexia en etapas escolares, enfatizando la importancia de detectarla tempranamente y proporcionar intervenciones especializadas. Además, destaca la relevancia de la terapia de aprendizaje en el manejo de la dislexia, centrándose en áreas clave como la dirección lingüística múltiple y la participación simultánea de los sistemas de lenguaje.</p>	<p>La dislexia es un trastorno del aprendizaje que afecta a las capacidades lingüísticas, especialmente a la lectura, y puede manifestarse de diversas maneras. La identificación precoz, la intervención especializada y el apoyo educativo son necesarios para mejorar estas habilidades. La genética desempeña un papel importante en el desarrollo de este trastorno, y es importante distinguirlo de otros, para hacer un diagnóstico preciso y prescribir el tratamiento adecuado. La cooperación activa entre profesores, padres y especialistas es esencial en el tratamiento de la dislexia.</p>

10	Revista de la Universidad de Oviedo	Revisión sistemática: perfil cognitivo de dislexia y discalculia comórbidas.	Sánchez-Doménech, I. (2022).	Cualitativa	España.	Se resalta la necesidad de evaluar diversos aspectos cognitivos y ofrecer orientaciones específicas a los docentes para abordar los trastornos del neurodesarrollo.	Los estudios analizados enfatizan la necesidad de evaluar la memoria de trabajo en niños con dislexia y discalculia, identificando similitudes y diferencias en los déficits presentes en ambos trastornos. Además, se recomienda incluir prácticas psicopedagógicas para promover una adaptación escolar efectiva y una enseñanza inclusiva para la práctica educativa y el diagnóstico escolar.
11	Dialnet	El reto del Trastorno de Aprendizaje No Verbal, TANV.	Canabal García, Cristina; Sánchez Gich, Raquel; García Campos, M. Dolores (2021).	Míxita	España.	Se menciona la importancia de trabajar los dominios cognitivos y de promover una escuela inclusiva que vaya más allá del formato escrito y visual y combine el audio y la voz, así como las nuevas tecnologías, para que el aprendizaje sea más atractivo y motivador.	Es de vital importancia abordar y evaluar exhaustivamente las dificultades específicas de aprendizaje, como las dificultades de aprendizaje no verbal (TANV) y las dificultades de aprendizaje procedimental, mediante estrategias y entornos educativos únicos.
12	SciELO	Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica.	Rusca Jordán, Rusca: Corte Vergara, Carla (2020).	Cualitativa	Perú.	Es crucial considerar diversos factores que influyen en el TDAH, como los factores genéticos, ambientales y posibles comorbilidades al momento de abordar cada caso de manera integral. Esto contribuye a mejorar el desarrollo y la calidad de vida de estos usuarios.	El trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) es una condición del neurodesarrollo que se caracteriza por síntomas de inatención, hiperactividad e impulsividad. Para su diagnóstico se debe realizar una evaluación completa y su tratamiento debe incluir medicación, terapia conductual y ajustes en el entorno.

13	Asociación española de pediatría	Trastornos del aprendizaje: definiciones.	Amado Puentes, Alfonso; Fernández del Olmo, Aarón; Roche Martínez, Ana; Joga Elvira, Lorena; Pías Peleteiro, Leticia; Luisa Poch Olivé, María Luisa; Ramos Sánchez, Inmaculada; Cardo Jalón, Esther (2022).	Cualitativa	España.	El protocolo analiza diversos problemas de aprendizaje que los niños pueden experimentar, incluidos trastornos descritos en el DSM-5 y otros no mencionados en él. Se estima que entre el 5% y el 15 % de los niños en edad escolar tienen problemas de aprendizaje, y un porcentaje significativo también presentando comorbilidades en el TDAH.	Es necesario identificar tempranamente los trastornos del aprendizaje para prevenir el fracaso escolar y sus repercusiones en el comportamiento de la vida adulta, para ello se presentan protocolos actualizados para trastornos como la disgrafía motora, el síndrome DAMP y el TPA, considerando además sus factores genéticos y ambientales, visto la necesidad de evaluar el contexto individual y sociofamiliar en el tratamiento.
14	Dialnet	El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes.	Gómez-Gonzalvo, Fernando; Devís-Devís, José; Molina-Alventosa, Pere (2020).	Mixta	España.	Los resultados muestran que existe una relación inversa entre el tiempo dedicado a los videojuegos y el rendimiento académico, lo que significa que los jugadores que juegan a videojuegos de forma intensiva pueden tener dificultades para compaginar el tiempo de juego con sus estudios.	Según la investigación, el uso moderado de videojuegos no tiene un impacto negativo en el rendimiento académico y puede tener un efecto positivo en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y creativas. Sin embargo, se ha comprobado que quienes dedican más tiempo a los videojuegos tienden a tener un menor rendimiento académico.

15	Zaguan-Repositorio institucional de documentos	La influencia del uso de las TICs, los videojuegos y la violencia escolar en el bienestar psicológico (ansiedad y depresión).	Moliner Benito, Alicia (2020).	Mixta	España.	El estudio encontró que el uso de las TIC y los videojuegos está relacionado con el bienestar psicológico de los estudiantes universitarios, demostrando que los estudiantes con calificaciones universitarias más bajas tenían una mayor adicción a los videojuegos que los estudiantes con calificaciones universitarias más altas, que eran todo lo contrarios a los primeros que se mencionó.	El uso de las TIC y los videojuegos en niños de educación primaria en España está relacionado con la violencia escolar, la ansiedad y la depresión, lo que demuestra que el uso de videojuegos beneficia la salud mental, mientras que la violencia escolar se asocia con problemas psicológicos. Para abordar estos problemas, las escuelas deberían implementar programas de intervención y prevención.
16	Redalyc	Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica.	López-Wade, Aristides; Amairani Uco-Cohuo, Gabriela; Taylor Ramos, Jaime (2015).	Mixto	México.	El uso de videojuegos ofrece una oportunidad valiosa para entender las preferencias y conducta de los estudiantes.	El estudio realizado se centró en determinar la prevalencia, de videojuegos en niños en la primera infancia dentro del contexto educativo, y se resalta la importancia de la supervisión de los padres.

17	Cotona Nalte	Intervención en el entorno escolar desde terapia ocupacional.	Urteaga Ceberio, Garazi; Fernández Tobía, Rebeca; Durán Carrillo, Pilar (2016).	Mixto.	España.	El ámbito educativo considera importante el rol del terapeuta ocupacional para el desarrollo de habilidades en los alumnos con necesidades educativas especiales.	Cada niño es único, con ritmos de aprendizaje, intereses, motivaciones, capacidades y condiciones de salud diferentes. Por eso el sistema debe ser integrador y flexible. La terapia ocupacional desempeña un papel fundamental en la educación, sobre todo para los niños con necesidades especiales. Su objetivo es satisfacer las necesidades de los alumnos adaptándolos al entorno y haciéndoles partícipes de él, fomentando su independencia en diferentes ámbitos de la vida diaria.
18	Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação	El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas.	López-Gorozabel, Oscar; Pinargote-Valdiviezo, Cristina; Cedeño-Palma, Emilio, Emilio; Zambrano-Romero, Walter; Mendoza-Zambrano, Maritza (2021).	Mixto	Portoviejo (Ecuador).	Los videojuegos pueden ser una herramienta óptima para impartir diversos conocimientos siempre y cuando se establezca un equilibrio en su uso para evitar posibles efectos adversos.	Los resultados obtenidos abordan tanto los impactos positivos como negativos de los videojuegos. Se sugiere que deben utilizarse de manera equilibrada para evitar consecuencias en su salud física y social. Además, al usarse correctamente y en el momento adecuado, los videojuegos de simulación educativos se impulsan como herramientas de enseñanza en las instituciones.

19	Redalyc	Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios.	Núñez-Barriopedro, Estela; Sanz-Gómez, Ycray; Ravina-Ripoll, Rafael (2020).	Mixto	Madrid (España).	Se resalta la relevancia de modificar las opiniones negativas, aprovechar los beneficios educativos y explorar el potencial de los videojuegos en diferentes áreas.	Actualmente el uso de videojuegos ha sido abordado como una herramienta innovadora e interactiva en el proceso de enseñanza para el desarrollo cognitivo, personal y social del estudiante, lo que abre posibilidades para su uso en la educación y otros sectores.
20	Scielo	Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos.	Moscardi, Ramiro (2020).	Cualitativa	Argentina.	Los estudios destacan mejoras en habilidades cognitivas, flexibilidad mental, coordinación óculo-manual y resolución de problemas a través de la interacción con videojuegos.	Las intervenciones basadas en videojuegos son cada vez más sonadas por lo que existe un creciente interés en utilizarlos como herramientas terapéuticas en entornos clínicos y educativos.
21	International Journal of Educational Technology in Higher Education	Gamificación y aprendizaje activo en la educación superior: ¿es posible hacer coincidir los intereses de la sociedad digital, la academia y los estudiantes?	Murillo-Zamora, Luis R.; López Sánchez, José Ángel; Godoy-Caballero, Ana Luisa; Bueno Muñoz, Carmen (2021).	Cualitativa	España.	La gamificación se utiliza en la enseñanza de macroeconomía a nivel universitario y ha demostrado ser beneficiosa para las competencias y la satisfacción de los estudiantes. Aunque mejora el aprendizaje y la satisfacción, no tiene un impacto significativo en el rendimiento académico general.	El impacto de la gamificación en la enseñanza de macroeconomía en la educación superior se analiza en este artículo. El desarrollo de habilidades, el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes son los principales objetivos. Se explora cómo esta estrategia puede mejorar la experiencia de aprendizaje en entornos universitarios comparando grupos experimentales con y sin gamificación.

22	Portal amelica	Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico.	Garay-Montenegro, Julia Inés; Avila-Mediavilla, Carlos Marcelo (2021).	Cualitativa Descriptivo, Cuantitativo	Cuenca (Ecuador).	Los estudios realizados demuestran que los videojuegos deben ser utilizados como estrategia pedagógica no solo en las escuelas sino también en su hogar de manera moderada, obteniendo grandes avances en el aprendizaje.	La incorporación de videojuegos en la educación permite a los docentes impartir clases más entretenidas y diferentes. En este enfoque, el estudiante se convierte en el protagonista del proceso de aprendizaje, adquiriendo conocimientos mientras juega. Una ventaja importante de utilizar videojuegos en educación es su adaptabilidad a cualquier área del conocimiento. Además, los docentes pueden establecer límites moderados para garantizar un uso saludable sin afectar la salud de los estudiantes.
23	Repositorio académico digital	Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje.	Vital Carrillo, Marisela (2021).	Descriptiva Cualitativa	México.	Las TIC (tecnologías de la información y comunicación) tienen un impacto positivo en la educación, logrando que los estudiantes puedan tener un aprendizaje significativo, interactivo y colaborativo.	Gracias a las tecnologías de la información y la comunicación se han ido revolucionando los sistemas educativos y el proceso de aprendizaje. Estas plataformas educativas virtuales y las herramientas digitales empoderan a los estudiantes a aprender de manera flexible y motivadora con el objetivo de que ellos puedan construir un conocimiento significativo.

24	Contextos educativos Revistas de Educación- Universidad de la Rioja	Intervención en educación del ocio para la infancia en honduras desde un enfoque humanista.	Berrios Palacios, Maite Asly; Lazcano Quintana, Idurre; Madariaga Ortuzar, Aurora (2017).	Cualitativo	Honduras.	El proyecto se fundamenta en un enfoque humanista del ocio en la infancia, para experimentar, crear, interactuar y adquirir aprendizajes significativos con el objetivo de mejorar la calidad de vida.	Es importante garantizar la relevancia de la educación sobre el ocio como un derecho en la infancia, promoviendo un concepto que sea positivo y enriquecedor para su desarrollo personal y social.
25	Scielo	Después del trabajo ¿qué significado tiene el ocio, el tiempo libre y la salud?	Sánchez Tovar, Ligia; Jurado, Lisdella; Simões Brasileiro, Maria Dilma (2013).	Cualitativa Descriptiva	Venezuela-Brasil.	Los hallazgos del estudio proporcionarían información valiosa para diseñar una propuesta que promueva el uso adecuado del tiempo libre, el ocio y la recreación como medios para preservar la salud de los trabajadores.	Este estudio mostro que la percepción que tienen los trabajadores entre el ocio y tiempo libre no se le otorga la significación debida. Estos conceptos quedan atrapados en actividades que no garantizan entretenimiento, relajación ni desarrollo personal. A partir de diseños de programas de ocio y tiempo libre, se logrará el proceso de recuperación adecuado del desgaste físico y mental que ellos poseen, mejorando así su calidad de vida y previendo enfermedades ocupacionales.
26	Revista Arje	Dificultades en el aprendizaje o trastornos del aprendizaje escolar: Distlexia.	SantaCruz, Claudia (2018).	Mixto	Cuenca (Ecuador).	Detectar la distlexia de manera temprana se presenta como un aspecto crucial para optimizar el proceso de lectura, que es fundamental como puerta de entrada al aprendizaje.	Un estudio realizado destaca la alta prevalencia de distlexia y otras dificultades de aprendizaje en niños de Educación General Básica. Se redacta la necesidad de abordar estas dificultades de manera integral, considerando factores genéticos, neurológicos, psicológicos y socioculturales.

27	Depósito Digital de Documentos de la UAB	Los videojuegos que entretienen a los niños: análisis de la oferta y demanda de videojuegos entre el público infantil.	Feijoo, Beatriz; García-González, Aurora (2016).	Mixto	España.	Respecto a la investigación estos medios audiovisuales tienen como objetivo comprobar si los videojuegos disponibles para los niños se alinean con sus gustos y cumplen con las restricciones de edad establecida por el sistema PEGI.	Es esencial identificar la influencia de los videojuegos para la protección del niño ya que algunos acceden a juegos no recomendados para su edad teniendo como preferencia títulos para adultos o un público en general, surgiendo la necesidad de evaluar los contenidos que consumen mediante la clasificación PEGI es fundamental en la industria de los videojuegos.
28	Dialnet	El ocio digital como recurso para el aprendizaje, la socialización y la generación de capital social.	Aguilar Gutiérrez, Eduardo; Rubio Florido, Isabel; Viñals Blanco, Ana (2013).	Cualitativo	España.	El uso del ocio digital brinda oportunidades de aprendizaje en línea, creando conocimiento colectivo. Asimismo, los videojuegos como recurso educativo, facilita la mejora de destrezas, aspectos cognitivos, socializadores y de alfabetización.	El ocio digital ayuda al aprendizaje y al desarrollo cognitivo, siempre que se utilicen de manera responsable, es por ello por lo que esto incluye a los videojuegos, las redes sociales virtuales y las comunidades virtuales de ocio serio, aquellas herramientas brinda la oportunidad para el desarrollo personal y social en elementos como creatividad, cooperación en el ámbito educativo.
29	Docta Complutense- Repositorio institucional en acceso abierto de la Universidad Complutense de Madrid	Ocio digital juvenil: en cualquier momento, en cualquier lugar.	Lazcano Quintana & De-Juanas Oliva (2020).	Cualitativo	España.	La evolución de los videojuegos se extiende desde la experiencia pasadas hasta la actualidad, a través de su práctica la digitalización ha transformado la gestión del tiempo, las relaciones y la intimidad de los jóvenes.	La vida de los jóvenes se caracteriza por el aumento significativo del ocio digital. El uso de videojuegos, como el Fortnite y otro tipo de videojuegos crean conexiones globales de entretenimiento, compañía y creatividad.