



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN PÚBLICA
ESCUELA DE TRABAJO SOCIAL**

**TÍTULO
CONOCIMIENTO EN LAS FAMILIAS SOBRE EL USO DE LOS
VIDEOJUEGOS Y LOS EFECTOS EN LOS ESTUDIANTES.**

**Subtítulo
Conocimiento que tienen las familias sobre el uso de los
videojuegos y los efectos en los estudiantes que asisten al nivel
elemental del Colegio León A. Soto, corregimiento Amelia Denis
de Icaza, distrito San Miguelito.**

POR: MICHELL RAMOS Y ROSALIA AHUMADA

Asesora: Mgtr. Gladys Miller Ramírez

CONOCIMIENTO EN LAS FAMILIAS SOBRE EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y LOS EFECTOS EN LOS ESTUDIANTES.

SUBTÍTULO: CONOCIMIENTO QUE TIENEN LAS FAMILIAS SOBRE EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y LOS EFECTOS EN LOS ESTUDIANTES QUE ASISTEN AL NIVEL ELEMENTAL DEL COLEGIO LEÓN A. SOTO, CORREGIMIENTO AMELIA DENIS DE ICAZA, DISTRITO SAN MIGUELITO.

AGRADECIMIENTO

Hemos terminado un ciclo de mucha risa, llantos, felicidad y frustraciones. Por lo tanto, les dedicamos este trabajo a todos los que formaron parte de esta etapa de nuestra vida.

Agradecemos a Dios por iluminar nuestro camino y a cada familiar, que estuvo presente en este proceso, por haber formado parte de esta realidad y por ayudarnos a alcanzar este sueño, a los profesores por todo el conocimiento brindado y a todos los compañeros que nos apoyaron en los momentos más difíciles, de una manera especial a nuestra asesora la Magister e Investigadora Gladys Miller Ramírez.

RESUMEN

TÍTULO DEL ESTUDIO

Conocimiento de las familias sobre el uso de videojuegos y los efectos en los estudiantes.

Esta investigación es el conocimiento que tienen las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos en los efectos en estudiantes del nivel elemental del Colegio León A. Soto en Panamá, ubicado en el corregimiento de Amelia Denis de Icaza, distrito de San Miguelito, en el cual se destaca la creciente preocupación por el uso descontrolado de los videojuegos en los adolescentes y la limitada supervisión parental.

La investigación es de tipo exploratoria-descriptiva. La muestra fue de 383 familias. los instrumentos de recolección de datos fueron, la encuesta a las familias y una representación en los talleres de grupos focales dirigidos a 60 estudiantes en edades de 12 a 17 años.

El estudio enfatiza, la importancia de la Legislación Internacional y Nacional en la protección de los menores en el entorno digital.

Entre los resultados relevantes del estudio se destaca la falta de conocimiento y criterios claros en las familias para orientar adecuadamente a sus hijos sobre el uso responsable de los videojuegos en línea; además se evidenció el potencial de estas plataformas digitales como entorno educativo.

Finalmente, se recomiendan acciones claves para las familias y el colegio, se busca un enfoque integral y colaborativo para asegurar un uso digital saludable y seguro en el alumnado.

ABSTRACT SUMMARY

Executive summary

Research title

knowlwdge in the family regarding video Game Use and it's effects on Students.

The research is about use of video games and their effects on teenagers sons and daughters,family member's knowledge of video games and their effects on elementary school students at the León A.Soto in Panama Located subdstric,Amelia Denis de Icasa ,district of San Miguelito,which highlights the growing concern about the out of control with the use of video games among teenagers and the limited parental.

The research is the type exploratory_descriptive.The study involved 383 families as participants.The instrument used for families and (focus group)sessions wich involved a total of 52 students of aged 12 to 17 years the duration of the study was two years,from 2023_2025.

The study emphasizes the importante of international and national legislación on protecting minors in the digital environment. On the other hand,the study reveals a significant lack of knowledge and clear criteria among families to adeguatily quide their sons and daughters in addition to addressing the responsible use of online video games ,the research highlighted the educational potencial of these digital plataform as alternative learning environments.

Finally, key actions are recommended for both families and Elementary school, aiming for a comprehensive and collaborative approach to insure students healthy and safe use of technology.

ÍNDICE

TÍTULO DEL ESTUDIO	iii
ABSTRACT SUMMARY	iv
INTRODUCCIÓN.....	12
CONOCIMIENTO EN LAS FAMILIAS SOBRE EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y LOS EFECTOS EN LOS ESTUDIANTES.	i
SUBTÍTULO: CONOCIMIENTO QUE TIENEN LAS FAMILIAS SOBRE EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y LOS EFECTOS EN LOS ESTUDIANTES QUE ASISTEN AL NIVEL ELEMENTAL DEL COLEGIO LEÓN A. SOTO, CORREGIMIENTO AMELIA DENIS DE ICAZA, DISTRITO SAN MIGUELITO. ...	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
RESUMEN.....	iii
CAPÍTULO I.	14
1.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	15
1.2. MARCO CONCEPTUAL ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	16
1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	19
1.4. JUSTIFICACIÓN	21
CAPÍTULO II.	23
2. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	24
2.3. VARIABLES:	24
2.4. METODOLOGÍA	25
2.5. POBLACIÓN Y MUESTRAS	25
2.6. INSTRUMENTOS.....	27
2.7. TIPO Y DISEÑO DEL ESTUDIO	28
CAPÍTULO III.	30
3.2. NORMATIVAS NACIONALES.....	41
CAPÍTULO IV.....	56
4.1 LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN LAS (TIC)	57
LAS TIC COMO AGENTES SOCIALIZADORES:	58
4.3. TIPOS DE JUGADORES /USUARIO.....	66
4.4. EFECTO Y RIESGO DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA	68
4.5. EFECTOS Y RIESGOS NEGATIVOS EN EL USO DE LAS TIC	69

5.8.	CONTROLES PARENTALES	89
5.9.	TIPOS DE CONTROLES PARENTALES	90
5.10.	CÓDIGO PLAN EUROPEO INFORMACIÓN DE SISTEMA PEGI	92
	CAPÍTULO V.	73
5.1.	EVOLUCIÓN DE LAS FAMILIAS EN PANAMÁ	74
5.2.	EVOLUCIÓN DE LA FAMILIA EN PANAMÁ Y SU RELACIÓN CON EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA CRIANZA	76
5.3.	FAMILIA EN PANAMÁ, EN BASE A LOS DATOS DE LOS ÚLTIMOS 5 AÑOS 2019-2024	78
5.4.	LA FAMILIA COMO ACTOR SOCIALIZADOR	81
5.5.	ROL DE LOS PADRES Y MADRES DE FAMILIA	82
5.6.	PAUTAS DE CRIANZA Y DISCIPLINA	83
5.7.	ESTILOS DE CRIANZA	85
5.7.1.	PADRES Y MADRES AUTORITARIOS	86
5.7.2.	PADRES Y MADRES PASIVOS (NEGLIGENTES)	87
5.7.3.	PADRES Y MADRES DEMOCRÁTICOS	87
5.7.4.	PADRES Y MADRES PERMISIVOS	88
5.12.	LA ESCUELA COMO AGENTE SOCIALIZADOR: EL COLEGIO LEÓN SOTO ESCENARIO DE ESTUDIO	95
5.13.	LA ESCUELA COMO AGENTE SOCIALIZADOR	95
5.13.	ANTECEDENTES CENTRO EDUCATIVO LEÓN ANTONIO SOTO	95
6.1.1.	CARACTERÍSTICAS SOCIALES Y ECONÓMICAS	100
6.1.2.	DISPOSICIÓN RECHAZO AL USO DE LOS VIDEOJUEGOS	102
6.1.3.	EFFECTOS POR EL USO DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA	108
5.14.	LOCALIZACIÓN	97
	CAPÍTULO VI.	98
6.1.	ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LAS FAMILIAS (PADRES, MADRES Y/O TUTORES)	99
6.1.4.	PAUTAS DE CRIANZA Y DISCIPLINA APLICADA POR LAS FAMILIAS EN SU ROL DE GUÍA EN EL ACCESO Y USO DEL INTERNET Y VIDEOJUEGOS	110
6.1.5.	ABORDAJE DE LA PROBLEMÁTICA DEL ACCESO Y EL USO DE VIDEOJUEGOS	111
6.2.1.	INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL DESARROLLO ADOLESCENTE	115
6.2.2.	IMPACTO EN LA DINÁMICA FAMILIAR Y ACADÉMICA	117
6.2.	ANÁLISIS DE LOS TALLERES DIRIGIDOS A LOS Y LAS ESTUDIANTES, TIPO GRUPO FOCAL	113

6.3.	SEMEJANZAS	119
6.4.	CONCLUSIONES DE LOS TALLERES	120
6.5.	RECOMENDACIONES DE LOSTALLERES	121
CAPÍTULO VII.....		122
PROPUESTA: EDUCACIÓN FAMILIAR PARA EL DESARROLLO HUMANO Y SOCIAL EN EL USO DE LOS JUEGOS EN INTERNET		122
SUB TÍTULO: CIUDADANÍA DIGITAL		122
7.	RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO	123
CAPÍTULO VIII.....		138
8.1.	CONCLUSIONES.....	139
8.2.	RECOMENDACIONES	143
BIBLIOGRAFIA.....		146
ANEXOS		163
ANEXO 1 SIGLAS		164
ANEXO 2 DEFINICIÓN DE CONCEPTOS CLAVES		165
ANEXO 3. AVAL DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS		167
ANEXO 4 NOTA DE APROBACIÓN DEL COLEGIO.....		184
ANEXO 5. TABLAS DE ESTADÍSTICOS		185
ANEXO 6 ILUSTRACIONES ESTADISTICAS		197
ANEXO 8. FOTOS		204

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que ha identificado el tipo de contenido de los videojuegos utilizados.....	103
Tabla 2 Total, de madres, padres o tutores encuestados ante el acceso y uso de los videojuegos en líneas.	108
Tabla 3 Total, de madres, padres o tutores encuestados si la conducta se asocia al uso de los videojuegos.	110
Tabla 4 Elección de los adolescentes sobre el uso de preferencia de los dispositivos tecnológico para el uso de videojuegos en línea.....	115
Tabla 5 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por grupo de edad..	185
Tabla 6 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por nivel educativo alcanzado.	185
Tabla 7 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según su estado civil.	186
Tabla 8 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por ingreso familiar.	186
Tabla 9 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por el tipo de tenencia o propiedad de la vivienda.....	187
Tabla 10 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por grupo de edad según el nivel educativo.	187
Tabla 11 Total, de madres, padres, o tutores de encuestados por grupo de edad según el ingreso familiar mensual.	188
Tabla 12 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por el nivel civil según el ingreso familiar mensual.	188
Tabla 13 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por el nivel educativo según el ingreso familiar mensual.	189
Tabla 14 Total, de madres, padres, o tutores encuestados si tienen experiencia de jugar videojuegos en línea.....	189
Tabla 15 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que ha identificado el tipo de contenido de los videojuegos utilizados.....	190

Tabla 16 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según el tiempo que dedican sus hijos a los videojuegos.....	190
Tabla 17 Total, de madres, padres, o tutores si hay diferencias entre hombres y mujeres por el tiempo dedicado a los videojuegos.	191
Tabla 18 Total, de madres, padres, o tutores según el tiempo que ellas dedican a los videojuegos.	191
Tabla 19 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según el tiempo que ellos les dedican a los videojuegos.....	192
Tabla 20 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según los videojuegos utilizados por sus hijos.....	192
Tabla 21 Total, de madres, padres, o tutores encuestados ante el acceso y uso de videojuegos en línea.....	193
Tabla 22. Total, de madres, padres, o tutores encuestados si el uso de los videojuegos beneficia a los adolescentes en su desarrollo.	193
Tabla 23 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que indicaron en qué beneficia el uso de los videojuegos en línea a sus hijos.....	194
Tabla 24 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que indicaron si la conducta se asocia al uso de los videojuegos.....	194
Tabla 25 Total, de madres, padres, o tutores encuestados si han aplicado pautas de crianza y disciplina en sus hijos.....	195
Tabla 26 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que indican el rol que tienen con sus hijos.	195
Tabla 27 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que han requerido ayuda en la problemática del uso excesivo de los videojuegos por sus hijos/as.	196
Tabla 28 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que si han solicitado ayuda por el uso excesivo de los videojuegos de parte de sus hijos/as.....	196
Tabla 29 Total, de madres, padres, o tutores encuestados dispuestos a participar en programas de orientación.....	197

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

Ilustración 1 Porcentaje de madres, padres, o tutores encuestados por grupo de edad.....	100
Ilustración 2 Total, de Madre, padres o tutores encuestado por edad y nivel educativo alcanzado.....	101
Ilustración 3 Porcentaje de madres, padres o tutores encuestados que han tenido experiencia en videojuegos en línea.....	102
Ilustración 4 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según el tiempo que dedican sus hijos a los videojuegos.	104
Ilustración 5 Total, de madres, padres, o tutores entre mujeres y hombres dedicados al uso del tiempo de los videojuegos.....	106
Ilustración 6 Porcentaje de madres, padres, o tutores encuestado a quiénes han solicitado ayuda los por el uso excesivo de los videojuegos.	112
Ilustración 7 Porcentaje descrito por los adolescentes en el taller de grupo focal por los estudiantes sobre el de impacto en la dinámica familiar.....	118
Ilustración 8 Porcentaje de madres, padres, o tutores encuestados por grupo de edad.....	197
Ilustración 9 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por grupo de edad.....	198
Ilustración 10 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según su estado civil.....	198
Ilustración 11 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por ingreso familiar.....	199
Ilustración 12 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por el tipo de tenencia o propiedad de vivienda.	199

Ilustración 13 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por grupos de edad según el nivel educativo.	200
Ilustración 14 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por grupos de edad según el ingreso mensual.	200
Ilustración 15 Porcentaje de madres, padres, o tutores encuestados si han tenido experiencia en videojuegos en línea.	200
Ilustración 16 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según el tiempo que dedican sus hijos a los videojuegos	201
Ilustración 17 Total, de madres, padres, o tutores entre mujeres y hombres dedicados al uso del tiempo de los videojuegos.....	201
Ilustración 18 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que indicaron en qué beneficia el uso de los videojuegos en línea a sus hijos/as.....	202
Ilustración 19 Porcentaje de madres, padres, o tutores a quiénes han solicitado ayuda los encuestados por el uso excesivo de los videojuegos.....	202

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, bajo la denominación de “Conocimientos de las Familias sobre el uso de videojuegos y los efectos en los estudiantes” tiene como propósito generar conocimientos acerca de las familias y los efectos del empleo cotidiano de los videojuegos de parte de los estudiantes que asisten al nivel elemental del Colegio León A. Soto, corregimiento de Amelia Denis de Icaza, distrito de San Miguelito.

Es sabido que la población de menores de edad es altamente impactada por la tecnología del siglo XXI, lo que sin duda trae nuevas formas de interpretar la realidad en sus relaciones con el mundo cotidiano. En efecto, contamos con estudios que dan cuenta de estas ventajas y desventajas, pero, sobre todo de la importancia de educar a las nuevas generaciones sobre el uso adecuado de las tecnologías para mejor provecho de la vida presente y futura.

(Asensio, Pedro de Miguel Asensio, 2022) No es ajeno a que los y las adolescentes, han manifestado durante estos últimos 10 años conductas desmedidas y descontroladas por el uso de los videojuegos, predominando la falta de supervisión y orientación asertiva de los padres y las madres de familia, que no han asumido un rol protagónico, en la prevención de riesgos a través del acceso y uso de los videojuegos en internet, aunado a esto los avances de la tecnología y las plataformas de los videojuegos son poco utilizadas como parte de los entornos de aprendizajes educativos e informativos, perdiendo atractivo en la demanda de estos espacios.

Particularmente, en el caso de los videojuegos, en la revisión bibliográfica no se contó con suficientes investigaciones por lo que nos inclinamos a aportar desde este aspecto. La investigación está estructurada en ocho capítulos. El primer capítulo abarca el marco teórico, el planteamiento del problema y la justificación.

El segundo capítulo explica la metodología y el tercero, analiza el marco legal internacional y nacional con respecto al problema.

Seguidamente, los capítulos cuatro hasta el ocho, abordan el uso de las Tics y los agentes socializadores, las familias y escuelas. Proseguimos con los resultados, las conclusiones, recomendaciones y el proyecto que se propone a fin de contribuir a la orientación del tema investigado finalizamos con la bibliografía y los anexos.

Es relevante indicar que en el proceso de la elaboración y ejecución del estudio nos enfrentamos a situaciones adversas que limitaron sobre todo la etapa de recolección de los datos y la aplicación de los instrumentos por motivo de situaciones políticas y huelgas nacionales de parte de distintas organizaciones sociales entre ellos los educadores.

Esperamos con este aporte investigativo despertar el interés tanto de los profesionales de Trabajo Social como de otros de las ciencias sociales en particular, para continuar profundizando en esta temática que representa todo un desafío para los modelos de crianza del siglo XXI en las familias y sus relaciones con sus hijos e hijas en la búsqueda del bienestar, desarrollo humano y social.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

1.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La presente investigación está enfocada en el conocimiento que tienen las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos en los estudiantes, que asisten al nivel elemental del Colegio León A. Soto, corregimiento de Amelia Denis de Icaza, distrito de San Miguelito. Con el subtítulo Efecto en las Familias y los Estudiantes sobre el Uso de Videojuegos.

La investigación propone analizar el impacto a través del conocimiento que tienen las familias sobre el uso de los videojuegos que utilizan los y las adolescentes, con el objetivo de comprender cómo esta forma de entretenimiento influye en su desarrollo cognitivo, social y emocional. (Espino, 2021)

Por consiguiente, la cantidad de horas como usuarios de los videojuegos ha ganado una popularidad significativa entre los jóvenes en los últimos años, lo que ha generado preocupación entre: padres, madres, educadores y profesionales de la salud y de la educación sobre los posibles efectos negativos en la población adolescente, por tanto, es esencial entender cómo esta forma de entretenimiento influye en el desarrollo de la juventud. (Araúz, 2019).

La finalidad de este estudio es obtener información relevante que sirva en el proceso de descontrol y sobreexposición que el estudiantado de secundaria ejecuta en interacción diaria con el mundo digital, a su vez, dotar de herramientas a los tutores, padres o madres de familia en la implantación del uso de controles parentales en los dispositivos tecnológicos en línea, aplicar pautas y restricciones de uso y el tiempo en los dispositivos tecnológicos y fortalecer la relación filial desde el entorno familiar, repercutiendo como beneficio para la profesión de Trabajo Social, y al Especialista en Familia y el aporte que esta le dará a la institución educativa.

1.2. MARCO CONCEPTUAL ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

El estudio surge por el interés de conocer la realidad en la que muchos niños, niñas y adolescentes en armonía con la conectividad en la nueva era digital y tecnológica, tienen facilidad de uso y acceso a las redes sociales y videojuegos, debido a que muchos no cuentan con la supervisión adecuada del padre, madre o cuidadores de familia.

Según (Espino, 2021) en su tesis titulada **Adicción a los videojuegos y su relación con los problemas de salud mental en adultos jóvenes en Panamá**, señala los efectos y daños causados por la adicción a los videojuegos, basándonos en el estudio de referencia, no podemos dejar de lado el auge de la tecnología en las últimas décadas, ya que el avance tecnológico ha llevado a la proliferación de dispositivos electrónicos, incluyendo consolas de videojuegos y computadoras, lo que ha aumentado el acceso y la disponibilidad de los videojuegos de parte de los adolescentes. Para muchos de ellos el escapismo emocional hacia los videojuegos es recurrir a una forma de evadir problemas emocionales o sociales, debido a las situaciones difíciles o estresantes en sus vidas.

En el diario la Estrella de Panamá, el artículo de **Gustavo Aparicio** aporta al estudio con una noticia titulada: **Las advertencias sobre los niños por el uso excesivo de videojuegos** del cual la falta de supervisión parental, porque muchos padres y madres no están completamente informados sobre los contenidos, y el impacto de los videojuegos en sus hijos/as debido a la falta de supervisión adecuada puede llevar a un uso excesivo y descontrolado de estos, afectando negativamente su desarrollo y las relaciones sociales, que pueden impactar en la vida familiar genera conflictos familiares, ya que los adolescentes pueden descuidar sus responsabilidades y actividades cotidianas en detrimento de su participación en el mundo real. Riesgo de adicción debido a que algunos

adolescentes pueden desarrollar una adicción a los videojuegos, lo que los puede llevar a tener problemas de salud mental y emocional. (Aparicio, 2021)

Por otro lado, el informe público emitido por el Centro de Investigación Educativa de Panamá, elaboró el estudio usando un diseño **experimental: El impacto que tienen los juegos digitales para el desarrollo de habilidades tempranas de lectoescritura y matemáticas en niños y niñas de 4 a 6 años**. La preferencia por el aislamiento digital puede limitar las interacciones sociales cara a cara, dificultando el desarrollo de habilidades sociales y la formación de relaciones significativas. El impacto académico, en el uso excesivo de videojuegos puede afectar el rendimiento académico, ya que el tiempo dedicado a los estudios se reduce y la concentración se ve comprometida. (León & Nobre Amorim, 2022)

Por lo antes expuesto, los desafíos deben establecer límites adecuados para el uso de videojuegos lo que puede llegar a ser un reto para los padres y las madres, ya que el contenido y la accesibilidad a estos son amplios y variados.

Complementando la idea de la efectividad y continuidad de implementar la herramienta de control parental para regular los hábitos en el uso e intensidad de los videojuegos en los niños, las niñas y los adolescentes para mejorar el proceso de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes". (p.14). (Daniel Lloret Irlés, Cabrera , & Sanz Baños, 2013).

Es pertinente mencionar el resultado obtenido en la evaluación, la respuesta al tratamiento en 86 adolescentes entre 12 a 17 años con trastorno por juegos en internet... Los elementos que agudizan en los y las adolescentes los rasgos de trastornos comórbidos, afectivo, de personalidad, los cuales presentaron mejorías favorables en los patrones del uso de los desadaptativos debido a los problemas interpersonales o de déficits en las habilidades sociales, así como la soledad, se

debe regular la exposición del uso y frecuencia de videojuegos. (Martín-Fernández, Matali, & García, 2017)

En la misma línea, se destaca el estudio realizado sobre la adicción a los videojuegos y la agresividad que presentan los estudiantes en las edades de 13 a 17 años de secundaria de dos colegios privados en Villa María de Perú... Se reflejó en los adolescentes la intolerancia, la dificultad en tener autocontrol en el buen uso del tiempo libre o de ocio, agresividad verbal, agresividad física, manifestación de ira y hostilidad en la interacción social y en su entorno (Triunfo, 2017).

Para ello nos parece pertinente retomar la base de la investigación expuesta por Pérez, R., y Ruíz K. (2019), en donde se sostiene el aporte de los resultados obtenidos por la Universidad Oberta de Cataluña España y el Hospital General de Massachusetts de Estados Unidos;

“Arrojando que 116 adolescentes presentaron alteraciones en el funcionamiento y cambios muy significativos en la neurología y estructura cerebral a causa del uso excesivo de los videojuegos” (p.39). (Ruperto, 2019)

Así también, recientemente **Mónica R., R y García P., F.**, plantearon en su estudio de investigación:

“Que el uso excesivo de videojuegos ha aumentado de manera vertiginosa en la pérdida del control e interés en los enfoques académicos, en los varones entre los 10 a los 19 años, que manifestaron consecuencias negativas como el juego patológico en adicción al videojuego, factores predictores, en la prevalencia, las características validadas con relación a otras adicciones o trastornos como el TEA (Trastorno de Espectro Autista) y con el TDHA (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad) y la prevención en el uso problemático y la adicción al videojuego” (p.10)
(Rodríguez & García, 2021)

1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente, el ser humano se muestra inmerso ante el aumento de la popularidad de los videojuegos y acceso fácil a través de diferentes dispositivos tecnológicos. Esta tendencia plantea preocupaciones sobre cómo puede afectar las dinámicas familiares, las relaciones entre padres e hijos; si bien los videojuegos pueden tener efectos positivos, como el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales; de igual manera pueden ser negativos si no se gestionan adecuadamente.

Por tanto, resaltamos la importancia del rol de las familias como la base de la sociedad y el medio natural para el crecimiento y bienestar de todos sus integrantes y en específico el de los niños, las niñas y los adolescentes, de ahí, el valor en la orientación que deben recibir de sus progenitores o cuidadores. La protección que deben brindar es asumir la responsabilidad del cuidado dentro de un entorno sano, pleno y armonioso, desarrollando su personalidad, ya que, deben crecer en familia en un espacio dotado de: amor, felicidad, disciplina y comprensión.

En materia legal a través de la Convención de los Derechos del Niño, en los artículos 16, 17 y 18 se indican algunos lineamientos para la protección contra su privacidad y el acceso de la información para los menores de edad, la responsabilidad del Estado para garantizar la información y la protección concerniente al material perjudicial en entornos digitales y el rol de guía, supervisión de los padres, madres o tutores del uso, acceso al internet y espacios virtuales. (UNICEF, 1990)

(Asensio, Pedro de Miguel Asensio, 2022) No es ajeno a lo que los y las adolescentes, han manifestado durante estos últimos 10 años mediante conductas desmedidas y descontroladas por el uso de los videojuegos, predominando la falta de supervisión y orientación asertiva de los padres y las

madres de familia, que no han asumido un rol protagónico, en la prevención de riesgos a través del acceso y uso de los videojuegos en internet, aunado a esto los avances de la tecnología y las plataformas de videojuegos son poco utilizadas como parte de los entornos de aprendizaje educativos e informativos, perdiendo atractivo en la demanda en estos espacios.

Por tanto, se debe tener en cuenta los estudios recientes que indican que el interés de los adolescentes en los videojuegos se inclina a ver contenidos violentos, agresivos, competitivos, discriminatorios y ofensivos, siendo esto un problema que afecta la conducta, el rendimiento académico y las interacciones personales; ya que, prefieren ser usuarios activos de videojuegos a efectuar otras actividades de recreación o esparcimiento.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Por los argumentos planteados, hacemos las siguientes interrogantes del estudio:

- ¿Cuáles son las características socioeconómicas que mantienen las familias del estudio?
- ¿Cuál es la opinión de los estudiantes si identifican las consecuencias que se derivan del uso de los videojuegos en línea?
- ¿Qué consecuencia perciben las familias, cuando sus hijos e hijas son usuarios de los videojuegos en línea?
- ¿Cuáles son las pautas de crianzas y disciplina que aplican las familias en su rol de guía en el acceso y uso de videojuegos?
- ¿Qué acciones de abordaje se deben ejecutar con las familias para, la orientación en el uso de los videojuegos de los estudiantes?

1.4. JUSTIFICACIÓN

El estudio está centrado en el interés del uso de los videojuegos en niños, niñas y adolescentes y surge por varios motivos entre ellos conocer el nivel de afectación.

En primer lugar, los videojuegos se han convertido en una parte integral de la vida de muchos jóvenes, y entender cómo esta influencia puede afectar su desarrollo cognitivo, social y emocional, a su vez surge la preocupación pública sobre los posibles efectos negativos de los videojuegos: la adicción, el aislamiento social y el impacto en el rendimiento académico. Sin embargo, también se ha destacado el potencial educativo y terapéutico de ciertos juegos. (Espino, 2021).

Es importante explorar cómo los diferentes tipos de videojuegos y la cantidad de tiempo invertido en ellos pueden influir en la conducta y el bienestar de los adolescentes. También deseamos identificar posibles factores de riesgo y protección asociados con el uso de videojuegos en esta etapa crucial del desarrollo. (Meneses, 2016)

Este estudio proporciona información valiosa para diseñar estrategias educativas y de intervención, así como para fomentar un uso saludable y equilibrado de los videojuegos en la adolescencia. Al investigar este tema, se espera contribuir al conocimiento existente y promover un debate informado sobre el impacto de los videojuegos en la vida de los adolescentes y de sus familias.

Ahora bien, los estudios presentados anteriormente indican distintas perspectivas que permiten entender la situación que manifiestan los niños, las niñas y los adolescentes con acceso y uso a los videojuegos. La primera perspectiva se refiere a la importancia en la vida de los jóvenes y cómo esta influencia afecta el desarrollo cognitivo, social y emocional de los jóvenes; la segunda se refiere a la cantidad de tiempo invertido en el uso de los videojuegos, que influye en posibles

factores de riesgos, por tanto, necesitan protección en la etapa trascendental del desarrollo.

Por ende, la presente investigación se circunscribe al conocimiento que tienen las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos que tiene en los estudiantes que asisten al nivel elemental del Colegio León A. Soto, corregimiento de Amelia Denis de Icaza, distrito de San Miguelito.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. OBJETIVO GENERALE

- Describir el conocimiento que tienen las familias sobre el uso del videojuego y los efectos en relación paterno -materno filial con el propósito de contribuir al desarrollo humano integral de los estudiantes de nivel elemental del Colegio León A. Soto, corregimiento de Amelia Denis de Icaza, distrito de San Miguelito, provincia de Panamá.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el perfil socioeconómico de las familias del estudio a fin de acercarnos a su realidad social
- Conocer la opinión de los estudiantes si identifican las consecuencias que se derivan del uso de los videojuegos en línea.
- Describir las consecuencias que se derivan del uso de los videojuegos en línea en el desarrollo social de los estudiantes.
- Especificar las pautas de crianza y disciplina que aplican las familias en el rol de guía en el acceso y uso del internet y videojuegos.
- Elaborar una propuesta de orientación familiar sobre conveniencias y limitaciones del uso de los videojuegos y sus efectos a fin de aportar al desarrollo de la dinámica familiar.

2.3. VARIABLES:

- Las familias (madre, padres y/o tutores)
- Videojuegos.
- Opinión de los estudiantes sobre las consecuencias del uso de videojuegos en línea.

2.4. METODOLOGÍA

2.5. POBLACIÓN Y MUESTRAS

POBLACIÓN

- Las Familias
- Estudiantes

• LAS FAMILIAS

La población sujeta de esta investigación está constituida por las familias (madres, padres o tutores), con hijos e hijas adolescentes que cursan el nivel elemental total del Colegio León A. Soto, corregimiento de Amelia Denis de Icaza, distrito de San Miguelito, la misma cuenta con una población total de 1,042 estudiantes en Premedia. Del total del universo 1,042 la muestra de tipo representativa fue de 383 familias.

Para efecto de la recolección de la información se tomará una muestra de las familias que tengan adolescentes que cursen el nivel elemental del Colegio León A. Soto, el tamaño de la muestra se estimó a partir de la utilización de la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2(p * q)}{e^2 + \frac{(Z^2(p * q))}{N}}$$

Ecuación estadística para proporción poblacional:

- n = tamaño de la muestra (lo que queremos encontrar)
- $N=1042$ $N = 1042$ $N=1042$ = tamaño de la población
- $Z=1.96$ $Z = 1.96$ $Z=1.96$ = valor de Z para 95% de confianza
- $p=0.5$ $p = 0.5$ $p=0.5$ = probabilidad de éxito (cuando no se conoce, se usa 0.5)

- $q=0.5q = 0.5q=0.5$ = probabilidad de fracaso (1 - p)
- $e=0.05e = 0.05e=0.05$ = margen de error (5%)
- Sustituyendo los valores anteriores, se obtuvo una muestra representativa de **383 familias**

Las familias: se refiere a las (madres, padres y/o tutores) la muestra es de 383 familias con un porcentaje de 36.7%.

- **ESTUDIANTES**

Los estudiantes son el foco de análisis al tipo de estudio, en bases la definición de familia “Grupo Humano prioritarios en el análisis del estudio son familia: madre, padre o tutores hijos/as en relación a los estudiantes).

Siendo así podemos conocer la manera específica la opinión de los estudiantes y si ellos identifican las consecuencias en el uso de videojuegos, es precisamente utilizando por este grupo. Además, es imprescindible involucrarlos porque son precisamente el foco de atención en el cambio de actitudes, el comportamiento como futuros ciudadanos.

En cuanto a los/as estudiantes la **una muestra No representativa. El total, fue de 60 estudiantes del 7° grado de Premedia de la Escuela León A.** La selección de los estudiantes para participar del taller grupo focal se realizó en función a un perfil específico y características académicas en el taller con metodología de grupo focal.

- Número y tipo de participantes: un aproximado de 60 estudiantes de carácter mixto (masculino y femenino)
- Nivel académico: debían estar cursando el 7° grado de la Escuela León A. Soto.
- Edad: estar en etapa adolescente, con edades de 12 a 17 años.
- Disponibilidad: tener disposición e interés de participar en el taller

2.5. DURACIÓN

La duración total del estudio cubrió un año tres meses. La etapa específica del trabajo de campo es decir la aplicación de los instrumentos: como la Encuesta a la Familia (madres, padres y/o tutores) y el Taller de Grupo focal a (los/as estudiantes) este proceso abarco cuatro semanas.

2.6. INSTRUMENTOS

La información se obtendrá de fuentes primarias y secundarias.

- **Fuente primaria:** Contará con dos fuentes e instrumentos.
 1. **Encuesta** a las familias (madres, padres o tutores).
 2. **Taller o trabajo grupal** a los estudiantes.
- **Fuente secundarias:** Datos recopilados de la bibliografía.

La información necesaria para la investigación se obtendrá directamente de las familias y de los/as estudiantes que cursan el nivel elemental del Colegio León A. Soto, para ello se utilizará la aplicación de una encuesta y la aplicación del taller grupal las misma con preguntas estructuradas.

- El tiempo de aplicación de dicha encuesta será aproximadamente de ocho (8) a diez (10) minutos.
- El tiempo en la sección de taller del grupo focal será aproximadamente de tres (3) hora por cada grupo focal.

➤ **Guía de preguntas para Taller de Grupo Focal**

1. Que es videojuegos y que es video juegos para ustedes (¿solo dejar que es videojuego?)
2. Quienes usan celular o laptop, computadora para jugar.
 - 2.1. ¿Las Adolescentes que dispositivo tecnológico usan para jugar?
 - 2.2. ¿Los Adolescentes que dispositivo tecnológico usan para jugar?
3. Cuales videojuegos usan.
 - 3.1. ¿Las Adolescentes cuales videojuegos usan?
 - 3.2. ¿Los Adolescentes cuales videojuegos usan?
4. Porque es importe para ti usar un videojuego.
 - 4.1. Porque es importante para las adolescentes usar un videojuego

- 4.2. Porque es importante para los adolescentes usar un videojuego
5. Cuantas horas permanece en línea siendo usuario de un videojuego.
 - 5.1. ¿Cuántas horas permanecen las adolescentes en línea siendo usuaria de un videojuego?
 - 5.2. ¿Cuántas horas permanecen los adolescentes en línea siendo usuaria de un videojuego?
6. Que otras actividades desarrollas ejemplos deportes paseo, conversar con amigo directamente otros. Cuantas horas días o semanales dedicas a eso.
7. Cuanto tiempo dedicas a dialogar o interactuar con tu tutores, padres, madres o hermanos.
8. Ustedes juegas con alguno de sus padres, madres o tutor, algún videojuego
9. ¿Tus padres te han dado un horario definido para el uso de videojuego? ... Desarrolla
10. Porque te gusta los videojuegos y que te ofrecen
11. Cuantas horas dedicas a estudiar en línea o presencial define
12. Menciona los beneficios al usar un videojuego para ti
 - 12.1. ¿Menciona los beneficios de las adolescentes al usar videojuego?
 - 12.2. ¿Menciona los beneficios de los adolescentes al usar videojuego?
13. Qué efectos o consecuencias conoces en el uso de videojuegos en los adolescentes

2.7. TIPO Y DISEÑO DEL ESTUDIO

La presente investigación es de carácter **exploratorio-descriptivo**, ya que su propósito es determinar aquellos conocimientos que tienen las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos en los estudiantes.

PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Una vez obtenida la información, se procede a procesarla mediante el uso de SPPSS (acrónimo en inglés **Statistical Package For Social Sciences**, programas estadísticos informáticos para ciencias sociales)

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Para el análisis de los resultados, se evaluarán los datos obtenidos en el procesamiento de la información refiriendo las características sociales y económicas, la disposición al rechazo, al acceso y uso de los videojuegos, las consecuencias percibidas por el uso de los videojuegos en línea. La discusión se hará contrastando los resultados de los estudios con la información presentada en el marco teórico, con el propósito de identificar coincidencias y diferencias, así como las explicaciones de la realidad del estudio.

CAPÍTULO III. MARCO JURÍDICO

3.1. **NORMATIVAS INTERNACIONALES**

Si bien es cierto que el uso de videojuegos en línea de parte de los y las adolescentes ofrece beneficios en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales también plantea desafíos en relación con los derechos humanos, como lo son la protección de su privacidad, la prevención en el ciberacoso y la salud mental.

El entorno digital se ha consolidado como parte esencial e irreversible en la vida de los niños, las niñas y los adolescentes, ofreciendo oportunidades para el acceso a la información, la educación y la interacción social, la presencia de estas tecnologías es notable por ejemplo que el 98% de los jóvenes de 15 años en países del OCDE poseen un teléfono inteligente. Este tipo de acceso permite aprender, distraerse y relacionarse con sus iguales en entornos únicos. Sin embargo, la exposición temprana y excesiva al mundo digital también conlleva riesgos no dimensionados. (OECD, 2025).

Sin embargo, la interacción digital masiva conlleva riesgos amplificados, por tanto, la Organización para la Cooperación Internacional y Desarrollo Económico (OCDE) identifica cuatro categorías de riesgos: contenido, conducta, contacto y consumo los cuales se entre cruzan con preocupaciones sobre la privacidad, el impacto de tecnologías avanzadas y en el bienestar general, entre los cuales influyen en el ciberacoso, la exposición a contenidos inapropiados, explotación y pérdida de la privacidad. (Truffello , Cifuentes , & Santana, 2024)

En el contexto específico de los videojuegos en línea, aunque a menudo bajo la categoría más amplia del entorno digital, que funciona como un espacio de interacción social y recreación, esta cualidad combinada con la naturaleza inmersa de los juegos en línea amplifica los riesgos de forma agravada para niños, niñas y adolescentes como principales usuarios. Los riesgos tradicionales fuera

de línea, como el acoso o el comportamiento depredador, encuentra nuevas vías más invisibles dentro de las plataformas de juegos, a menudo eludiendo los mecanismos de protección convencionales. Los riesgos no solo son más frecuentes, sino que se presentan en diferentes manifestaciones e impactos debido a las características únicas del entorno del juego, como el chat dentro del juego, las micro transacciones y la presencia en línea de: niños, niñas y adolescentes como usuarios. Esta realidad exige conocer los aspectos legales centrados en la protección.

CONVENCIÓN DE LOS DERECHOS DEL NIÑO

Los derechos de la infancia desde 1989 ha sido el compromiso de los líderes mundiales históricamente en pro de los niños del mundo, esta aprobación en la Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, como una ley internacional; la misma se ha convertido en las garantías de los derechos humanos de aprobación y ratificación de parte de 196 países miembros de la UNICEF, contribuyendo así con la transformación y calidad de vida de todos los niños en el mundo. (Fondo de las Naciones Unidad para la Infancia UNICEF, 2018)

De manera que, los niños, las niñas y los adolescentes son personas con derechos y responsabilidades y por ende deben ser respetados, por tal razón la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) es el Tratado Internacional que contiene 54 artículos en los que se recogen los derechos económicos, sociales, culturales, civiles y políticos de todo los niños y las niñas. Este preámbulo contiene tres partes que señalan los fundamentos de la CDN. En la primera parte, se desarrollan los derechos en los artículos 1 al 41; en la segunda parte se describen las obligaciones de los Estados lo podemos ver en los artículos 42 al 45: y en la tercera parte se aborda el procedimiento para que los países ratifiquen y se comprometan con la CDN se encuentran los artículos 46° al 54°. La CDN reconoce a los niños, las niñas y los adolescentes como sujetos de derechos y se basa en

el fundamento, supervivencia, desarrollo, e interés superior del niño, la no discriminación y la participación. (Comisión Presidencial Coordinadora de la Política de Ejecutivo en Materia de Derechos Humanos, 2011).

Al mencionar el concepto de Niño en la CDN; se define por niño a todo ser humano desde el nacimiento hasta los 18 años de edad, salvo que haya alcanzado antes la mayoría de edad. (Unidas, s.f.)

Los principios fundamentales de la Convención de los Derechos del Niño (CDN) se basan en: (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2006).

- **No Discriminación:** Son todos los derechos, que deben ser aplicados a todos los niños, sin excepción alguna y es obligación del Estado tomar las medidas necesarias para proteger a los niños, las niñas y los adolescentes de toda forma de discriminación. En el ámbito digital, prevenir la exclusión digital y abordar los algoritmos o contenidos de odio que puedan surgir en las plataformas de juegos o interacciones en líneas.
- **Interés Superior del Niño:** Establecer todas aquellas acciones relativas a los niños ya sean realizadas por instituciones públicas o privadas, tribunales, autoridades administrativas u órganos legislativos el interés superior del mismo; debe ser considerado una prioridad. En el contexto digital, esto significa que todas las políticas y decisiones deben priorizar el bienestar de los niños, su protección, el acceso a información segura, y su participación significativa. Cualquier limitación a los derechos de los niños debe ser excepcional, de duración determinada y breve, no debe afectar la esencia de sus derechos.
- **Supervivencia y Desarrollo:** Los Estados partes, deben garantizar en la máxima medida posible la supervivencia y el desarrollo del niño. Esto se extiende a la protección de los niños contra los riesgos en línea que

amenazan su desarrollo: físico, mental, espiritual, moral y social, como: violencia, la ciber agresión y la explotación, también la mitigación de los efectos negativos del uso temprano y excesivo de las tecnologías.

- **Participación:** Asegura el respeto de las opiniones de los niños, las niñas y los adolescentes y plantea que tiene el derecho a ocupar un papel activo en su entorno: libertad de expresión, libertad de pensamiento, conciencia, religión, libertad de reunión y acceso a la información.

Por tanto, en la CDN, los artículos: 12, 13, 16, 17, 18, 29, 31, 32, 34 y 36, disponen de los siguientes derechos; la protección de privacidad, la libertad de expresión, el acceso a la información, responsabilidad de las familias, protección contra la violencia y el objetivo de la educación para cada niño, niña y adolescente. (UNICEF)

- **Artículo 12:** Los Estados parte, deben garantizar al niño que esté en condiciones de formarse un juicio propio: tiene el derecho de expresar su opinión libremente en todos los asuntos que le afecten, teniéndose debidamente en cuenta su opinión, en función de su edad y madurez. Este principio de fomentar la participación activa de los niños en el diseño de políticas digitales, asegurando que sus perspectivas sobre la seguridad, privacidad e inclusión sean consideradas, incluso para aquellos sin acceso o habilidades digitales.
- **Artículo 13:** Todo niño tendrá derecho a la libertad de expresión, este derecho incluye la libertad de indagar, recibir y difundir información e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresa, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño. Este derecho aplica para los juegos en línea, ya que permite la comunicación entre jugadores la creación de contenido o transmisiones en vivo y la participación en comunidades de juegos. Las restricciones a este

derecho solo deben ser previstos por la ley necesaria para el respeto de los derechos a la reputación de otros, o para la protección de la seguridad nacional, al orden público y alude a la moral.

- **Artículo 16:** Todo NNA tiene derecho a su vida privada, la ley debe proteger su intimidad individual, la familia, su hogar, domicilio o sus comunicaciones, ni ataques ilegales a su honra y reputación ante cualquier interferencia que no sea legal.
- **Artículos 17:** Los NNA, tienen derecho a recibir información por radio, televisión, periódicos, libros, internet y otras fuentes nacionales e internacionales. Los gobiernos deben animar a los medios de comunicación que compartan información y material comprensible e interesante que cumpla con la finalidad de promover su bienestar social, espiritual, moral, su salud física y mental.
- **Artículo 18:** Los padres, madres o tutores o responsables legales son los principales responsables de la crianza de los NNA, y deben considerar siempre lo que sea más beneficioso. Los gobiernos deben facilitar los servicios para ayudar a la familia o tutores, especialmente si trabajan. La responsabilidad es compartida en el caso de contar con dos progenitores.
- **Artículo 29:** La educación debe ayudar a NNA al alcanzar el pleno desarrollo de sus personalidades, talentos y capacidades. Enseñar, atender y respetar sus propios derechos, culturas y los de los demás, se les debe ayudar a vivir en paz y a proteger su medio ambiente.
- **Artículo 31:** Derecho al descanso, esparcimiento y juegos. Los Estados partes, reconocen el derecho del niño al descanso, esparcimiento, juego, actividades recreativas propias a su edad, participar libremente en la vida cultural y en las artes. Los videojuegos en línea encajan perfectamente en

la definición de juegos y actividades recreativas que contribuyen a la vida cultural, lo que es legítimo en el desarrollo del niño, niña o adolescente, siempre que se equilibre con otras actividades.

- **Artículo 32:** Derecho a ser protegido contra la explotación económica y el trabajo peligroso. Si bien no se refiera directamente a los videojuegos este artículo sienta la base para proteger a los niños de cualquier actividad que pueda ser nociva para el desarrollo físico, mental, espiritual, moral o social. Este artículo puede relacionarse con esquemas de monetización problemáticos dentro de los juegos, por ejemplo: cajas de botín, compras excesivas dentro del juego o la explotación de niños como agentes económicos como los son los creadores de contenidos Steamers.
- **Artículo 34:** Derecho a ser protegido de la explotación y el abuso sexual: el compromiso de los Estados a proteger a los niños, las niñas y los adolescentes de todas las formas de explotación y abuso sexual, es fundamental para los juegos en línea, en donde los depredadores pueden usar plataformas para acercarse a los niños desprevenidos a través de foros de juegos anónimos y desprotegidos.
- **Artículo 36:** Otras formas de explotación; los Estados parte protegerán a los niños, las niñas y los adolescentes contra todas las demás formas de explotación perjudicial para cualquier aspecto de su bienestar. Este artículo amplio cubre las formas emergentes de explotación en el ámbito digital, incluidas las que no están específicamente definidas.

Por lo cual, La Convención de Derechos del Niño CDN establece un marco fundamental para la protección de los niños en todos los entornos, incluyendo el digital. En este contexto de los videojuegos en líneas, implican que los Estados deben asegurar la privacidad de los niños y adolescentes, protegerlos de los diferentes tipos de riesgos que surgen a través de la virtualidad y a su vez garantizar que el juego sea una actividad recreativa segura y beneficiosa, sin que

comprometa la salud o el desarrollo. Se reconoce el juego como un derecho, lo que implica fomentar entornos seguros para los niños, las niñas y los adolescentes.

OBSERVACIONES GENERALES N0. 25

Es importante resaltar que mediante el Comité de Derechos del Niño se realizó la Observación General N° 25 (2021), sobre los derechos de los niños en la relación con el entorno digital. La misma explica el objetivo general a los Estados parte, aplica y ofrece orientación sobre las medidas legislativas, normativas pertinentes destinadas a garantizar el pleno cumplimiento de las obligaciones contraídas en virtud de la CDN y sus Protocolos Facultativos, tomando en cuenta las oportunidades, los riesgos y desafíos que se plantean la promoción, el respecto, la protección y el ejercicio de todos los derechos de los niños en el entorno digital. (Comité de los Derechos del Niño, 2021)

Podemos señalar como puntos importantes la Observación General N° 25 sobre los derechos de los niños en relación con el entorno digital ya que, enfatiza la necesidad de proteger a los niños de los riesgos relacionados con el contenido, la conducta y los contratos en el entorno digital, esto incluye la violencia, la ciber agresión, el juego, la explotación incluida la sexual y la incitación a las actividades dañinas o ilícitas.

- Apoyar a los padres y cuidadores para que adquieran conocimientos digitales y sean conscientes de los riesgos que corren los niños a fin de ayudarles a hacer efectivos sus derechos, incluido el derecho de protección, en relación con el entorno digital. A fin de crear oportunidades para hacer efectivos los derechos de los niños y asegurar su protección en el entorno digital se requiere una amplia gama de medidas legislativas, administrativas, y preventivas.

- Los Estados parte, deben aprobar la legislación nacional, revisar y actualizar la existente, en consonancia con las normas internacionales de derechos humanos, a fin de garantizar un entorno digital compatible con los derechos previstos en la convención y sus protocolos facultativos.
- Los Estados parte, deben exigir que se realicen evaluaciones del impacto del entorno digital en los derechos del niño a fin de integrarlos en la legislación, las asignaciones presupuestarias y otras decisiones administrativas relacionadas con el entorno digital, así como alentar a los organismos públicos y las empresas relacionadas con el entorno digital a que utilicen dichas evaluaciones.
- Los Estados parte, deben cerciorarse de que las políticas nacionales relativas a los derechos de los niños aborden específicamente el entorno digital, aplicar reglamentaciones, códigos industriales, normas de diseños y planes de acciones pertinentes, los cuales deben ser evaluados y actualizados periódicamente.
- Los Estados parte, deben aplicar medidas para proteger a los infantes de los riesgos asociados con el entorno, como: la ciber agresión, la explotación y los abusos sexuales en línea facilitados por la tecnología digital, asegurarse de que se investiguen esos delitos, ofrecer reparación y apoyo a los niños que sean víctimas de esos actos. A fin de abarcar las consecuencias transversales que tiene el entorno digital en los derechos de los niños.
- Los Estados parte, deben asignar a un órgano gubernamental el mandato de coordinar las políticas, las directrices y los programas relacionados con dichos derechos entre los departamentos de la administración central y los distintos niveles de gobierno. Estos mecanismos de coordinación nacional deben colaborar con las escuelas, el sector de la tecnología de la información y las comunicaciones y cooperar con las empresas, la sociedad civil, el mundo

académico y las organizaciones a fin de hacer efectivos los derechos de los infantes en relación con el entorno digital en los planos intersectoriales, nacionales, regionales y locales. Asimismo, debe aprovechar los conocimientos tecnológicos y otros conocimientos especializados pertinentes dentro y fuera de la administración, según sea necesario, y ser sometido a evaluación de forma independiente para comprobar su eficacia en el cumplimiento de sus obligaciones.

- Los Estados parte, deben movilizar, asignar y utilizar recursos públicos para aplicar leyes, políticas y programas que permitan hacer plenamente efectivos los derechos de los niños en el entorno digital y mejorar la inclusión digital, que es necesaria para hacer frente al creciente impacto del entorno digital en la vida de los niños y para promover la igualdad de acceso a los servicios y la conectividad, así como su asequibilidad. Cuando los recursos provengan del sector empresarial o se obtengan a través de la cooperación internacional.
- Los Estados parte, deben asegurarse de su propio mandato, la movilización de ingresos, las asignaciones presupuestarias y los gastos no se vean interferidos o socavados por terceros. La actualización periódica de los datos y la investigación son fundamentales para comprender las repercusiones del entorno digital en la vida de los jóvenes, evaluar los efectos que tiene en sus derechos y determinar la eficacia de las intervenciones del Estado. Esos datos e investigaciones, incluidas las investigaciones realizadas con y por niños, deben servir de base para la legislación, las políticas, las prácticas y ser de dominio público. En la reunión de datos y las investigaciones relacionadas con la actividad digital se debe respetar su privacidad, acatar las normas éticas estrictas.
- Los Estados parte, deben cerciorarse de que los mandatos de las instituciones nacionales de derechos humanos y otras instituciones independientes pertinentes abarquen los derechos de los niños en el entorno digital y que estas

puedan: recibir, investigar y atender las denuncias presentadas por los niños y sus representantes.

Por ende, la alfabetización digital forma parte de la Observación General No. 25 y se destaca la necesidad de empoderar a los niños a navegar en entornos digitales de forma segura y beneficiosa. Que los Estados promuevan programas educativos para niños, niñas, adolescentes, padres, madres, cuidadores y formadores de políticas para que comprendan mejor el derecho de los niños en relación con las oportunidades y los riesgos asociados con los productos o servicios digitales. Contemplar que estos programas incluyan información sobre cómo los niños, las niñas y los adolescentes pueden beneficiarse de las tecnologías digitales, con el desarrollo de conocimientos y habilidades, proteger su privacidad, prevenir la victimización, reconocer a las víctimas de daños en línea o fuera y la oferta de soluciones apropiadas. (Naciones Unidas, 2021).

Es importante indicar que el Comité de los Derechos del Niño. Durante la Observación General No. 25 en relación al año 2021, sobre los derechos del niño en relación con el entorno digital, recomendó al Consejo de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), complementar en los marcos de derechos humanos al proporcionar pautas prácticas para la implementación de políticas que protejan a los niños, las niñas y los adolescentes incluyendo las plataformas como los videojuegos en línea, incluyendo las promociones de entornos seguros para los juegos en línea, el fomento de la alfabetización digital y la protección de los datos.

De manera que, la Observación General No. 25 es determinante porque interponen los derechos de los niños en contexto específico del entorno digital, incluyendo los videojuegos en línea. Haciendo hincapié en la necesidad de que los Estados, la empresa y los padres actúen para equilibrar los riesgos y las potencialidades en entornos digitales para los niños, las niñas y los adolescentes,

promoviendo su acceso, seguridad y participación activa. El derecho a la protección de los datos personales y a la vida privada en entornos digitales.

3.2. NORMATIVAS NACIONALES

Un sistema judicial es el que logra resolver los conflictos y las garantías de los ciudadanos, es la Carta Magna. La Constitución establece la forma de Estado como una república presidencialista, con un sistema democrático basado en la separación de poderes: legislativo, ejecutivo y judicial. Además, define los derechos y deberes de los ciudadanos, así como la organización del gobierno a nivel nacional, provincial y municipal. La misma ha tenido varias revisiones a lo largo de la historia, siendo las más destacadas las de: 1904, 1941, 1946 (eliminación de preceptos que privaban la nacionalidad por su condición de raza a ciertos nacionales) Se conoce como la Constitución Política de la República de Panamá la de 1972. (expresa en un sistema militar de gobierno) 1978 (se estableció la elección popular directa del presidente y vicepresidente de la república en un periodo de seis años) y mediante un acto Constitucional en 1983 (se fijó el período de gobierno en cinco años), en 1994 (se hace un anexo en relación al Canal de Panamá) posteriormente, en el 2004 las garantías de las personas discapacitadas y la eliminación de la figura del segundo vicepresidente. (Ministerio Público, 2016)

Mediante la Constitución Política de la República de Panamá, en el Título III, Derechos y Deberes Individuales y Sociales. Capítulo II. Denominado para la familia desde el artículo 52 al 59 en donde se establece que el Estado debe proteger a la familia y los menores, mediante un mecanismo destinado a promover todos los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes en su condición de población vulnerable. (Justicia Panamá, s.f.)

Panamá como país se suscribió a la Convención de los Derechos del Niño CDN, desde el 26 de enero de 1990, la ratifica el 12 de diciembre del mismo año, ante la secretaria de la Naciones Unidas, entró en vigor el 11 de enero de 1991, a nivel legal se aprueba la CDN dentro de su ordenamiento jurídico, mediante la Ley N° 15 del 6 de noviembre de 1990, La CDN contiene tres protocolos facultativos específicos, el primer protocolo relativo a la participación de los niños en los conflictos armados, el segundo sobre la venta de niños, prostitución infantil y la utilización de los niños en la pornografía, los mismos que fueron ratificados en el 2001 y el tercer protocolo sobre los Derechos del Niño relativo a un procedimiento de comunicaciones, mediante la Ley N° 61 de 2016. (Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina (SITEAL), 2019)

El reconocimiento de que el niño, en conformidad con los principios que proclama la Carta de la Naciones Unidas, en los derechos fundamentales del hombre, en la libertad, la justicia y la paz en el mundo, tiene como base el reconocimiento de la dignidad intrínseca de todos los derechos iguales e inalienables en todos los miembros de la familia humana. Esta proclamación acordada en la Declaración de los Derechos Humanos, en la que toda persona tiene los derechos y las libertades enunciadas en ellos, sin distinción alguna, por motivo de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de otras índoles, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición. (González, 2017)

La Secretaría Nacional de la Niñez, Adolescencia y Familia, (SENNIAF) creada mediante la Ley 14, del 23 de enero de 2009, es la entidad pública descentralizada y especializada del Estado panameño, responsable de coordinar, articular, ejecutar y dar seguimiento al cumplimiento de las políticas de protección integral de los derechos de la niñez y adolescencia. (SENNIAF, 2024).

Entre las funciones del SENNIAF, se encuentra la Dirección de Articulación para la Protección Integral, cuyo objetivo es fortalecer la institucionalidad del sistema

de protección integral mediante la implementación del mecanismo de coordinación, articulación, asistencia técnica, supervisión y evaluación para lograr niveles adecuados de responsabilidad y corresponsabilidad en la red de protección de la niñez y adolescencia a nivel nacional desde una perspectiva de los principios de derechos contenidos en la Convención sobre los Derechos del Niño. Esta acción se cumple a través del Departamento de Promoción y Divulgación de Derechos para implementar, divulgar a través de sensibilizaciones dirigidas a la prevención y combatir la violencia en internet como el riesgo en el uso del internet, relacionado a la violencia sexual, conductas sociales violentas y riesgos en el internet que afectan a niños, niñas y adolescentes. (Made With Fliphtml5, 2021)

3.2.1. **Ley No. 3.**

La Ley No. 3, Del 17 de mayo de 1994, por lo cual se aprueba el Código de la Familia de Panamá el cual fundamenta los principios de aplicación e interpretación de las leyes familiares, incluyendo las normas del derecho definiendo los derechos y deberes dentro de la familia garantizando la protección de sus miembros y el interés superior del menor. (Organo Judicial, s.f.).

Muchos son los artículos que se fortalecen ante el derecho el rol del padre y la madre de familia con su hijos e hijas, indicado la garantías que el Estado reconoce en derecho.

- **Artículo 575.** El Estado garantiza el respeto a la intimidad, libertad personal y seguridad personal, honor familiar y el derecho a la propia imagen y reconocer a la familia como el elemento fundamental de la sociedad. (LICEN, s.f.)

3.2.2. **Ley No. 81.**

La Ley No. 81, del 28 de mayo de 2021 se reglamentó la Protección de los Datos Personales: La cual establece principios, derechos, obligaciones y procedimientos para regular la protección los datos personales en Panamá. Esta reglamentación estimó

ofrecer a todos los sectores que manejan base de datos, como la herramienta práctica de protocolos y procedimientos para el tratamiento de los datos y cumplimiento de la ley. (ANATI, s.f.)

La instancia que regula la protección de los datos personales es la Autoridad Nacional de Transparencia, a través de esta Ley 81, expresa el abordaje en el tema de niñez y adolescencia sobre la protección de los datos.

- **Artículo 3.** Sujetos de Protección: Quedan sujeto a protección el tratamiento de los datos personales de las personas naturales, siempre que estos datos los identifiquen o los hagan inidentificados. En el caso del tratamiento de los datos personales de los menores de edad, se dará prioridad al interés superior del menor conforme a las normas de la República de Panamá y los tratados internacionales existentes en la materia. (ANATI, s.f.)
- **Artículo 22.** Ejercicio de los derechos de los menores e incapaces: Los padres, las madres o los acudientes, los tutores o la guarda y crianza de los menores o incapaces podrán ejercer en su nombre y representar los derechos de acceso, rectificación, cancelación, oposición portabilidad o cualquier otro que pudieran corresponder en el contexto de la Ley 81 de 2019. (ANATI, s.f.)

En la Ley No. 81 y su reglamento se presta especial atención a la protección de los datos de los menores de edad, reconociendo su particularidad.

- **El interés Superior del Niño:** La interpretación y aplicación de la ley debe considerar el principio de interés del niño, la niña y el adolescente, atendiendo a su edad y el grado de desarrollo de la madurez. Este principio es fundamental y debe prevalecer en cualquier decisión a lo relacionado con los datos personales. (ANATI, s.f.)

- **Ejercicio de Derecho por los Padres o Responsables Legales:** En el caso de los menores de edad y personas incapaces, los derechos de arco y portabilidad los ejercerán: padres, madres, acudientes, tutores o quienes ejercen la guarda y crianza, podrán actuar en representación de los menores para ejercer los derechos que les confiere la ley y su reglamento. Indicando así que son los adultos responsables quienes deben dar el consentimiento para el tratamiento de los datos de los menores y velar por el cumplimiento de sus derechos. (ANATI, s.f.)
- **La Sensibilidad de los Datos de los Menores:** Se reconoce el peligro de que el uso inadecuado de los datos personales de los menores puede producir, no sólo en su comportamiento, sino también por el uso que hagan quienes deben protegerles y representarles. (ANATI, s.f.)
- **Inviolabilidad de la Vida Privada:** La ley enfatiza que ningún niño será objeto de injerencias arbitrarias o ilegales en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia, ni de ataques ilegales a su honra, o su reputación. Tienen derecho a protección de la ley contra injerencia o ataques. (ANATI, s.f.)
- **Conciencia:** Se debe promover la concientización institucional sobre la Ley 81 y se insta a ejecutar proyectos dirigidos a la niñez y adolescencia sobre sus derechos y obligaciones en materia de datos, siempre con conocimiento de los padres, tutores o representantes legales. (ANATI, s.f.)
- **Tratamiento de los Datos en Internet:** La ley también aborda el tratamiento de los datos de los menores en entornos digitales, como la utilización de las plataformas educativas, instando a la adopción de medidas para proteger su información. (ANATI, s.f.)

3.2.3. Ley No. 285.

Ley No. 285, del 15 de febrero de 2022. Que crea el Sistema de Garantías y Protección Integral de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia y dicta otras disposiciones, en el Capítulo IV. Derechos y Deberes de los Niños y Adolescentes, de la sección 5°. Protección de los Derechos en Entornos Digitales en donde los artículos (76 al 78) expresan los derechos al acceso a la información, derecho a estar protegido y a las medidas de protección en espacios virtuales para los NNA. (Redacción Ecco, 2022).

- ❖ **Artículo 76.** Derecho al acceso a la información, tecnología y protección contra el acceso a material lesivo que afecta el desarrollo. Reafirma el derecho a los NNA, al acceso a la información, a los medios tecnológicos y de comunicación. Implica el deber de los padres, madres, o representantes legales y educadores de orientar, supervisar, controlar y dar protección contra el acceso en los entornos virtuales.
- ❖ **Artículo 77.** Derecho a estar protegido en el espacio virtual. Con el reconocimiento de derecho a NNA, al acceso a la tecnología, al conocimiento y a la socialización en el espacio virtual garantizando su desarrollo pleno. Emite que el Estado panameño, tiene la responsabilidad de proteger a los NNA, controlar la forma de amenaza, omisión o violación de derechos, sin importar el medio que se utilice incluyendo el espacio virtual, el uso de redes sociales, internet o vía electrónica. La corresponsabilidad con la familia, las autoridades administrativas, judiciales, la escuela y la comunidad deben aplicar medidas de protección tecnológicas.
- ❖ **Artículo 78.** Medidas de protección en el espacio virtual, dirigidas a:
 - Bloquear o filtrar el acceso por internet a material audiovisual que es ofensivo, pornográfico, o perjudicial para los NNA, en los dispositivos digitales que estos utilicen.

- Evitar el acceso de NNA, a material inapropiado y nocivo en internet, el mantener la seguridad al utilizar el correo electrónico, los sitios de conversación en línea y otras formas de comunicaciones electrónicas directas.
- Evitar el acceso no autorizado por parte de los NNA, en internet incluyendo las práctica hacking, piratería informática y otras actividades ilegales.
- Evita la revelación uso y diseminación de información personal de NNA, sin autorización. Se establece la obligación primaria al sistema de educación de adoptar políticas de seguridad en internet. El Estado debe hacer adecuaciones legislativas correspondientes en especial en materia penal, a fin de sancionar conductas delictivas en perjuicio de la niñez y la adolescencia. La familia y las organizaciones sociales en su conjunto, tienen el derecho a participar en todas las etapas del ciclo de la política criminológica con la protección de la niñez y adolescencia.

3.2.4. **Ley No 409.**

Ley No.409, del 16 de noviembre de 2023: Que establece el Sistema Judicial de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia. La norma establece que el sistema judicial restituya a los NNA, su derecho violentado o vulnerado mediante un proceso confidencial, sin exponer su integridad psíquica y emocional. (Moreno, 2023).

Cabe destacar que en la Ley 409, en la Sección 1ª Control Judicial de Medidas de Protección Social y Administrativas, se indica lo siguiente:

Artículo 84. Protección judicial al derecho al acceso a la información: Solicitando la protección judicial cuando:

1. Se restrinja el acceso a la información y el material de fuentes nacionales e internacionales, en especial si promocionan el bienestar social, espiritual, moral, salud física y mental.

2. Se impida la participación o acceso de los niños, las niñas o los adolescentes a la radio, la prensa, el cine, los videos, el internet u otros medios de comunicación, siempre que sea de los que promocionan los valores espirituales, los morales, la salud física y mental.
3. Se difundan imágenes degradantes de las personas.
4. No se establezcan directrices o procesos de vigilancia para proteger al niño, la niña o al adolescente de información y materiales perjudiciales para su bienestar, especialmente aquellos que difunden actitudes negativas, tales: como fomentar el uso o tráfico de armas, drogas, alcohol, tabaco, pornografía, la práctica de juegos de azar o apuesta, la realización de actividades criminales, odio, racismo o que transmitan imágenes destinadas exclusivamente para el público adulto o que sea degradante de mujer, niños, niñas y personas con discapacidad.

3.3. CÓDICO PENAL

El Código Penal de la República de Panamá aprobado mediante la Ley 14 del 18 de mayo de 2007 en su Título VIII: Sobre los delitos contra la Seguridad Jurídica de los Medios Electrónicos, regula los delitos contra la seguridad informática, regulando la conducta delictiva con sus respectivas penas. (CSIRT, s.f.)

Dentro de **la Ley 14 de 2019 del Código Penal de la República de Panamá** se adiciona lo siguiente: (Asamblea Nacional de Panamá, 2019)

- Libro II Título I. Delitos contra la vida y la integridad sexual: si la interacción de un videojuego incita o deriva en situaciones de violencia con consecuencias reales.
- Libro II Título VIII. Delitos contra la libertad e integridad sexual. Capítulo II. Pornografía. Prostitución de niños, niñas y adolescentes: sanciona la producción, distribución, posesión y exhibición del material pornográfico de menores. Esto incluye cualquier material obtenido o compartido a través de las plataformas de videojuegos o internet.

- **Artículo 202-A Pornografía Infantil:** Sancionar a quien produzca, distribuya, comercialice, posea o exhiba pornografía de niños, niñas y adolescentes.
- **Artículo 203A.** Corrupción de niños, niñas y adolescencia: sanciona a quien introduzca o facilite a un menor a participar en actos sexuales. Esto podría tener aplicación en caso de los grooming que se originan en las plataformas de videojuegos.
- Libro II, Título IX. Delitos Contra la Familia. Capítulo III. Trata de Personas: Aplica si se utiliza el entorno de los videojuegos para el reclutamiento o captación de menores con fines de trata.
- Libro II, Título XIV. Delito contra el Patrimonio Económico, Capítulo V. Delito Informático.
 - **Artículo 253. Acceso Indevido a los Sistema Informáticos:** Sanciona a quien, sin autorización, accede, intercepté o utilicé datos de un sistema informático, este se aplica en caso de acceso no autorizado a las cuentas de los menores.
 - **Artículo 254. Intercepción de Datos Informáticos:** Sanciona a quien intercepta datos transmitidos por sistemas informáticos.
 - **Artículo 255. Fraude Informático:** Podría aplicarse si se engaña a los menores para obtener datos o dinero a través de plataformas de videojuegos.
 - **Artículos 257. Daños a Sabotaje Informático:** Sanciona a quien destruya, dañe o integre datos o sistemas informáticos.
 - **Artículos 257-A. Uso Indevido de Dispositivos o Programas informáticos:** Sanciona la creación o posición de herramientas diseñadas para cometer delitos informáticos.
 - **Artículo 257-C. Suplantación de Identidad:** Sanciona a quien esté utilizando medios informáticos, suplante la identidad de otra persona. Esto es relevante en el contexto de videojuegos y redes sociales.

- **Artículo 257- Divulgación de Información o Imagen no Autorizada:** Sanciona la divulgación no consentida de información o imagen íntima la cual es un riesgo para los menores en el entorno digital.

3.4. ANTEPROYECTOS DE LEY

La Asamblea Nacional de Panamá ha sido escenario de diversas iniciativas legislativas para fortalecer la protección de los menores en entornos digitales. Los anteproyectos suelen fusionarse o evolucionar, pero influyen las áreas de interés recurrentes:

- **Fortalecimiento de Ciberseguridad y Lucha contra la Ciberdelincuencia:** Es un proyecto que busca ampliar las figuras delictivas del Código Penal para abordar nuevas modificaciones de ciberdelitos como sexting no consentido, la incitación al suicidio a través de los medios digitales, el acoso cibernético más allá del grooming. Este ante proyecto busca cerrar las brechas ilegales ante la rápida evolución de la tecnología. (Asamblea Nacional de PANAMA 2024)
- **Educación y Concienciación Digital:** Iniciativa para promover la educación digital en los currículos escolares, así como la campaña de concienciación para padres, madres, tutores sobre los riesgos del internet y el uso seguro de las TIC, esto incluye el fomento de la ciudadanía digital y el pensamiento crítico frente a los contenidos en línea. (Asamblea Nacional, 2025)
- **Regulación de Plataformas Digitales:** Se ha discutido para establecer mayores responsabilidades a los proveedores de servicios en línea y plataformas de redes sociales y por extensión a plataformas de videojuegos. (IPANDETEC, 2019).
- **Mecanismo de Denuncia y Protección a Víctimas:** Proyecto que busca agilizar los procesos de denuncias de ciberdelitos contra menores y mejorar los mecanismos de atención y apoyo a las víctimas. (Espacio Civico, 2024)

3.5. LA RESPONSABILIDAD PARENTAL

En la crianza de los hijos e hijas la responsabilidad parental es fundamental ya que, es el conjunto de deberes y derechos que tienen los padres al asegurar el bienestar integral de sus descendientes. En Panamá la legislación reconoce esta responsabilidad a través de diversas normativas, como el Código de la Familia y del Menor, sin embargo, a pesar de su relevancia legal y social, se mantiene la ausencia clara y exhaustiva de la responsabilidad parental en la práctica diaria. La dificultad de los padres en comprender a cabalidad el alcance de la misma.

Aunque, la responsabilidad parental a través de la crianza es una tarea compleja que evolucionó con el tiempo y la tecnología, ya que los padres de hoy se enfrentan a desafíos que sus propias generaciones no tuvieron, como lo es la gestión en la presencia digital de sus hijos. A pesar de ello, no existen en Panamá foros o programas de orientación sistemática, accesible y diseñados específicamente para abordar temas como: (UNICEF, s.f.)

- **Pautas para el Ejercicio de la Responsabilidad Parental:** Mas allá de las obligaciones básicas, la orientación podría abarcar aspectos como: la comunicación afectiva, el establecimiento de límites, el fomento de la autonomía y el desarrollo emocional. (UNICEF, s.f.)
- **Educación sobre el Uso Seguro y Responsable de Espacios Virtuales:**

Es un campo crítico en donde la desinformación y la falta de conocimiento ha dejado a los padres desarmados, por consiguiente, necesitan herramientas y estrategias para implantar una supervisión adecuada a través de los espacios virtuales utilizados por sus hijos, de manera que puedan protegerlos de los diferentes riesgos como: el ciberacoso, el acceso a contenido inapropiado o la exposición a depredadores y enseñarles ciudadanía digital. (UNICEF, 2017)

- **Abordaje de Riesgo Asociados a la Conectividad Digital:** El impacto en la salud mental, el desarrollo de adicciones a la tecnología y la huella digital. (UNICEF, s.f.)
- **Recurso y Apoyo en Situaciones de Conflictos:** La dificultad que los padres a menudo presentan y expresan sentirse solos al enfrenar desafíos en la crianza. Es necesario, crear espacios apropiados para la orientación, que ofrezca apoyo, e información sobre los servicios. (Psicológicos, terapéuticos familiares). (UNICEF, s.f.)

No obstante, la falta de estos espacios de orientación deja a muchos padres a la deriva, recurriendo a la información informal a menudo poco fiable o simplemente por intuición. Esto no sólo repercute en el bienestar de sus hijos, e hijas, sino que también puede generar estrés y frustración a los padres, dificultando la construcción de las relaciones familiares sanas y funcionales. (Neuroeduca, s.f.)

Es imperativo que Panamá, impulse la iniciativa para definir con mayor claridad la responsabilidad parental en el contexto real, establezca programas, espacios dedicados a la orientación parental con un énfasis particular en el manejo responsable y seguro de los entornos digitales para los hijos, es una inversión social a futuro de la sociedad panameña. (Universidad de Panamá , 2023)

3.6. PROTOCOLOS - DECÁLOGOS

El uso de videojuegos se ha convertido en una parte integral de la vida de los niños, las niñas y los adolescentes, si bien ofrecen oportunidades de aprendizaje, entretenimiento y desarrollo de habilidades es fundamental establecer pautas claras para un uso responsable y seguro. Los agentes multiplicadores del uso seguro del internet conformado por: docentes, madres, padres de familia y estudiantes buscan fortalecer una cultura en atención a los riesgos que se dan a

través de los espacios virtuales de los cuales la niñez y la adolescencia son usuarios permanentes. (SENNIAF, 2019) Propiamente a este protocolo hace falta una debida divulgación y apropiación por parte de las autoridades competentes, además deben plantearse una metodología apropiada para con los padres, las madres y los tutores.

Priorizar la responsabilidad y el bienestar en el uso del internet y los videojuegos como actividades de ocio que no deben interferir con las obligaciones académicas, familiares, el sueño adecuado, la actividad física y la interacción social presencial, resaltando que el juego y otras actividades son determinantes para el desarrollo integral en la niñez y adolescencia. (Gros, 2008)

En resumidas cuentas, se debe fomentar la comunicación y el diálogo familiar; que los padres, las madres y los cuidadores establezcan un canal de comunicación abierta con los niños, las niñas y los adolescentes sobre sus hábitos de juegos, los contenidos que consumen y la experiencia que sostienen en línea, la mediación parental y colocación de reglas claras es un factor clave en la promoción de un uso saludable de las tecnologías. (Livingstone & Johanna Helper, 2008)

3.7. EN EL HOGAR

- **Establecer Límites de Tiempo Horario y Juego:** Los padres de familia deben establecer el tiempo de juego razonable y consistente, evitando su uso durante las horas de estudios, comidas o antes de dormir. Se recomienda implantar y consensuar estos límites con los hijos para promover su autonomía y responsabilidad. Por otra parte, la Organización Mundial de la Salud (OMS) sugiere limitar de manera estricta el tiempo en pantalla de los niños, fomentar y priorizar las actividades físicas, el sueño adecuado y la interacción social, que garantice un desarrollo saludable. (OMS, 2019)

- **Seleccionar Juegos Apropriados a su Edad:** La utilización de los sistemas de clasificación por edades (ESRB; PEGI), para elegir juegos que sean acorde a la madurez y sensibilidad del niño, niña o adolescente. Esta clasificación por edad proporciona una guía útil y les permite a los padres de familia tomar decisiones asertivas y de precaución sobre la advertencia sobre los tipos de contenidos adecuados o no en los videojuegos que utilizan sus hijos. (Kaspersky, 2016)
- **Zona de Juegos Comunes:** Evitar el uso de videojuegos en dormitorios, implementar áreas comunes en donde la supervisión y la interacción de los integrantes de la familia sea lo más interactiva posible, creando vigilancia y el compromiso de cumplir con el tiempo y acuerdo previo entre padres e hijos. (Control Parental en videojuegos: Más allá de los Controles digitales, 2025)

3.8. EN LA ESCUELA

- **Respetar la Política del Uso de Dispositivos Electrónicos:** El cumplir con las normas establecidas por la institución educativa en cuanto al uso de dispositivos móviles y videojuegos durante el horario escolar, priorizando el aprendizaje y el respeto al entorno educativo. (MEDUCA, 2024)
- **Evitar el Uso de Videojuegos con Fines de Burla o Acoso:** Bajo ninguna circunstancia utilizar los videojuegos o sus plataformas para intimidar, excluir o acosar a los compañeros. El ciberacoso es una forma de violencia que puede tener graves consecuencias emocionales psicológicas para las víctimas. (UNICEF, 2017)

3.9. OTROS ESPACIOS

Los entornos de espacios públicos como los son: parques, centros comerciales, se deben tomar medidas en relación al acceso a internet que permita la interacción

de los dispositivos con videojuegos o redes sociales, sosteniendo la atención en los siguientes puntos:

- **Atención al Entorno y la Seguridad Personal:** La conciencia de usar videojuegos, especialmente en espacios públicos, las distracciones excesivas e interacciones totales en un juego, pueden llevar a la falta de atención a lo que sucede alrededor, aumentando el riesgo de accidentes, caídas o situaciones peligrosas. (Holliday, s.f.)
- **Respetar a Terceros y los Espacios Públicos:** El uso de los dispositivos con videojuegos requiere la consideración de que la actividad del juego no interfiera con la tranquilidad y el disfrute de otras personas; incluye mantener el volumen bajo o utilizar auriculares para no molestar a quienes les rodean. (Mitsuru, 2015)

**CAPÍTULO IV.
USOS DE LAS TIC Y AGENTES
SOCIALIZADORES:
DESARROLLO EN LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**

4.1 LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN LAS (TIC)

La Tecnología de la Información y la Comunicación de las TIC en la sociedad moderna se han convertido en un pilar fundamental, transformando la manera en la que nos comunicamos, trabajamos y aprendemos. Esta tecnología abarca una vasta gama de herramientas y recursos, desde el acceso a internet y las redes sociales hasta los dispositivos móviles, el software especializado. Debido a que su impacto es transversal, influye en sectores tan diversos como: la educación, la salud, el comercio, el entretenimiento y promueve una mayor conectividad y acceso a la información a escalas globales. (Castells , 2000)

Por consiguiente, el desarrollo y lo rápido que han avanzado las TIC han proporcionado una reestructuración económica y social, dando lugar a lo que muchos expertos denominan la sociedad de la información, lo cual se convierte en un activo clave para el desarrollo, y la capacidad de procesarla, gestionarla y difundirla de manera eficiente. Sin embargo, esta revolución tecnológica también plantea desafíos importantes, la brecha digital y la necesidad de desarrollar nuevas habilidades y competencias para aprovechar plenamente sus beneficios. (Sanchez, P; Rodríguez, D, 2000).

Podemos definir Tecnología de la Información de la Comunicación (TIC) como un conjunto de: recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, el procesamiento, el almacenamiento y la transmisión de la información de diversos formatos como: voz, datos, texto, vídeo e imagen. En esencia las TIC son el entramado de la tecnología que facilita la comunicación más eficiente, el acceso y el tratamiento de la información. (MinTIC, s.f.)

Por tanto, las TIC han transformado originalmente el panorama social y con ello la socialización en la niñez y la adolescencia ya que han nacido en la era digital

integrada de forma natural en su vida cotidiana, influyendo en el abandono desde el ocio hasta la interacción con sus pares y el acceso a la información. (FAROS, 2015).

Este escenario previo a los avances actuales ha impactado directamente en sectores claves. En la educación y el acceso a los recursos didácticos en línea o a la educación a distancia era un privilegio para pocos y las aulas dependían en gran medida de métodos tradicionales. Uno de los mayores obstáculos es la manifestación generalizada de acceso al internet y a dispositivos digitales. Esta situación era particularmente crítica para los inclusivos digitales. Un término que hace referencia a aquellas poblaciones que, a pesar de los avances, seguían marginados del ecosistema digital. Un ejemplo contundente de esta desigualdad se observa en los espacios de cuidado parental: los albergues de niños, niñas y adolescentes de la República de Panamá. Aunque son espacios de protección y cuidado de la infancia y adolescencia, la ausencia de internet, la carencia de dispositivos digitales, la falta de actualización y la dotación de recursos en relación con las TIC, crean una barrea infranqueables, privando a una parte vulnerable de la sociedad de las oportunidades que la tecnología ofrece, a los futuros adultos para que estén bien preparados. (Ahumada & Ramos , 2024).

LAS TIC COMO AGENTES SOCIALIZADORES:

Las comunicación e interacción con las TIC especialmente en las redes sociales y las plataformas de mensajería instantánea han definido la comunicación y la interacción entre iguales permitiendo que la conexión constante, el intercambio de información y la construcción de la comunicación de las comunidades virtuales; lo que puede fortalecer lazos sociales y fomentar la pertenencia de grupos. De hecho, la información y el aprendizaje de los niños, las niñas y los adolescentes tiene como alcance un vasto universo de información en los recursos educativos esto potencia su autonomía en el aprendizaje y en el desarrollo de nuevas

habilidades en la aplicación de sus horizontes culturales. (Fundación MAPFRE (n.d, s.f.).

Por consiguiente, el desarrollo de algunas habilidades en el uso de las TIC puede fortalecer el desarrollo de las habilidades cognitivas, así como la resolución de problemas del pensamiento crítico, de igual manera puede proporcionar la desinformación si no se maneja de manera adecuada, la creatividad y la capacidad de gestionar grandes volúmenes de información.

- **La identidad y la autonomía:** Las plataformas digitales ofrecen espacios para la dignidad permitiendo que los jóvenes expresen, sus intereses y encuentren grupos con los que se identifiquen.
- **Riesgos psicosociales en el desarrollo:** Es crucial reconocer que el uso no supervisado o excesivo de las TIC también lleva a riesgos significativos, a problemas de autoestima, falta de sensación en el control y pérdida del tiempo de uso, la ansiedad, el estrés y emociones negativas, la frustración la ira o angustia, pensamientos continuos de querer utilizar las TIC, indiferencia ante la violencia, inhibición de la voluntad y mayor probabilidad en el desarrollo de adicciones a la ludopatía lo que afectaría el desarrollo psicosocial de: los niños, las niñas y los adolescentes.
- **Pérdida de privacidad e intimidad:** El acceso a ser autodidacta a las TICs ha aumentado el problema relacionado con las exposiciones de información personal y la vulnerabilidad de la intimidad.
- **Riesgos psicológicos:** Pueden surgir problemas de autoestima ansiedad, estrés, disforia, frustración e irascibilidad si no se está conectado dando como resultado el síndrome de abstinencia digital. Se observa también una

posible indiferencia entre la violencia de contenidos el agotamiento tecno cerebral e inhibición de la voluntad.

- **Riesgos sociales:** Se puede presentar falta de contacto físico en la interacción familiar y social, con cambios de estreches en las relaciones sociales, las conductas, introversión, aislamiento y desarrollo de conductas agresivas o peligrosas. El exceso de tiempo en línea puede afectar el rendimiento académico y la participación en actividades fuera de la pantalla. (SciELO, 2019)
- **Ciberacoso y grooming:** El anonimato en línea puede facilitar el ciberacoso y la interacción con extraños con malas intenciones en internet, el uso de identidades falsas para infligir algún tipo de violencia digital a niños y adolescentes (Kaspersky. & (n.d.)) (Inte & Matters. org)
- **Adicciones:** El uso determinado de las TIC puede derivar en conductas adaptativas que generan acciones o adicciones incluyendo la ludopatía.
- **Riesgo Físico:** La manifestación de dolor o molestias con tensión muscular y lesión física en manos y espalda, dolores de cabeza o dolores de estómago, presenta fatiga ocular, falta de sueño e insomnio, sedentarismo, sobrepeso y trastornos alimenticios.

4.1.1. LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LAS TIC:

La Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado la forma en la que interactuamos con el mundo. Las características fundamentales y el pilar de su impacto es la capacidad de conectar personas, información y dispositivos de manera instantánea y global. Esta conectividad omnipresente no

sólo facilita la comunicación, sino que también impulsa la innovación, el conocimiento y la eficiencia en todos los sectores de la sociedad.

Entre las variedades de las características de las TIC se describen algunas de ellas: (Ikusi. (n.d.), 1998)

- **Inmaterialidad:** Hoy la información se presta de forma digital y no física lo que permite su fácil, reproducción y distribución que es transparente e instantánea a cualquier lugar y a múltiples usuarios. (Ikusi. (n.d.), 1998)
- **Interactividad:** Posibilita el intercambio de información entre el usuario y la máquina, adaptando los recursos a las necesidades y particularidades del sujeto. (Ikusi. (n.d.), 1998)
- **Interconexión:** Conecta a diversos equipos y sistemas, formando redes que permiten la comunicación a escala global. (Ikusi. (n.d.), 1998)
- **Instantaneidad:** Las redes de comunicación y su integración con la transmisión informática han posibilitado el uso que proporciona la transformación y comunicación de la información. (Ikusi. (n.d.), 1998)
- **Calidad de imagen y sonido:** Ofrece una alta fidelidad en la reproducción de contenidos multimedia. (Ikusi. (n.d.), 1998)

4.1.2. FUNCIONES DE LAS TIC

Las TIC son cruciales en la generación de procesos eficientes, permiten acciones como: gestión, planificación, control empresarial, organización temprana y seguimiento de actividades de manera más rápida y eficaz. Además, facilitan el conocimiento de hábitos de consumo, necesidades, deseos y opiniones de los usuarios, lo que es vital para el diseño de las estrategias y la mejora en la comunicación. (Ikusi. (n.d.), 1998)

4.2. TIPOS DE VIDEOJUEGOS SUS CARACTERÍSTICAS Y ESTRUCTURAS

DEFINICIÓN

Son considerados programas informáticos aquellos diseñados para el entretenimiento y la diversión, los cuales se utilizan a través del acceso al internet, plataforma, consolas, o por dispositivos móviles. En los últimos 30 años la evolución de los videojuegos se ha incorporado en características y capacidades en las nuevas tecnologías combinando la interactividad del jugador en los diversos lenguajes audiovisuales, la capacidad de procesar la información y experiencia de diversión. (Gil Juaréz & Vidal Momblida, 2007)

Ahora bien, los juegos electrónicos o videojuegos es en donde una o más personas interactúan por medio de un controlador con internet, que muestra el acceso al juego en modalidad virtual. Estos dispositivos electrónicos, conocidos genéricamente como «plataformas», puede ser: computadora, máquina de arcade, videoconsola, dispositivo portátil, teléfono móvil, teléfono inteligente o tableta. La industria de los videojuegos es una de las principales en el mundo del arte y del entretenimiento. (FPO Driving ip Foward).

4.2.1. ALGUNOS TIPOS DE VIDEOJUEGOS GÉNERO Y SUS CARACTERÍSTICAS

Los videojuegos constituyen un universo diverso que clasifica en género según su mecanismo, objetivo y la experiencia que ofrece al jugador comprende que esta clasificación es fundamental para analizar el impacto.

Por ende, a partir de la primera clasificación, es momento de analizarlos por la temática. Podemos encontrar mucha variedad y diferentes **tipos de videojuegos de rol**, en la que el usuario desempeña un determinado papel o personalidad.

Cuando una persona hace el papel de X significa que está interpretando el papel de un personaje jugador. Esta es una pequeña **lista de tipos de videojuegos**, en la que podemos hacer esta **clasificación**: (Euronic blog de especialistas)

- **Aventura**: Se basa en hazañas y peligros, con un protagonista que deba avanzar en una trama interactuando con personajes y objetivos suelen ser de larga duración y con argumentos extensos, promoviendo la explotación y la resolución de acertijos. (H.P., 2024)
- **Arcade**: Plataformas, laberintos, aventuras. El usuario debe superar pantallas para seguir jugando. Imponen un ritmo rápido y requieren tiempos de reacciones mínimas. Por ejemplo, el juego de The last of us PS4 de Sony en el que el usuario desempeña el papel de un superviviente. Tiene que hacer frente a feroces infectados y despiadados bandidos humanos. (Telefónica, s.f.)
- **Deportivo**: Recrean diversas disciplinas deportivas, permitiendo al jugador participar o gestionar en equipos: fútbol, tenis, baloncesto y conducción. Recrean diversos deportes. Requieren habilidad, rapidez y precisión. Como la NBA 2k14 PS3 de Sony de baloncesto (Forza Motorsport, FIFA, NBA2K) (H.P., 2024).
- **Estrategia**: Aventuras, rol, juegos de guerra. Consisten en trazar una estrategia para superar al contrincante. Exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias.
- **Simulación**: Aviones, simuladores de una situación o instrumentales permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos, situaciones y asumir el mando.

- **Juegos de mesa:** Habilidad, preguntas y respuestas. La tecnología informática que sustituye al material tradicional del juego y hasta al adversario.
- **Juegos musicales:** Juegos que inducen a la interacción del jugador con la música y cuyo objetivo es seguir los patrones de una canción. Puede ser el caso del **juego de la voz para PS3** en el que la letra de la canción aparece en pantalla junto a unas barras que nos indican cómo estamos cantando, si nos estamos acercando al tono de la canción y la puntuación que estamos consiguiendo.
- **Acción:** Se centra en el manejo del tiempo real de los personajes para lograr objetivos, cómo llegar a una meta, conseguir los puntos o derrotar enemigos y se requieren reflejos rápidos y coordinación. (Star Wars Jedi, Sekiro, Assassin's Creed) (H.P., 2024)
- **Plataformas:** El objetivo principal es superar obstáculos y recorrer espacios saltando entre plataformas. (Cuphead, Crash Bandicoot, Ori 6 The Blinf Forest) (H.P., 2024)
- **Sandbox:** Mundo abierto ofrece gran libertad al jugador para ofrecer el entorno y realizar actividades no lineales se asocian con la elección del jugador y de entornos abiertos. (minecraft, Grand theft auto, the Sims) (H.P., 2024)
- **Arena de batalla multijugador Moba:** Hoy los equipos de jugadores compiten en las arenas de batalla online, con el objetivo de destruir la base enemiga. Requieren trabajos en equipos y estrategias (Data 2, League of legends, Smilte) (H.P., 2024)

- **Supervivencia y terror:** Género que busca generar tensión, miedo en el jugador a menudo con recursos limitados, amenazas constantes. (The Long Dark, Don't Starve, Resident Evil) (H.P., 2024)
- **Battlet Royale:** Subgénero de acción en donde múltiples jugadores luchan por el último en pie; en un mapa que se reduce constantemente. (H.P., 2024)

4.2.2. CARACTERÍSTICAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

La interactividad es un factor esencial de los videojuegos y se establece cuando un jugador se comunica con el juego, a través de acciones que resultan en una reacción de este. Gracias a que son interactivos, los videojuegos permiten que quien juega con ellos tenga agencia. Esto significa que cada acción del jugador tiene valor y conlleva consecuencias dentro del juego.

Sin embargo, los videojuegos también suelen poseer elementos no interactivos, como por ejemplo su cubierta, los *Booklets* o librillos que narran la historia básica del juego, así como también las *Cut-scenes* o secuencias cinemáticas que presentan parte de la historia. Podemos decir que los videojuegos aprovechan al máximo las posibilidades que los equipos multimedia nos ofrecen. Todos estos elementos (narrativa, interactividad, agencia, los dispositivos de juego, las reglas de este) y la forma en la que un jugador experimenta el juego conforman lo que se conoce como el *Gameplay*. La característica de los videojuegos. (Solano, 2017):

4.2.3. ESTRUCTURAS DE LOS VIDEOJUEGOS:

La estructura de los videojuegos se refiere a cómo se organiza la narrativa como: la jugabilidad y la progresión. (Wikipedia, 2009)

- **lineal:** El jugador sigue su camino, con pocas o ninguna libertad para desviarse de la trama principal.
- **No lineal:** Ofrece gran libertad al jugador para explorar, toma de decisiones y avanzar en la historia a su propio ritmo, con múltiples cambios y actividades.
- **Basado en misiones:** La progresión se da a través de la superación de misiones específicas o el avance por niveles.
- **Multijugador:** Diseñado para que varios jugadores interactúen simultáneamente, ya sea de forma cooperativa o competitiva.
- **Basado en una narrativa:** Posee un fuerte énfasis en la historia y el desarrollo del personaje a menudo con múltiples ramificaciones y finales.
- **Arcade:** Estructura del juego rápido y repetitivo, con un enfoque de puntuación alta y una superación en los desafíos cortos. (Claro, 2024)

4.3. TIPOS DE JUGADORES /USUARIO

La comunidad del jugador es heterogénea con diversos estilos de juegos. Comprender los perfiles de los jugadores es crucial para abordar el impacto de los videojuegos de manera diferente; iniciada la taxonomía Bartle es una de las más conocidas para clasificar al jugador en entornos de multijugadores, aunque existen otras clasificaciones más amplias en el eslogan a todos los usuarios.

Bartle, divide a los jugadores en cuatro tipos principales, que se clasifican en base a las acciones y motivaciones del jugador dentro del juego. (March Piris , 2021)

- **Triunfadores diamante:** Buscan acumular puntos, niveles, equipos y logros. Hoy su motivación es el prestigio y la superación de desafíos internos del juego, compitiendo indirectamente por el mejor en estadísticas y posesiones. (Pantallas Amigas, 2024)

- **Exploradores picas:** Disfrutan descubriendo áreas, creando mapas y aprendiendo sobre lugares ocultos. Se sienten restringidos si el juego les impone un ritmo y valoran la libertad para investigar el mundo virtual incluso buscan premios. (Pantallas Amigas, 2024)
- **Sociable:** Su principal motivación es la interacción con otros jugadores y en ocasiones, con personajes no jugables en el juego es una herramienta para conocer gente y socializar. (Pantallas Amigas, 2024)
- **Asesinos:** Prefiere interactuar con otros jugadores de manera competitiva o destructiva, buscando causar daño o aflicción a otros usuarios. (Pantallas Amigas, 2024)
- **Gamer casual:** Aquellos que juegan esporádicamente, buscando entretenimiento y relajación sin un compromiso profundo con el juego o la comunidad. (Pantallas Amigas, 2024)
- **Gamer social:** Hoy juegan para interactuar con amigos o conocer nuevas personas, priorizando el aspecto social sobre la competencia o la progresión individual. (Pantallas Amigas, 2024)
- **Gamer competitivo:** Busca desafíos y prueba sus habilidades contra otros jugadores, aspirando a mejorar y competir al máximo nivel, incluyendo los deportes. (Pantallas Amigas, 2024)
- **Gamer de escape o evasión:** Utiliza los videojuegos como un medio para escapar de la realidad: ya sea el estrés o los problemas cotidianos. El juego se convierte en su única forma de escape y puede ser un riesgo. (Pantallas Amigas, 2024)

- **Noob /Novato:** Termina utilizando a las personas que inician en los videojuegos o que tienen poca habilidad en el título específico. (Pc Componentes. Com, 2024)

4.4. EFECTO Y RIESGO DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

El uso de los videojuegos en línea puede convertirse en doble filo; puesto que, ofrece beneficios potenciales, pero también entrañan riesgos significativos que conlleva más vulnerabilidad en el núcleo familiar: especialmente en los niños, las niñas y los adolescentes.

4.4.1. EFECTOS POSITIVOS Y BENEFICIOS

- **Desarrollo de las habilidades para la vida:** Muchos juegos fomentan la resolución de problemas, el trabajo en equipo como el pensamiento creativo y la planificación estratégica. (Internet Matters .org, s.f.)
- **Conexiones sociales:** Los juegos en línea les permiten a los adolescentes conectar con sus amigos y conocer personas nuevas con intereses comunes, facilitando la sociedad especialmente para aquellos que puedan tener dificultades en un entorno online. (Internet Matters .org, s.f.)
- **Impulso de confianza:** La superación de desafíos y la colaboración de juegos multijugador con la autoestima de los jóvenes. (Internet Matters .org, s.f.)
- **Competencia sana:** Fomentar la competencia de manera saludable, enseñando a los jugadores a aceptar la derrota y esforzarse. (Internet Matters .org, s.f.)

- **Oportunidades de aprendizaje:** Mejorar la memoria, la velocidad, el procesamiento, la concentración y multitareas; algunos juegos pueden ser de herramientas educativas. (Internet Matters .org, s.f.)
- **Expresión Emocional:** Para algunos niños, niñas y adolescentes puede ser un espacio seguro para expresar sentimientos y desarrollar resiliencia emocional. (Internet Matters .org, s.f.)

4.5. EFECTOS Y RIESGOS NEGATIVOS EN EL USO DE LAS TIC

Con la Tecnología de la Información y Comunicación, se puede indicar que el uso excesivo o inadecuado de videojuegos en línea puede tener consecuencias adversas en el desarrollo de los niños, las niñas y los adolescentes.

- **Potencial adictivo:** El uso desmedido puede llevar a conductas adaptativas que generan adicción al juego, caracterizadas por la pérdida de control, ansiedad, la realidad y el descuido de otras esferas de la vida. (MAPFRE).
- **Impacto en la salud física:** Hoy el sedentarismo asociado a las largas horas de juegos puede contribuir a los problemas de ansiedad, trastornos del sueño como: fatiga ocular o tensión muscular. (MAPFRE)
- **Deterioro cognitivo y rendimiento académico:** El consumo excesivo puede impactar negativamente en la atención, la concentración y el rendimiento escolar. (Vicario, Mercader , & Sallán, 2017)
- **Regulación emocional y agresividad:** Un desequilibrio con el consumo puede disminuir la capacidad para expresar y gestionar emociones, llevando a una conducta agresiva e irascible, especialmente si hay exposición a contenidos violentos. (ETIC org)

- **Aislamiento social:** A pesar de la interacción online, un uso abusivo puede reducir el contacto familiar y con amigos en la vida real, llevando a la introversión y al aislamiento. (Internet. Matters. Org, s.f.)
- **Exposición a contenido inapropiado:** Niños, niñas, adolescentes pueden estar expuestos a contenidos violentos, sexuales o engañosos. (Internet. Matters. Org, s.f.)
- **Contacto con extraños y ciberacoso:** Los juegos en línea a menudo implican la interacción con desconocidos y lo que puede derivar en acoso cibernético bullying, en posición de la conducta dañina, o incluso grooming. (Internet. Matters. Org, s.f.)
- **Gastos inesperados:** Algunos juegos ofrecen compra dentro de la aplicación que pueden llevar a gastos no deseados si no hay supervisión. (Internet. Matters. Org, s.f.)
- **Privacidad y robo de la identidad:** El intercambio de los datos personales en línea puede poner en riesgo la privacidad y la seguridad de la información del usuario. (Kaspersky, s.f.)
- **Riesgos de malware:** La descarga de juegos gratuitos de fuentes no confiables puede exponer a los dispositivos del malware a daños irreparables. (Internet. Matters. Org, s.f.)

4.5. IMPACTO DE LAS TIC EN PANAMÁ

Panamá al ser el Hub de las Américas en cuanto a su posicionamiento logístico y geográfico, es multifacético en diversos sectores impulsando la modernización y

el proceso en la nación en aspectos relevantes: la educación, la salud, la infraestructura digital en el sector público y privado. A su vez tiene la iniciativa de buscar y atraer inversión, la creación de empresas tecnológicas y promover el desarrollo del talento especializado en los diferentes sectores.

4.5.1. MODERNIZACIÓN DEL SECTOR PÚBLICO

El gobierno panameño ha implementado diversas inversiones, acciones en la política y estrategia que impulsa el uso de la tecnología de la información y comunicación en la administración pública. Con esta iniciativa se busca la mejora, la eficiencia, la transparencia y la participación ciudadana, agilizando trámites y facilitando el acceso a la información gubernamental para la ciudadanía. (Innovación, s.f.)

4.5.2. CRECIMIENTO ECONÓMICO Y DESARROLLO SECTORIAL

Se considera que las TIC son un motor de crecimiento económico y el desarrollo de diversos sectores en Panamá. En el ámbito educativo, facilitan el acceso a recursos y plataformas de aprendizaje en línea. No obstante, en el sector empresarial, se promueve la competitividad y la expansión de mercados, por ejemplo: en el turismo, mejoran la promoción y gestión de los servicios. (Ministerio de Comercio , s.f.)

4.5.3. INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

El gobierno panameño promueve activamente la innovación y el emprendimiento en el sector de la Tecnología de la Información y la Comunicación esto se traduce en la creación de un ecosistema propio para el desarrollo de nuevas ideas y soluciones tecnológicas, incentivando la creación de startups y el desarrollo del talento local. (Secretaría Nacional Ciencia Tecnología e Innovación, s.f.)

4.5.4. DESARROLLO SOCIAL Y EDUCACIÓN

El uso de las TIC en la educación contribuye significativamente a mejorar la calidad del sistema educativo. Permiten el acceso a una vasta cantidad de información, el promover el aprendizaje a distancia y facilitar la interacción entre estudiantes y docentes, en acción derribar las barreras entre el acceso al internet con un territorio amplio, distante geográficamente, para procurar la calidad y asimilación en el aprendizaje. (MEDUCA, s.f.)

4.5.5. ACCESO A INTERNET Y CONECTIVIDAD

Por consiguiente, podemos decir que Panamá ha realizado importantes inversiones en la infraestructura de las telecomunicaciones para garantizar el acceso al internet y a la tecnología de la comunicación en todas las regiones del país. Es crucial reducir la brecha digital y asegurar que más ciudadanos puedan beneficiarse de las oportunidades que ofrecen las TIC, en el impulso de las telecomunicaciones en áreas geográficas difíciles. (ASEP, 2024).

4.5.6. SALUD

El uso de las TIC en el manejo del servicio tecnológico en el sistema de salud en Panamá, optimiza la atención y gestiona el recurso digitalizado en la aplicación de la telemedicina que permite consultar al médico a distancia y la gestión de la información de los pacientes, para agilizar los procesos y mejorar la coordinación de la atención que requieren los usuarios. El gestionar la infraestructura que contemple la implementación de las TIC. (MINSa, 2024)

**CAPÍTULO V.
AGENTES SOCIALIZADORES DE LAS FAMILIAS Y
EL USO DE TECNOLOGÍA**

5.1. EVOLUCIÓN DE LAS FAMILIAS EN PANAMÁ

La historia de las familias en Panamá refleja los cambios sociales, económicos y culturales que ha experimentado el país a lo largo del tiempo. En épocas pasadas, la familia tradicional era la estructura predominante, caracterizada por roles claramente definidos: generalmente el padre, eran el principal proveedor económico, mientras que la madre se encargaba del cuidado del hogar y la crianza de los hijos. Además, la familia extendida, que incluía abuelos, tíos, primos y otros parientes, era fundamental en la vida cotidiana, brindando apoyo emocional, económico y social. Pero el avance de la urbanización y la modernización, estas estructuras comenzaron a transformarse. La migración del campo a la ciudad, en busca de mejores oportunidades laborales, llevó a que muchas familias se consolidaran en núcleos más pequeños, centrados solo en los padres e hijos. Esto también facilitó la aparición de familias monoparentales, en su mayoría lideradas por madres solteras. que enfrentan desafíos adicionales en la crianza y el sostenimiento familiar.

La familia es la primera y la mayor agencia de socialización en la vida de un individuo, debido a que en este entorno es en donde se transmiten los valores, las normas, las creencias y las habilidades que son cruciales para el desarrollo social y emocional en los niños, las niñas y los adolescentes. Como proceso de socialización en el núcleo se trasmite la esencia, las interacciones sociales, las culturales, la ética, la moral, el construir su identidad, marcando un impacto en la adaptación futura del individuo a la sociedad. (Divulgación dinámica, 2018)

5.1.1 DEFINICIÓN DE FAMILIA

El mundo reconoce a la familia como el aspecto más valorado de la vida de una persona, dándole la importancia de la mayor riqueza como parte de la célula básica de la sociedad y que ha existido siempre con gran capacidad de adaptación al cambio, que cumple con importantes funciones que tiene relación directa con la

preservación de la vida humana, así como lo es el desarrollo, el bienestar, las funciones biológicas, las económicas, las recreativas, las afectivas, las protectoras, las educativas, la socializadora, en el lenguaje de la comunicación las normas de conductas, los derechos y deberes como parte del sostén social. (Declaración Universal de Derechos Humanos de las Naciones Unidas, 1948)

La propuesta de Ander: describe a la familia en el sentido estricto que tiene su fundamento en los lazos consanguíneos, siendo este el resultado de un largo proceso histórico cuya forma actual de carácter monogámico es la pareja conyugal. Aplica como referencia de la familia al conjunto de ascendentes, descendentes, colaterales y afines con un tronco genético común, constituyendo una familia en un conjunto de individuos que tiene entre si las relaciones de origen o semejanza. (Egg, 1986)

La familia es la unidad básica de la organización social y también la más accesible para efectuar intervenciones preventivas y terapéuticas, va más allá de las condiciones físicas y mentales de sus miembros, brinda un entorno social para el desarrollo natural y la realización personal de todo los que forman parte de ella. (Salud, 2003)

La familia como origen latino, surge en Roma derivada del servidor familiar que debió designar a cada uno su puesto, ya que, el conjunto de esclavos y servidores vivían en la misma casa en su totalidad; por una parte, el señor y por otra, la mujer, los hijos y los criados que vivían bajo su denominación. (Meza, 2004)

En ese sentido, el concepto de familia ha sido objeto de múltiples enfoques y análisis de estudios a lo largo del tiempo que han realizado: la sociología, la psicología, el derecho y el trabajo social, los cuales coinciden en que el papel de la familia es desempeñarse como base primordial de la sociedad, de ahí la importancia de la entidad protectora debido a que de una familia surge la base de una sociedad consolidada. De modo que, la estructura social es en donde los padres e hijos se relacionan en fuertes lazos afectivos; conviven en una comunidad de vida y amor, sin perder su identidad. (Castro & Cabanilles, 2010)

Además, la familia influye en sus integrantes: valores, pautas, conductas, normas, costumbres que construyen la madurez y autonomía.

La familia es la acción de convivencia de todos los integrantes en un mismo hogar en donde se identifican a los parientes y personas con vínculos reconocidos como tal es decir consanguínea, civiles, matrimonio, adopción y la condición de parentesco. (Sánchez, 2008)

5.2. EVOLUCIÓN DE LA FAMILIA EN PANAMÁ Y SU RELACIÓN CON EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA CRIANZA

La incorporación de las tecnologías, como teléfonos inteligentes, internet y redes sociales, ha transformado la crianza. Los padres y madres ahora utilizan estas herramientas para educar, comunicar y supervisar a sus hijos, pero también enfrentan desafíos como la exposición a contenidos inapropiados, el uso excesivo de pantallas y la dificultad para establecer límites claros y que se cumpla con lo pactado entre padres e hijos. Aunado a que las madres no están en el hogar porque trabajan, en ocasiones no tienen el respaldo del padre de sus hijos y se hace más difícil realizar esta tarea.

A inicio de los años noventa Niklas Luhmann, atendió a la familia como parte del sistema social, al igual que otros sistemas sociales, además de la comunicación y no como un sistema compuesto de humano o de relaciones entre estos; se considera una organización social primaria que se caracteriza por vínculos y por la relaciones afectivas que en su interior se crean, los miembros del grupo familiar cumplen roles y funciones que son los que les permiten relacionarse con sistemas exteriores como: el barrio, el trabajo, la escuela y lo social. (Luhmann, 1990).

Por lo antes mencionado la familia panameña como institución ha evolucionado y cada día enfrenta nuevos desafíos y uno de ellos es el de la tecnología de manera positiva.

De modo que, el papel y las funciones de la familia de esta institución están relacionadas con diversas acciones: educar, socializar, inculcar valores, creencias, tradiciones, procurar el bienestar, el desarrollo físico y mental de los hijos, formar adultos sanos, es decir, formar para la vida. Las funciones y el funcionamiento de la familia pueden o no cumplir las mismas, de hacerlo facilita el desarrollo sano de sus integrantes, pero de no ser así, puede dañar directamente a sus miembros; parte de esas funciones son: (Marín, 2017)

- **Funciones Biológicas:** Son aquellas que influyen en las actividades amorosas, sexuales reproductivas, de afecto, la satisfacción de necesidades emocionales y sexuales, ampliación de la familia y de relación tales como: pareja, padre e hijos y de parentesco. (Marín, 2017)
- **Funciones Económicas:** Influyen en la organización del presupuesto, consumo, asistencia a centros de educación, salud y servicios, unidad productiva, relación de la división del trabajo doméstico, la seguridad de la existencia física del desarrollo de sus miembros, modelos femeninos y masculinos para el trabajo doméstico. (Marín, 2017).
- **Funciones Culturales:** Son aquellas en las que influyen las actividades recreativas, educativas, superación relación, comunicación e interacción de padres e hijos, de efectos que se desarrolló de los aspectos de la personalidad transmisión de valores tradiciones, conocimientos y raíces históricas. (Marín, 2017)
- **Funciones Educativas:** Es la resultante de todas las funciones antes señaladas, además es una función de importancia para el logro del

desarrollo de una personalidad sana y componente para responder a las demandas que la sociedad exige. (Marín, 2017)

5.3. FAMILIA EN PANAMÁ, EN BASE A LOS DATOS DE LOS ÚLTIMOS 5 AÑOS 2019-2024

Durante el periodo 2019- 2023, la Contraloría General de la República a través de Instituto Nacional de Estadística y Censo presentó el volumen I de las Características de las Viviendas y los Hogares, los resultados finales aplicados del XII Censo Nacional de Población y VIII de Vivienda, emitiendo la situación social y económica, la mejora de las condiciones de vida y los residentes en el territorio nacional. (INEC, s.f.)

En la encuesta de propósitos múltiples se emitió datos sobre la muestra y la estimación de la población definitiva, basada en los Censos de Población y Vivienda de 2010, con la referencia de 15 y más edad fue 3,291,858; mientras que la Población Económica Activa (PEA) del país se ubicó en 2,049,616 personas que significó el 62.3% en la población de 15 años de edad. La tasa de desempleo disminuyó 1.4 % con respecto a finales de octubre de 2021. Sin embargo, la familia panameña ha mostrado una diversificación en su tipología, reflejos de cambios socioculturales y económicos, si bien la familia nuclear (padre, madre e hijos) sigue siendo predominante, se observa una creciente presencia de otros modelos de familias en la República de Panamá. (INCE, 2022)

- **Familias Monoparentales:** El aumento sostenido de los hogares monoparentales, encabezado principalmente por mujeres, se les atribuye a diversos factores, incluyendo el aumento de divorcios, separaciones y uniones de hecho, así como la maternidad en solitario. (IVI, 2022).
- **Familia Extensa y Reconstruidas:** La familia extensa es aquella en donde conviven abuelos, tíos u otros parientes, mantiene su relevancia,

especialmente en contextos rurales o como red de apoyo económico y de crianza en áreas urbanas. Las familias reconstruidas formadas por parejas con hijos de relaciones anteriores, también han ganado visibilidad, reflejando nuevas dinámicas de convivencia. (MIDES, 2022)

- **Tasa de Matrimonios y Divorcios:** La relevancia en el comportamiento que refleja tanto las tendencias sociales como los cambios en la dinámica familiar con una tendencia baja en la tasa del matrimonio formal el 41.4 % de estos tiene una duración de menos de 10 años; mientras que las tasas de divorcio se mantienen o experimentan ligeras fluctuaciones, que contribuyen a la reconfiguración de los hogares. Las uniones de hecho, aunque no siempre formalizadas, representan una forma común de convivencia. (TVN, 2024)
- **Natalidad y Tamaño del Hogar:** En relación a la tasa de natalidad en Panamá tiene una tendencia a bajar 9.3% lo que quiere decir que un promedio del hogar se reduce gradualmente. Esto implica un menor número de hijos por familia y una mayor concentración en la crianza de pocos dependientes. El último Censo arrojó un descenso en el índice de fecundidad que es el número de hijos por mujer, que se ubicó por debajo de 2.1% el nivel más bajo nunca antes visto en la población panameña. (América, 2024)
- **Participación Laboral Femenina:** La creciente incorporación de la mujer al mercado laboral ha redefinido su rol tradicional, pasando de ser principalmente cuidadora a ser también proveedora económica y de crianza, esto genera la necesidad de una mayor corresponsabilidad en la tarea doméstica. La participación al incorporar a la mujer al mercado laboral, el asumir el cambio de rol como proveedora, la desigualdad preexistente es una realidad inmersa en Panamá la misma que mantiene un impacto económico y social. (MIDES, 2022)

- **Roles Masculino:** La participación de los padres en la crianza activa y en la tarea del hogar, generan sentimientos de vergüenza, desafiando los roles tradicionales de género, los estereotipos tradicionales de la masculinidad. Implica que los hombres están tomando un papel más activo en el cuidado de los niños, en la educación y el desarrollo. (UNICEF, 2021)
- **Impacto de la Pandemia del COVID-19:** Género una huella multifacética en las familias panameñas, afectando su estabilidad económica, salud mental, dinámica interna, funciones laborales y el proceso educativo. La crisis sanitaria y las medidas del confinamiento provocaron una pérdida significativa de ingresos en los hogares panameños, el 72% de los hogares en Panamá reportaron una pérdida parcial o total de sus ingresos. Esta situación fue más acentuada en los niveles socioeconómicos más bajos, el porcentaje de hogares con pérdida de ingresos ascendió al 85% (UNICEF, 2021).

De tal forma que, para lidiar con la situación, se creó el Programa Panamá Solidario, el cual brindó apoyo, pero, su alcance insuficiente fue variable. (Unicef, 2021) Impactando aún más la pobreza y la desigualdad, con estimaciones que sugerían un aumento de la pobreza general y extrema en comparación con el 2019. (IADB, 2022)

Por otro lado, el confinamiento, la incertidumbre y las presiones económicas ejercieron una notable carga en la salud mental de las familias. Se observó un incremento en la sintomatología depresiva, ansiosa y de estrés postraumático (USMA, 2022). Además, se identificó problemas de insomnio y otras alteraciones psicológicas en la población, la necesidad de acceso a los servicios de salud mental y la creación de grupos de apoyos fueron identificadas como estrategias claves. (lawebdelasalud, 2024)

Por consiguiente, la educación a distancia fue un reto formidable para las familias, especialmente para las uniparentales, la brecha digital se magnificó ya que, no todas las familias contaban con los recursos económicos y la conectividad necesaria para acceder a las plataformas educativas. En junio de 2021, aunque el porcentaje de estudiantes que recibió educación a distancia aumento un 87%; las familias con ingresos menores a \$400 mensuales reportaron que solo el 46% de sus hijos acudía a clases a distancia. (La Nueva, Nueva, 2024)

El aumento en el tiempo de interacción en el hogar, si bien puede ser una oportunidad para fortalecer relaciones para algunas familias, también el incremento de los riesgos de violencia intrafamiliar. (CIEDU, s.f.). Aunque las denuncias por violencia doméstica disminuyeron durante el período de confinamiento más estricto en el 2020, esto no implicó una reducción de los casos, sino que sus víctimas se encontraban bajo el mismo techo con sus agresores, dificultando el proceso de denuncia (UP, 2021). Sin embargo, en el 2021 los casos de violencia doméstica mostraron un aumento del 23% en comparación con el mismo periodo de 2020, lo que evidencia que la pandemia intensificó esta problemática. (La Estrella de Panamá, 2021).

5.4. LA FAMILIA COMO ACTOR SOCIALIZADOR

La familia en Panamá sigue siendo un actor principal en la socialización de los niños y jóvenes. Es el primer espacio donde aprenden valores, normas y habilidades sociales. Por otro lado, el niño, joven o adolescente interactúa con sus pares juegan pelota, sacan las mascotas, se ríen, conversan, juegan en línea, comen en casa de un vecino, ven una película, van al parque, los padres también interactúan entre vecinos, conversan, se divierten juntos, ya que no somos islas, y el ambiente social que nos rodea influye en la conducta y el actuar del joven o

adulto debido a que vivimos en sociedad. Sin embargo, con la influencia de las tecnologías, la socialización también se ha expandido a plataformas digitales, lo que requiere que los padres y madres acompañen y guíen a sus hijos en el uso responsable de estas herramientas. Ya que de ahí salen los futuros ciudadanos y trabajadores que inciden en la comunidad ya sea para bien o para mal.

Debido a que la familia es la acción de convivencia de todos los integrantes en un mismo hogar en donde se identifican a los parientes y personas con vínculos reconocidos como tal es decir consanguínea, civiles, matrimonio, adopción y la condición de parentesco. (Sánchez, 2008) Por tal razón su influencia es grande de manera que incide en lo que pasa en la comunidad y es por eso que el estudio se enfoca en el Colegio León A. Soto.

5.5. ROL DE LOS PADRES Y MADRES DE FAMILIA

Es crucial reflexionar sobre el rol vital que desempeñan las familias en nuestra sociedad. Desde un enfoque de derecho, la familia es responsable de atender las necesidades básicas de los niños, brindándoles identidad, formación y un ambiente de cuidado y cariño. Este compromiso es esencial para asegurar el desarrollo pleno de los niños, preparándolos para convertirse en adultos exitosos y responsables

Los padres y madres en Panamá tienen un rol fundamental en la crianza y formación de sus hijos. Actualmente, deben equilibrar la transmisión de valores tradicionales con la adaptación a las nuevas tecnologías. Es importante que establezcan límites en el uso de pantallas, fomenten la comunicación abierta y participen activamente en la educación digital de sus hijos para promover un desarrollo saludable y responsable. Ya que muchos niños y jóvenes viven pegados a consolas y videojuegos sin ningún control.

5.6. PAUTAS DE CRIANZA Y DISCIPLINA

Hoy en día es un reto criar a los hijos y poner límites o pautas a seguir en la vida de cualquier familia. A menudo, los padres se encuentran ante situaciones complicadas en las que no saben cómo manejar la conducta de sus hijos sin recurrir a gritos, castigos o amenazas. Sin embargo, existe un enfoque que permite guiar a los niños de manera efectiva y respetuosa: la disciplina positiva.

La disciplina positiva no es simplemente un método, sino una filosofía que busca construir una relación basada en el respeto mutuo, la empatía y la enseñanza de habilidades esenciales para la vida. Este enfoque no solo ayuda a los niños a comprender los límites, sino que también fortalece los lazos familiares al promover un entorno de confianza y comunicación abierta.

En el artículo, Como Criar Hijos sin Gritar exploraremos cómo la disciplina positiva puede ser una herramienta poderosa para establecer límites sin caer en dinámicas de gritos o castigos. Veremos cómo este estilo de crianza no solo beneficia el desarrollo emocional de los niños, sino que también ayuda a los padres a encontrar más paz y armonía en su vida cotidiana. Además, compartiremos estrategias prácticas y consejos que podrás implementar desde hoy para crear un hogar donde los límites sean claros y respetuosos, y donde el aprendizaje sea una experiencia compartida y enriquecedora.

Los padres tienen un trabajo importante. Criar hijos es gratificante y desafiante. Probablemente recibirá muchos consejos durante el camino, de médicos, familiares, amigos, e incluso extraños. Pero cada padre e hijo es único. Ser sensible y receptivo a sus hijos puede ayudarlo a desarrollar relaciones sanas y positivas juntos.

"Ser un padre sensible y responder a sus hijos trasciende a todas las áreas de crianza", dice el Dr. Keith Crnic de Arizona State University, experto en relaciones

entre padres e hijos. "Lo que significa reconocer lo que su hijo necesita en el momento y brindárselo de forma efectiva".

Esto puede ser especialmente fundamental para lactantes y bebés, agrega. Los vínculos emocionales fuertes generalmente se desarrollan a través de una crianza sensible, receptiva, y coherente en los primeros años de vida. Por ejemplo, sostener a su bebé amorosamente y responder a su llanto ayuda a desarrollar vínculos fuertes.

Por consiguiente, los vínculos emocionales fuertes ayudan a los niños a aprender cómo manejar sus propios sentimientos y conductas y desarrollar confianza en sí mismos. Ayudan a crear una base segura a partir de la cual pueden explorar, aprender, y relacionarse con otras personas.

Los expertos denominan "apego seguro" a este tipo de conexión fuerte entre niños y sus cuidadores. Los niños con apego seguro son más propensos a poder lidiar con desafíos como pobreza, inestabilidad familiar, estrés paterno, y depresión.

Un estudio reciente muestra que aproximadamente 6 de cada 10 niños de EE. UU. desarrollan apegos seguros con sus padres. Los 4 de cada 10 niños que carecen de dichos vínculos pueden evitar a sus padres cuando están molestos o resistirse a sus padres si les causan más angustia. Los estudios sugieren que esto puede hacer que los niños sean más propensos a tener problemas de conducta serios. Los investigadores han estado probando programas para ayudar a los padres a desarrollar conductas que fomentan el apego seguro. Ciciolla L, Gerstein ED, Crnic KA (2013)

De manera que, los padres o tutores siempre están llenos de actividades de que pueden influir en su capacidad de ser sensible y receptivo a su hijo. Esto incluye prioridades que traen controversia: trabajo extra, falta de sueño, y cosas como dispositivos móviles. Algunos expertos están preocupados por los efectos que los

padres desatentos pueden tener sobre la vinculación emocional y el desarrollo del lenguaje, la interacción social, y la seguridad de los niños.

Si los padres están disponibles de forma irregular, los niños pueden angustiarse y sentirse dolidos, rechazados, o ignorados. Pueden tener más estallidos emocionales y sentirse solos. Incluso pueden dejar de intentar competir por la atención de sus padres y comenzar a perder conexiones emocionales con sus padres.

"Hay momentos en que los niños realmente necesitan su atención y quieren su reconocimiento", dice Crnic. Los padres necesitan comunicar que sus hijos son valiosos e importantes, y los niños necesitan saber que los padres se interesan por lo que ellos están haciendo, dice.

5.7. ESTILOS DE CRIANZA

Los estilos de crianza parental o estilos educativos parentales se refieren a las distintas formas de educar que los padres, madres o cuidadores llevan a cabo con sus hijos o menores a cargo respecto a situaciones del día a día que como el modo de relacionarse con sus iguales o con los adultos, resolver un problema cotidiano o tomar decisiones. Podemos decir que el estilo de crianza que lleva a cabo un adulto responde a las siguientes preguntas: ¿cómo se relaciona con su hijo?, ¿Cómo le enseña?, ¿Aquello que le enseña se encuentra acorde a sus necesidades?, ¿Cómo actúa respecto a su hijo si se equivoca?

La forma en que se relacionan los distintos tipos de padres, madres y cuidadores con sus hijos ha ido cambiando a lo largo de la historia, pues también la forma de educar se encuentra determinada por factores culturales. "En este sentido, ser padres una tarea que se encuentra en permanente transformación, producto de cambios temporales, histórico-sociales y evolutivos a medida que cambia la edad

de los padres y de los hijos. No es lo mismo ser padres en las décadas del 60 o 70 que serlo en los 90 (Máiquez et al., 2000)”.

El concepto de estilos de crianza, originalmente llamados estilos parentales, fue acuñado por Diana Baumrind (1966), quien realizó un estudio con 134 niños y niñas menores de 3 años, en el que estudiaba los estilos de crianza y sus consecuencias respecto a la personalidad del niño/a. Se realizaba una entrevista a los padres y madres mientras se observaba cómo se relacionaban ellos con sus hijos en relación con tres variables: control, afecto y comunicación.

A partir del análisis de los datos obtenidos y en función del control que ejercen los padres y madres sobre sus hijos se derivan tres tipos de crianza o estilos educativos: estilo educativo permisivo, estilo educativo autoritario, estilo educativo democrático (llamado autoritativo según la autora). Los estudios luego fueron ampliados por Maccoby y Martin (1963). Estos estilos se definen por dos dimensiones:

- Exigencia (control, normas, supervisión)
- Afecto (calidez, comunicación, cercanía emocional)
- Combinando estas dimensiones surgen los estilos de crianza:
- Autoritario (alta exigencia, bajo afecto)
- Permisivo (baja exigencia, alto afecto)
- Democrático o autoritativo (alta exigencia y alto afecto)
- Negligente o pasivo (baja exigencia, bajo afecto)

5.7.1. PADRES Y MADRES AUTORITARIOS

En el rol autoritario del principiante se establecen reglas muy estrictas con una comunicación unidireccional y esperan obediencia sin cuestionamiento por parte de los hijos. Normas rígidas, impuestas sin explicación. Castigos severos.

Escasa o nula escucha del punto de vista del niño. Poca expresión de afecto o validación emocional. o entran a explicar por qué algo debe de hacerse de un modo o de otro, no llevan a cabo un diálogo, discusión o diferencia de opiniones con el menor, se suele imponer el criterio del cuidador.

Ejemplo: Un padre autoritario podría decir: “Hazlo porque yo lo digo”, sin considerar las necesidades o emociones del niño.

- Consecuencias en los hijos: Obediencia externa, pero resentimiento interno.
- Problemas de autoestima. Dependencia de la autoridad para tomar decisiones. Comportamientos rebeldes en la adolescencia.

5.7.2. PADRES Y MADRES PASIVOS (NEGLIGENTES)

Este tipo de padres permiten que sus hijos lleven el control de la disciplina ya que no desean hacerlos enojar, o llevarles la contraria. Por tanto, muestran: Desinterés por la vida del niño, falta de seguimiento escolar, emocional o conductual. No establecen normas ni límites. El sobreprotector manifiesta la intervención excesiva de los padres en la vida de sus hijos, evitando cualquier dificultad o frustración para los hijos limitando su autonomía y experiencia de aprendizaje a través de los desafíos a los que se enfrentan a diario. Lo que trae como consecuencias en los hijos:

- Sentimiento de abandono.
- Dificultades en la autorregulación.
- No quieren seguir reglas.
- Bajo rendimiento académico y problemas emocionales.
- Mayor vulnerabilidad ante influencias negativas externas.

5.7.3. PADRES Y MADRES DEMOCRÁTICOS

El padre democrático es comprensivo con sus hijos, pero firme a la vez, ya que pone reglas y sus hijos deben cumplirlas, pero respeta su punto de vista, establece un diálogo para llevar a un acuerdo, castiga, reprende, pero no con el objetivo de

infligir un daño permanente en su hijo, sino que lo hace para corregir una conducta, a su vez es amoroso con ellos.

Tratan de ejercer un control flexible sobre sus hijos respetando las necesidades propias del desarrollo (que incluye distintas etapas, estudiadas en psicología del desarrollo), entendiendo sus errores y dificultades como parte de su crecimiento, prevalece el diálogo y la negociación. Son padres y madres que establecen normas y límites, pero también son flexibles ante ciertas situaciones. Consideran que los niños tienen derechos y deberes, por tanto, para enseñarles también hay que escucharlos. Las reglas claras y razonables, explicadas, escucha activa y comunicación constante, refuerzos positivos y consecuencias justas, acompañamiento emocional.

Ejemplo: Un padre democrático dice: "Entiendo que estás enojado, pero no está bien gritar. Vamos a buscar una solución juntos." Consecuencias:

- Alta autoestima.
- Autonomía y responsabilidad.
- Buen manejo emocional y habilidades sociales.
- Éxito académico y resiliencia.

5.7.4. PADRES Y MADRES PERMISIVOS

El rol permisivo: nos lleva a padres con atención cálida y afectuosa, que no establecen reglas claras, ni límites, al ser indulgentes evitan la confrontación. Dan mucho amor y afecto en exceso sin límites claros. Evitan decir "no" o aplicar consecuencias. Buscan agradar al hijo constantemente. Las normas que se establecen no son claras o estas pueden cambiarse según el deseo de los cuidadores o de los hijos, no por motivos que la justifiquen. Por tanto, los niños y niñas pueden quedar confundidos, ya que no llegan a conocer en qué momento es pertinente comportarse de un modo u otro o cuáles son sus responsabilidades.

Ejemplo: Permitir que el niño se acueste a cualquier hora, coma lo que quiera y no tenga responsabilidades.

Lo que trae como consecuencia en los hijos: Dificultad para seguir normas. Baja tolerancia a la frustración. Comportamientos egocéntricos o impulsivos.

5.7.5. RESTRICCIÓN DEL ACCESO A INTERNET

En Panamá, la restricción del acceso a internet para niños y adolescentes se aborda principalmente a través de la protección de su imagen y datos personales, así como mediante el uso de herramientas de control parental y la sensibilización sobre los riesgos en línea. La legislación panameña, como la Ley 22 de 2007, exige a proveedores de servicios de internet restringir el acceso a sitios pornográficos para menores de edad. Además, el Código de la Familia protege la imagen de los menores, prohibiendo su difusión no autorizada en medios de comunicación.

Los padres deben establecer normas claras de uso, tiempos limitados y espacios comunes para el uso de pantallas. El acceso sin límites a internet puede exponer a niños y adolescentes a múltiples riesgos como:

- Ciberacoso.
- Contenido sexual o violento.
- Grooming (acoso sexual por adultos).
- Adicción a videojuegos o redes sociales.
- Pérdida de privacidad y exposición excesiva.

5.8. CONTROLES PARENTALES

Según Livingstone, S., y Helsper, E. J. (2008). Establecer controles ayuda a los padres a proteger a sus hijos mientras fomentan el uso saludable de la tecnología. Son herramientas tecnológicas y prácticas que permiten supervisar, limitar o bloquear contenidos, apps o funciones en los dispositivos digitales.

En la era digital es preciso que los padres establezcan límites y que por amor a sus hijos supervisen lo que hacen, de lo contrario se les sale de control el uso ilimitado del internet y de los videojuegos ya que crea adicción. El tener el control les permite a los padres monitorear la actividad de sus hijos y detectar posibles situaciones de riesgo, como ciberacoso o contacto con personas desconocidas.

Los controles parentales brindan a los padres una mayor tranquilidad al saber que sus hijos están utilizando la tecnología de manera segura y adecuada. Son herramientas que enseñan a los niños, niñas y adolescentes sobre el uso responsable de la tecnología y los peligros que pueden encontrar en línea.

Es necesario establecer límites de tiempo. Controlar cuánto tiempo pasan los niños utilizando dispositivos o aplicaciones. Seguir la actividad en línea de los niños para detectar posibles riesgos. Limitar la información que los niños pueden compartir en línea. De ser necesario se deben deshabilitar ciertas funciones de los dispositivos o aplicaciones para evitar su uso no deseado.

5.9. TIPOS DE CONTROLES PARENTALES

Los tipos de controles parentales van a ayudar a los padres a saber actuar dependiendo de la situación que se les presente y cómo proteger a su hijo de los peligros en línea y en los videojuegos, entre los tipos de controles tenemos los siguientes:

- **Filtros de contenido:** Bloquean sitios web con pornografía, violencia, apuestas.
- **Límites de tiempo:** Permiten establecer horas de uso, limita el tiempo de uso de dispositivos o aplicaciones, ya sea estableciendo límites diarios o programando horarios específicos para el acceso.
- **Supervisión remota:** Algunos servicios permiten ver desde el celular del padre lo que hace el hijo.

- **Bloqueo de aplicaciones:** Se impide el acceso a apps como TikTok, Instagram o videojuegos.
- **Control por edad:** Configura qué tipo de contenidos pueden ver, según su edad.

Bloqueo de sitios web y aplicaciones.

- **Filtro de contenidos por clasificación por edades:** Bloquea sitios web, aplicaciones, o tipos de contenido considerados inapropiados o peligrosos para ciertas edades, como contenido sexual, violento, o que promueva el odio.
- **Supervisión de actividad Supervisión de chats y mensajes de texto.** Permite a los padres ver el historial de navegación, las búsquedas realizadas, los vídeos vistos, y las aplicaciones utilizadas por sus hijos.
- **Control de gastos:** Restringe o impide las compras dentro de aplicaciones o juegos, evitando gastos no autorizados.
- **Geolocalización:** Permite a los padres conocer la ubicación actual o la ubicación histórica de sus hijos a través del dispositivo

Proteger la privacidad

- **Restricciones de acceso a redes sociales:** Algunas redes sociales ofrecen configuraciones específicas para padres que permiten supervisar la actividad de sus hijos, establecer límites de tiempo y restringir ciertas funciones
- **Herramientas de comunicación:** Algunos controles parentales incluyen funciones para supervisar llamadas y mensajes de texto, identificando números desconocidos o potencialmente peligrosos.
- **Protección contra contenido inapropiado:** Los controles parentales ayudan a evitar que los niños accedan a contenido perjudicial, como pornografía, violencia, o información dañina.

- **Fomento de hábitos saludables:** Ayudan a establecer límites en el tiempo de pantalla y promueven un uso equilibrado de la tecnología.
- **Seguridad en línea:** Permiten a los padres monitorear la actividad de sus hijos y detectar posibles situaciones de riesgo, como ciberacoso o contacto con personas desconocidas.
- **Prevención de adicciones:** Los controles de tiempo y las restricciones de acceso a ciertas aplicaciones pueden ayudar a prevenir la adicción a los videojuegos o redes sociales.
- **Educación digital:** Los controles parentales pueden ser una herramienta para enseñar a los niños sobre el uso responsable de la tecnología y los peligros que pueden encontrar en línea.

5.10. CÓDIGO PLAN EUROPEO INFORMACIÓN DE SISTEMA PEGI

En la comunidad europea se desarrolla el Sistema PEGI (**Plan Europeo Game Información**) como mecanismo de autorregulación diseñado por la industria para dotar a los productos de información para que orienten sobre la edad adecuada para el consumo. El Sistema PEGI se detalla como aquellos tipos de iconos descriptores, uno relativo a la edad recomendada y otro al contenido específico susceptible de análisis.

Asimismo, el Sistema PEGI integra la etiqueta PEGI OK, en respuesta a las nuevas necesidades sociales, es una tendencia más reseñable en la industria de los videojuegos en el consumo de los gamers, de aquellos juegos de bajo costo que se pueden descargar desde el internet para dispositivos electrónicos: el teléfono, ordenadores o dispositivos con sistemas operativos similares. Esta etiqueta PEGI OK, les informa a los padres, madres o tutores qué juegos son aptos

para todo público y si la plataforma Web que los venden ofrecen las garantías de seguridad requeridas y así el propietario de los sitios web o portales de juegos pueden hacer uso de las etiquetas PEGI OK, tras una declaración a PEGI de que juegos no contienen materiales que precisen la clasificación formal. (Europea, 2017).

5.11. CONTENIDO DE LOS VIDEOJUEGOS ETIQUETA PEGI

Cabe resaltar que el diseño de los logotipos informativos se basa en las luces de seguridad vial, haciendo más fácil y visual su interpretación y a su vez los sellos de la edad van acompañados de términos pictográficos sobre el contenido del juego. De esta manera, no caben errores de interpretación sobre lo que es apto para cada consumidor, ya que este podrá comprender de antemano el tipo de contenidos que encontrará y realizar una elección libre e informada.

El Sistema PEGI integra también una etiqueta PEGI online en los juegos que ofrecen la funcionalidad de jugar en línea. De esta manera, sólo los operadores de contenidos online que cumplan los requisitos establecidos en el código de seguridad online: POSC (Pegi Online Safety Code) podrán mostrar la etiqueta. Podemos destacar que las plataformas digitales Google Play Store, de Nintendo y Microsoft cuentan con el sistema de clasificación PEGI para sus aplicaciones. (Unión Europea, 2009)

Por tanto, en 38 países europeos, el código PEGI, considera la idoneidad de la edad en un juego, no el nivel de dificultad. supervisión, guía y orientación de sus padres o un adulto responsable. (PEGI, s.f.)

Señalamos algunos ejemplos por edades:

- **Mayores de tres años:** Se refiere a que el contenido y uso de un dispositivo o juego es apto para todos los grupos de edades. La particularidad del mismo, no cuenta con imágenes, sonidos que puedan

asustar o perturbar, mantiene formas muy leves de violencia y sostiene un formato cómico o infantil. (PEGI, s.f.)

- **Mayores de siete años:** Se refiere a que el contenido y uso del dispositivo y el juego es apto para todos niños o niñas mayor de siete (7) años, bajo la supervisión, guía y orientación de sus padres o un adulto responsable. Mantiene escenas, sonidos, formas leves y violencia no realista. (PEGI, s.f.)
- **Mayores de doce años:** Se refiere a que el contenido y uso del dispositivo y juego es apto para todo adolescente mayor de catorce (14) años. Muestra violencia más gráfica y natural hacia los personajes fantásticos, pueden tener insinuación de posturas sexuales, leve lenguaje soez. (PEGI, s.f.)
- **Mayores de dieciséis años:** Se refiere a que el contenido y uso del dispositivo y el juego es apto para todo adolescente mayor de dieciséis (16) años, mantiene descripción en violencia, actividad sexual, nivel realista, uso de lenguaje incorrecto, presencia de insinuación del uso de tabaco, alcohol o drogas ilegales. (PEGI, s.f.)
- **Mayores de dieciocho años:** Se refiere a que el contenido y uso del dispositivo y el juego es apto para todo adolescente mayor de dieciocho (18) años contemplando que no tenga impedimentos de supervisión, guía y orientación de un adulto responsable. Este mantiene gran cantidad de violencia, actividad sexual explícita y uso de drogas ilegales.

5.12. LA ESCUELA COMO AGENTE SOCIALIZADOR: EL COLEGIO LEÓN SOTO ESCENARIO DE ESTUDIO

5.13. LA ESCUELA COMO AGENTE SOCIALIZADOR

La escuela y la familia son los primeros entornos en los que los niños adquieren sus primeros modelos lingüísticos. En consecuencia, ambos deben interrelacionarse para que el desarrollo del lenguaje sea enriquecedor.

Centrándonos en el desarrollo de la comunicación, la escuela cumple el papel fundamental de potenciar la comunicación, así como de compensar los posibles déficits lingüísticos del entorno en que vive el niño y proporcionar experiencias y situaciones que amplíen el léxico. De este modo, la escuela constituye el entorno privilegiado donde enseñar las habilidades comunicativas desde el punto de vista más reglada.

5.13. ANTECEDENTES CENTRO EDUCATIVO LEÓN ANTONIO SOTO

Inició sus labores en el año 1979 con el nombre de Ciclo Básico Los Andes No. 1 con nueve (9) profesores y una matrícula de 231 estudiantes. Pero después de las fallidas reformas educativas de 1979. En 1980 recibió el nombre de Primer Ciclo Los Andes No. 1. Posteriormente en 1981 se le cambió el nombre a Colegio León Antonio Soto, el cual durante algunos años solamente tenía los niveles de séptimo, octavo y noveno grado en ambos turnos.

Este gran centro educativo, lleva el nombre del poeta y mártir León Antonio Soto quien siempre se destacó por su amor a la patria a través de sus letras convirtiéndose en icono en aquellos días.

Lamentablemente, este gran artista ofrenda su vida un año antes (1902) de que nuestro istmo alcanzara la separación (Panamá – Colombia 1903). Con el transcurrir de los años, esta institución educativa creció significativamente en 43 años. Actualmente tiene el siguiente personal:

- 80 docentes.
- 7 trabajadores manuales.
- 4 inspectores.
- 1 auxiliar de contabilidad.
- 2 bibliotecarias.
- 3 celadores.

5.13.1. VISION

El Colegio León A. Soto, busca ser un centro de formación de estudiantes, críticos, reflexivos y proactivos, en la construcción de su propio destino y fieles defensores de sus costumbres y celosos guardianes de su tradición para fomentar en ellos la importancia.

5.13.2. MISIÓN

Ser una institución que fomente jóvenes de manera integral en el área humana científica y tecnológica con valor energético y moral con gran sentido de responsabilidad. Nos dedicamos a la enseñanza para formar jóvenes capaces de desafíos propios de la edad preparándolos para que en un futuro logren ser profesionales al servicio de la sociedad.

En el 2022, este centro educativo avanza a ser un centro educativo de primera categoría al convertirse en la nueva oferta educativa de la región implementando el programa de Bachillerato Comercial y se le cambia el nombre a Colegio Secundario León Antonio Soto. Mediante el Decreto Ejecutivo No. 65 de diciembre de 2022, para la superación de muchos jóvenes que aspiran a formar parte de las futuras fuerzas trabajadoras en materia comercial que el distrito necesita y el país demanda.

La población total estudiantil al cierre de 2022, se mantenía en 1,042 estudiantes pertenecientes a pre media y 10° año. En el 2024 celebran la primera graduación del bachiller en comercio. Actualmente el colegio se prepara para ampliar el proceso académico y así contar con otros bachilleres. Ahora la matrícula del colegio es de 1,753 alumnos; por otro lado, la estructura física tiene 25 aulas de clases, dos salones de informática, dos de laboratorios de comercio, un laboratorio de ciencias naturales, cuatro vestidores de educación física, un espacio de centro de copiado y otro para la atención de asuntos disciplinarios, un depósito, un salón de profesores, la cafetería escolar, el departamento de orientación y la biblioteca.

De tal forma que, la actual gestión del director encargado el profesor Luis Crawford, logra a través de diversos proyectos culturales y académicos en común acuerdo con la comunidad educativa, convertir este centro en una institución de mayor nivel y prestigio en donde la población pueda ir, planificar y soñar con el desarrollo que todo humano desea.

5.14. LOCALIZACIÓN

El Centro Educativo León Antonio Soto se encuentra ubicado en la República de Panamá, en el distrito de San Miguelito, corregimiento de Amelia Denis de Icaza, en la comunidad de Los Andes No.1, calle primera.

CAPÍTULO VI. RESULTADOS

6. ANÁLISIS DE LOS INSTRUMENTOS APLICADOS ENCUESTA Y TALLERES

6.1. ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LAS FAMILIAS (PADRES, MADRES Y/O TUTORES)

Podemos señalar que la muestra total 383, encuesta a familias, sin embargo se perdieron 10 encuestas, ya que las mismas fueron llenadas de manera incompleta, quedando una aplicación total de 373 del total de familias encuestadas.

La distribución de la muestra en las familias encuestada:

- Muestra total N = 383 familias
- Total, de aplicadas = 373 familias
- Participación femenina (n) = 363
- Participación masculina (n) = 10

La suma de ambos grupos (363+10 =373) efectivamente el total de la suma de la muestra total aplicada a las familias

Resultados de la aplicación de la encuesta a 373 familias con relación a los conocimientos que tienen las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos en los estudiantes que asisten al nivel elemental del Colegio León A. Soto, corregimiento de Amelia Denis de Icaza, distrito de San Miguelito.

Principalmente los resultados de la encuesta aplicada revelan una marcada disparidad en la representación por sexo entre los participantes, la mayoría es femenina (n=363) en contraste con la minoría masculina (n= 10) de un total de 373 que corresponden aproximadamente a solo 10 hombres.

Al respecto existen diversos estudios que han señalado el rol central que desempeñan las mujeres en el acompañamiento, guía y cuidado de los hijos dentro de los hogares y procesos académicos, en donde la marcada sobrerrepresentación del rol femenino es evidente, de manera que, la presencia

mayoritaria en la encuesta podría ser el reflejo de una tendencia histórica y cultural, en la que “una madre, una tía, una abuela” suelen asumir una mayor responsabilidad en el soporte y cuidado de la dinámica familiar y social.

6.1.1. CARACTERÍSTICAS SOCIALES Y ECONÓMICAS

El grupo de 37 a 47 años representa la mayor parte de la muestra, con un 44%. Lo que significa que en este rango de edad se concentra la mayoría de las madres o tutoras. El segundo grupo más grande es el de 26 a 36 años.

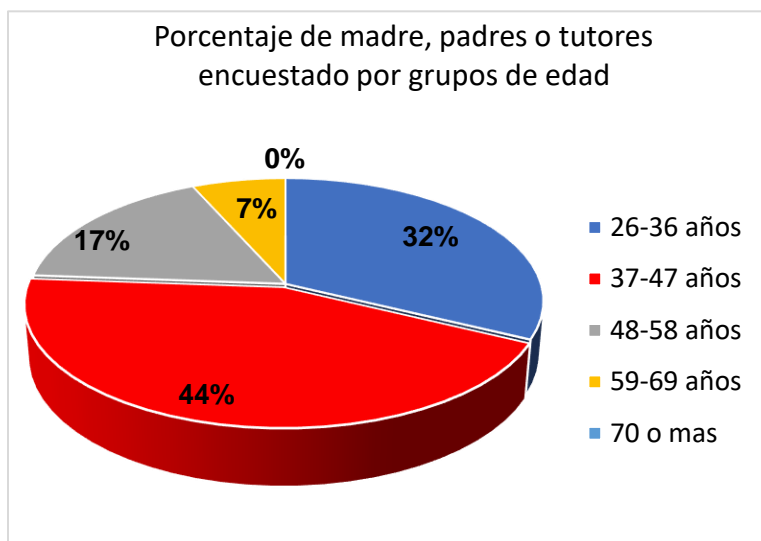


Ilustración 1 Porcentaje de madres, padres, o tutores encuestados por grupo de edad.

En cuanto a la distribución por el nivel educativo más alto que han alcanzado la mayor concentración fue en educación básica y media, es decir: la mayoría de los encuestados se concentra en los niveles de pre media incompleta (131) y premedia completa (91)

La presencia significativa de educación superior (incompleta y completa) un total de 147 encuestados alcanzaron un nivel de educación universitaria.

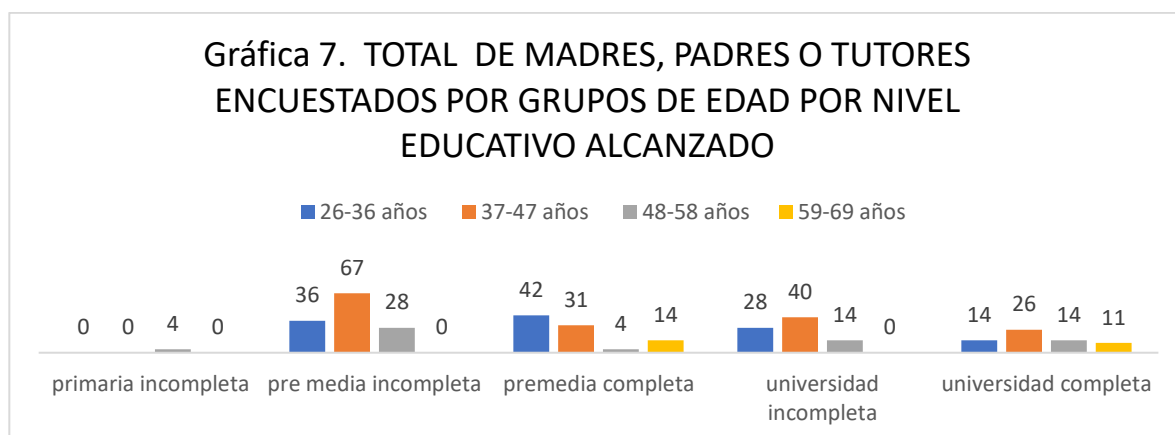
En el estado civil indica predominancia significativa la categoría soltera, representando la mayor proporción en la muestra con 172 encuestadas. Le sigue un orden de frecuencia el de unida con 83 encuestadas.

Es importante considerar las implicaciones de esta alta proporción de hogares monoparentales en el contexto de la políticas e intervención familiar. Esta realidad de prevalencia de hogares monoparentales puede influir en aspectos como la

distribución de responsabilidades parentales, el apoyo social y económico disponible y la necesidad específica de intervención.

Las necesidades y desafíos que enfrenten los padres, madres o tutores solteros, unidos, viudos o casados pueden ser significativamente diferentes, así como la orientación dirigida al cuidado y crianza de los hijos, el apoyo económico y la salud mental.

Ilustración 2 *Total, de Madre, padres o tutores encuestado por edad y nivel educativo alcanzado*



Fuente: Encuesta realizada por estudiantes de la Maestría en Política e Intervención Familiar. U. P. 2024.

1. **Patrimonio de la propiedad:** Representado por un 47%, *totalmente pagada*, esto sugiere una proporción considerable de madres, padres o tutores que han alcanzado la estabilidad y seguridad al ser dueños de la vivienda.
2. **Acceso a la propiedad en curso:** El 15% se encuentra en la fase *propia y está pagando*, este grupo si bien es propietario, aún enfrenta obligaciones financieras asociadas a la hipoteca o algún tipo de crédito de vivienda.
3. **Otra forma de acceso a la propiedad:** Un significativo grupo de familia que representan un 19% ha accedido a la vivienda a través del mecanismo de adquisición por donación, regalada o posesión de la misma. Este grupo

puede presentar diversidad socioeconómica y estabilidad financiera, por consiguiente, puede no implicar un desembolso económico directo.

4. **Sector del arrendamiento:** Un 19% vive en la formalidad de alquilerado o arrendado; este grupo puede ser más vulnerable a las fluctuaciones del mercado de alquiler y pueden enfrenar una menor estabilidad al destinar el pago mensual del alquiler, limitando su capacidad de ahorro o inversión en otros planes.

6.1.2. DISPOSICIÓN RECHAZO AL USO DE LOS VIDEOJUEGOS

Cuando hablamos de la experiencia e influencia del jugar videojuegos en línea la minoría de las madres la ha tenido (109) representa aproximadamente el 29%; mientras que la mayoría (264 aproximadamente 71%) ha indicado no tener dicha experiencia de jugar en línea.



Ilustración 3 *Porcentaje de madres, padres o tutores encuestados que han tenido experiencia en videojuegos en línea*

La preferencia por parte de las familias al elegir el contenido de los videojuegos utilizados por ellas se marca en primer lugar en los contenidos **musicales** (98), seguido de **roles** (76) y **estrategias** (62).

Sin embargo, en los contenidos **de aventura y acción** (39), contenidos de **conducción** (29); contenido de **deportes** (25) muestra una elección moderada en

la elección. Sin dejar de mencionar que la menor representación eligió, el contenido en el género **plataformas** (17); otros (12) **Shooter/Tirador** (11); y **lucha** sólo (4).

Tabla 1 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que ha identificado el tipo de contenido de los videojuegos utilizados.

Tipo de contenido	No. de Encuestados
TOTAL	373
Aventura/Acción	39
Shooter/Tirador	11
Rol	76
Plataformas	17
Musical	98
Conducción	29
Deporte	25
Estrategia	62
Lucha	4
Otro	12

Fuente: Encuesta realizada por estudiantes de la Maestría en Política e Intervención Familiar. U. P. 2024.

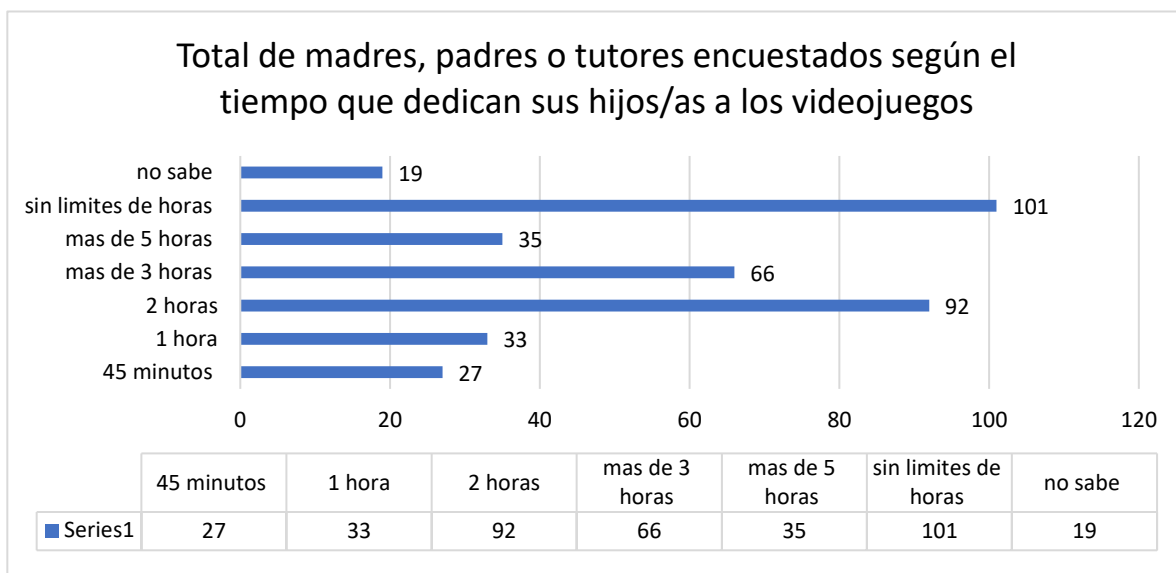
Por la alta identificación de parte de la selección de las familias por contenidos de música, rol y estrategia puede influir en decisiones como: tiempo de juego, el género y las expectativas que tienen en otros tipos de contenidos de juegos.

Las madres al indicar la cantidad de tiempo que los hijos dedican a los videojuegos encontramos las siguientes categorías:

1. **Mayoría sin límites o con uso extendido:** La categoría más numerosa es la de sin límites de horas (101); seguida por 2 horas (92); y más de 3 horas (66). Esto muestra una proporción considerable que los adolescentes **tienen una exposición prolongada** y en algunos casos ilimitada a los videojuegos.

2. **Uso moderando:** Un grupo significativo dedica un tiempo más limitado, ya que 33 encuestados reportan 1 hora; mientras que 27 reportan 45 minutos de juego.
3. **Uso extremo:** Un número importante de (35 encuestadas) reportan que sus hijos juegan más de 5 horas, lo que podría considerarse un uso intensivo de potenciales implicaciones para otras áreas de sus vidas.
4. **Incertidumbre:** La categoría no sabe (19) plantea interrogantes sobre la supervisión parental y a conciencia del tiempo de ocio digital en sus hijos.

Ilustración 4 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según el tiempo que dedican sus hijos a los videojuegos.



Fuente: Encuesta realizada por estudiantes de la Maestría en Política e Intervención Familiar. U. P. 2024

Es importante resaltar que el riesgo en tiempo de juego prolongado puede desplazar actividades determinantes para el desarrollo cognitivo y académico, como: el estudio, la lectura, el descanso adecuado, dificultades de concentración y menor desarrollo de habilidades sociales y comunicativas en contextos no virtuales.

En este espacio las madres compartieron su percepción general sobre el tiempo dedicado a los videojuegos entre hombres y mujeres. Mostraron que en la mayoría que corresponde al 66.8% percibía la diferencia; mientras que una minoría de 33.2% consideraba que no existían. En efecto la percepción de las madres sugiere una posible influencia de los estereotipos géneros sociales en las preferencias de socialización.

La mayoría de las madres se refirieron a que las adolescentes femeninas (342) desconocen o no saben el tiempo dedicado a los videojuegos de manera regular como una actividad de ocio relativamente común en el grupo de ellas. En las categorías de 45 minutos el uso del tiempo (109); en la categoría de 1 hora (107)

La presencia de uso extendido un grupo significativo informó que las femeninas que dedican más de 5 horas a los videojuegos (36); y sin límites de horas. Sugiere la existencia de un patrón de uso potencialmente intensivo de representación mínima de uso intermedio en la categoría de 2 horas (45), en cambio el uso prologado que es más de 3 horas (4) es la menor representación, aunque su existencia también es relevante. Indeterminación (32) respondió no sabe, podría indicar la falta de conciencia sobre el tiempo dedicado a los videojuegos.

Comprender el uso del tiempo dedicado a los videojuegos de parte de las adolescentes femeninas es determinar factores claves para un impacto en los diversos aspectos; como lo son el equilibrio con otras actividades, responsabilidades, dinámica familiar y social, el rendimiento académico, la salud física y emocional que contribuyen al bienestar integral propio.

Sin embargo, las familias al referirse al tiempo de los adolescentes masculinos (373) es bastante dispersa, indicando una variedad de patrones de uso.

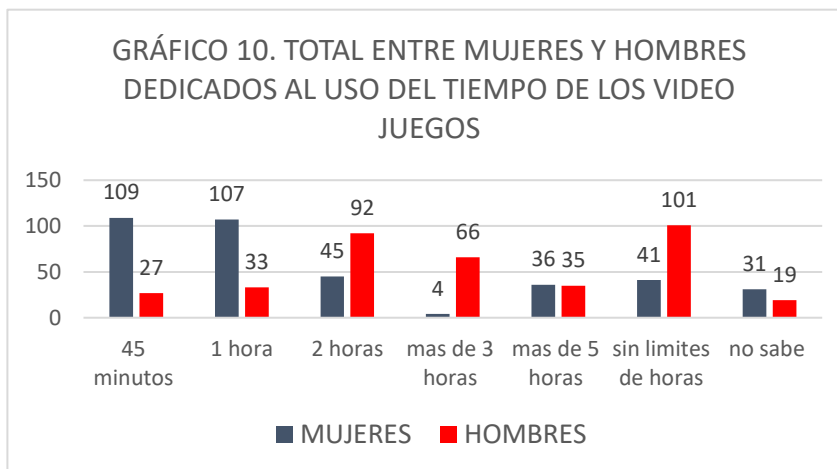
Se observó una mayor concentración en tiempos medios y altos. Específicamente hay una concentración notable en la categoría de 2 horas (92) y sin límite de horas (101), las cuales representa el 51.7% del total.

El uso moderado en la categoría de 45 minutos (27); y 1 hora (33) constituye un porcentaje menor aproximadamente un 16%, lo que sugiere un grupo de usuarios más asociados a sesiones de juegos más cortas.

Por otro lado, el uso extensivo se evidencia en la categoría de más de 3 horas (66); y más de 5 horas (35) sumando un 27% y señalando que este grupo invierte una cantidad considerable de tiempo en esta actividad.

Asimismo, se encontró un grupo de la categoría no sabe, (19) podría indicar la falta de conciencia sobre el tiempo real dedicado o la importancia que le otorgan a esta actividad.

En general, esta diversidad de patrones de uso, con una proporción significativa de los adolescentes masculinos dedican un tiempo considerable a los videojuegos, subraya la importancia de ir más allá de los datos estadísticos; ya que la población masculina fomenta la reflexión crítica y la búsqueda de



dedicados al uso del tiempo de los videojuegos

estrategias informadas para promover el bienestar individual y familiar.

Ilustración 5 Total, de madres, padres, o tutores entre mujeres y hombres

Sin embargo, las madres encuestadas contestaron que el tipo de videojuego preferido por sus hijos, el dominio de plataformas multijugador: Roblox con 114 y Ganera Free Fire con 154, concentran la mayor porción de usuarios. Estos sugieren una clara preferencia por la interacción en mundos virtuales que demandan competencias intensas y estrategias rápidas.

En el ámbito de los medios interactivos, Sport FIFA 23, atrajo un total de 56, destacando la preferencia por la simulación del fútbol. Por su parte Fortnite, fue seleccionado por 28, quienes optan por batallas de roles. Finalmente, Minecraft con 12; y la categoría otros con 9 muestra una selección minoritaria de estos tipos de juegos.

Es importante, considerar la popularidad y el género de estos juegos, junto con la facilidad de comunicación que los jugadores competitivos desarrollan ciertas habilidades, también pueden generar estrés o frustración. En contraste con los juegos creativos que tienen el potencial de fomentar la imaginación y la resolución de problemas.

En cuanto a la idea clara del acceso y uso de los videojuegos de los hijos de parte de las madres encontramos que:

De un total de 373 familias, la mayoría se inclina por una visión negativa de esta actividad; y sólo 31 madres ven el acceso y uso de videojuegos en líneas de forma positiva. Esto podría deberse a que consideran los beneficios, como el desarrollo de habilidades cognitivas, la socialización virtual, el entrenamiento o simplemente la relajación. Sin embargo, una gran mayoría, 342 familias, asocia el acceso y uso de videojuegos en línea con aspectos negativos. Sus preocupaciones van desde: sedentarismo, impacto de la salud mental, adicción, ansiedad, depresión, aislamiento social, exposición a contenidos inapropiados, ciberacoso, gasto excesivo y posible interferencia con otras actividades importantes.

Tabla 2 *Total, de madres, padres o tutores encuestados ante el acceso y uso de los videojuegos en líneas.*

Acceso y uso de los videos juegos	No. de Encuestados
TOTAL	373
Creo que es positivo	31
Creo que es negativo	342
Otro	-

Fuente: Encuesta realizada por estudiantes de la Maestría en Política e Intervención Familiar. U. P. 2024.

6.1.3. EFECTOS POR EL USO DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

En base a la opinión de estas las familias encuestadas. De ellas 357 creen que el uso de videojuegos beneficia a los adolescentes, mientras que 16 consideran que no es así. Lo más notable de los resultados es que la mayoría percibe un beneficio en los videojuegos para el desarrollo del adolescente; lo que representó aproximadamente un 95.7% de afirmación. Sólo un 4.3% considera que los videojuegos no los benefician.

Es importante resaltar la magnitud de la diferencia entre las respuestas “Si y NO”. Esta disparidad sugiere una percepción generalizada, al menos dentro del grupo de madres consultadas, piensa que los videojuegos pueden tener un impacto positivo en el desarrollo adolescente. La relevancia de la minoría que respondió “No” podría deberse a un enfoque de los videojuegos: la adicción, el sedentarismo, el aislamiento social o la exposición a contenidos violentos.

Sobre el beneficio que percibían del uso de los videojuegos en línea las familias identificaron siete categorías principales. El idioma: una proporción de las madres percibe que los videojuegos en línea contribuyen al aprendizaje o práctica de

idiomas de sus hijos. Esto puede indicar una creciente conciencia sobre el potencial de los videojuegos como herramienta de inmersión lingüística informal. Primero la creatividad y el trabajo en equipo, segundo y tercer lugar, resalta la percepción de que los videojuegos en línea, también pueden fomentar importantes habilidades sociales y cognitivas.

Hubo menos énfasis en el aprendizaje general y el pensamiento crítico, lo que indica que las **familias no asocian directamente** los videojuegos en líneas con el desarrollo de habilidades académicas generales o de razonamiento lógico. Sin embargo, es importante considerar que muchos videojuegos incorporan elementos de estrategia, planificación y resolución de problemas que podrán contribuir al pensamiento crítico, aunque no se perciba de manera explícita.

Si bien el beneficio lúdico no fue el más mencionado, es fundamental recordar que la naturaleza inherente y divertida de los videojuegos facilitan el desarrollo de otros beneficios.

Las consecuencias más frecuentes identificadas por las madres, fue el incremento de la conducta agresiva, con 111 casos, lo que representa el 29.8%. Le siguieron el aislamiento social con 19%; la ansiedad 10.7%; la conducta impulsiva 15.5%; la desesperación 12.9%; el llanto 5.4%; el sonambulismo 2.7%: y otras manifestaciones con 4.0%.

Esto nos refleja claramente que la categoría de incremento de la conducta agresiva se asocia al uso de los videojuegos, sin embargo, esta influencia no descarta que existan diferentes estresores diarios que también afecten al adolescente.

Estos hallazgos sugieren que una proporción significativa de las familias perciben consecuencias negativas asociadas a los videojuegos.

Tabla 3 Total, de madres, padres o tutores encuestados si la conducta se asocia al uso de los videojuegos.

Consecuencias	No. de Encuestados
TOTAL	373
Incremento de la conducta agresiva	111
Aislamiento Social	71
Ansiedad	40
Conducta Impulsiva	58
Desesperación	48
Llorar	20
Sonambulismo	10
Otros	15

Fuente: Encuesta realizada por estudiantes de la Maestría en Política e Intervención Familiar. U. P. 2024.

6.1.4. PAUTAS DE CRIANZA Y DISCIPLINA APLICADA POR LAS FAMILIAS EN SU ROL DE GUÍA EN EL ACCESO Y USO DEL INTERNET Y VIDEOJUEGOS

Se pudo observar en las familias encuestadas, que la mayoría de ellas 363 equivalente al 97.32% reporta haber aplicado pautas de crianza y disciplina a sus hijos. En contraste, con una minoría de 10 madres, que representa el 2.68% indicó no haberlo hecho.

Si bien es cierto esto las madres indican a través de su elección en la categoría de “Si ha aplicado pautas de crianza y disciplina” sugiere un compromiso general y primario en el rol a través de la dinámica familiar con la crianza activa existente desde los hogares, sin embargo, **no se categorizó el profundizar en la calidad y la efectividad de la práctica parental.**

En cuanto al rol parental en la categoría de democrático es el más utilizado por las familias sobre sus hijos, con un 38.87%; seguido de autoritario 34.85%; sobreprotector 18.23%; permisivo 8.04%. De manera que, los roles que aplican las madres de familia a sus hijos en su dinámica familiar se desglosan en cuatro a categorías entre esta el rol democrático es el principal en donde se establecen las reglas claras y expectativas, pero también el contenido cálido, sensible a las necesidades demostradas y expresadas a sus hijos.

En el rol autoritario del principiante se establecen reglas muy estrictas con una comunicación unidireccional y esperan obediencia sin cuestionamiento por parte de los hijos. Sin embargo, el rol sobreprotector manifiesta la intervención excesiva de los padres en la vida de sus hijos, evitando cualquier dificultad o frustración para los hijos limitando su autonomía y experiencia de aprendizaje a través de los desafíos.

El rol permisivo: nos lleva a una madre proyectiva en atención cálida y afectuosa, que no establecen reglas claras, ni límites, al ser indulgentes evitan la confrontación. Resaltamos que los estilos del rol de crianza no son siempre puros y que muchas madres y padres de familia pueden adoptar una combinación en la parentalidad desde sus hogares.

6.1.5. ABORDAJE DE LA PROBLEMÁTICA DEL ACCESO Y EL USO DE VIDEOJUEGOS

Dentro todas las madres encuestadas, 58 de ellas (15.5) indicaron que han necesitado ayuda para poder abordar la problemática del uso excesivo de los videojuegos de parte de sus hijos. Las 315 familias, restantes no han requerido asistencia en relación con esta situación.

Cuando las madres perciben un uso excesivo de videojuegos la tendencia principal es recurrir a la ayuda informal de sus familiares, lo que representa un

43%. Esto es comprensible, ya que la familia suele ser la primera opción debido a la confianza y cercanía.

La accesibilidad y la normalización de situaciones similares vividas por otros miembros de la familia, sin embargo, busca orientación no profesional a menudo están llenos de incertidumbre y dudas sobre cómo proceder ante la situación y los cambios drásticos en los adolescentes.

También se resalta la necesidad de obtener apoyo profesional de psicología representado en un 28.15%; y el trabajo social con un 14.75%. Esto nos indica que la búsqueda de ayuda profesional para el uso de videojuegos surge por problemas subyacentes: ansiedad, depresión, dificultades de socialización o cambio en la conducta. De manera similar, el trabajador social busca comprender ampliamente cómo el problema del uso de los videojuegos va en aumento en el contexto familiar y social.

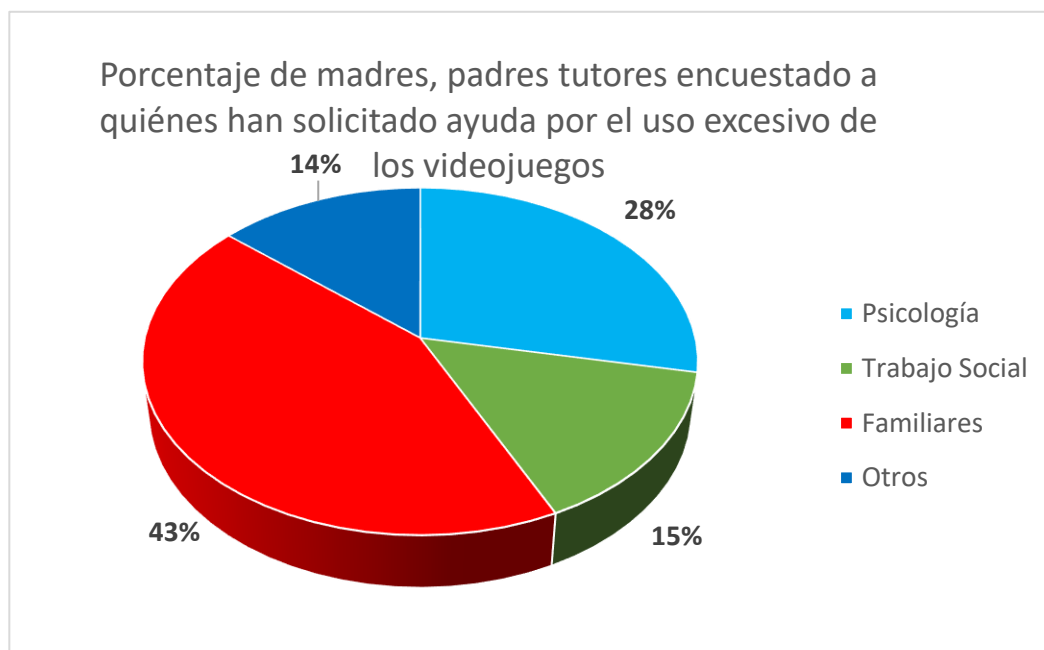


Ilustración 6 *Porcentaje de madres, padres, o tutores encuestado a quiénes han solicitado ayuda los por el uso excesivo de los videojuegos.*

Fuente: Encuesta realizada por estudiantes de la Maestría en Política e Intervención Familiar. U. P. 2024.

Requiriendo una intervención que considere la dinámica familiar, los recursos comunitarios y los posibles factores de riesgos y vulnerabilidad. Es determinante que la concientización y el abordaje de las familias en conjunto con los adolescentes que presentan la problemática aumente a medida que el problema se haga más evidente.

Al recopilar los datos de 373 familias, de las cuales la mayoría, 277 (74.3%), expresaron su disposición a participar en programas de orientación. Por otro lado, 96 que es un (25.7%) indicaron que no lo harían.

Este alto porcentaje de madres están dispuestas a participar lo que subraya la clara necesidad e importancia de implementar un programa de orientación en el ámbito educativo. Esto sugiere una comprensión de los beneficios que dicho programa podría ofrecer en áreas como: desarrollo personal, académico y profesional. En cuanto al 25.7% que no desea participar, su decisión podría atribuirse a factores como la falta de interés o quizás no vinculan la orientación con una necesidad prioritaria en sus vidas.

6.2. ANÁLISIS DE LOS TALLERES DIRIGIDOS A LOS Y LAS ESTUDIANTES, TIPO GRUPO FOCAL

A partir de los resultados obtenidos en la formulación de la pregunta sobre la definición de los videojuegos, se identificó que, desde la perspectiva de los adolescentes, estos no sólo representan una forma de entretenimiento, sino también un espacio de socialización, aprendizaje, diversión y autoexpresión.

De manera que son percibidos como una conexión social que permite explorar intereses, aprender y experimentar sensaciones de libertad y control. Para este grupo, los juegos representan un escape y una alternativa para salir de la rutina y entrar en su propio mundo, ofreciendo una experiencia diferente en la que la

interacción con amigos, el conocimiento de nuevas personas y la creación de comunidades en línea juegan un papel fundamental. Además, el aprendizaje se vuelve crucial, ya que a través de los videojuegos pueden adquirir nuevos conocimientos, como el dominio de otros idiomas, países con sus capitales, hasta les permite conocer sobre el mundo del marketing y los estándares necesarios para hacer un presupuesto.

Este espacio personal es utilizado por los adolescentes para expresar y explorar sus intereses, así como para fomentar la autoaceptación y la valoración propia. También ofrecen una sensación de libertad y control al permitirles crear sus propias historias, personajes, resolver problemas, potenciar su creatividad y desarrollar habilidades de trabajo en equipo para alcanzar los objetivos.

En relación con los resultados antes mencionados y los estudios previos, podemos indicar que (Espino, 2021) señala en la investigación denominada **“Adicción a los videojuegos y su relación con problemas de salud mental en adultos y jóvenes de la ciudad de Panamá,** la relevancia de los videojuegos en la vida de los adolescentes, se considera una parte integral del desarrollo cognitivo, social y emocional. Asimismo, destaca la preocupación por los efectos negativos: adicción, aislamiento e impacto en el rendimiento académico, pero también reconoce el potencial educativo y terapéutico de algunos de ellos.

En efecto, en la investigación, se encontraron coincidencias en cuanto a la elección y accesibilidad de dispositivos. Se evidenció que los varones prefieren consolas como PlayStation, mientras que las chicas optan por dispositivos portátiles, lo cual está vinculado a factores socioculturales. Es importante analizar a qué se deben estas diferencias y qué se puede inferir de ellas.

En cuanto a la diversidad de gustos, los adolescentes muestran una amplia variedad de preferencias en géneros de videojuegos. No se identifica uno dominante, sino que la elección se ve influenciada por diversos factores: la emoción, la competencia y el sentido de logro. En cuanto a tendencias, **Free Fire**

es el juego más popular en ambos géneros, a pesar de las restricciones de edad. Los varones tienden a preferir juegos de acción, deportes y carreras, mientras que las chicas se inclinan por juegos casuales, de simulación con un enfoque competitivo y relajante.

Los adolescentes revelan una diversidad de gustos en géneros de videojuegos, lo que sugiere que no hay un tipo de juego predominante, sino una combinación de factores que influyen en su elección.

Tabla 4 Elección de los adolescentes sobre el uso de preferencia de los dispositivos tecnológico para el uso de videojuegos en línea

No.	Descripción	Detalles
1	Elección de dispositivos.	Celular, Laptop, PlayStation.
2	Videojuegos más populares.	Free Fire, Call of Duty, Forza Horizon, Super Mario, Sonic Force Hero Fire.

6.2.1. INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL DESARROLLO ADOLESCENTE

(Meneses, 2016). En su estudio denominado **Influencias de los videojuegos violentos en los adolescentes** destaca la importancia de analizar los efectos de los videojuegos en la conducta y el bienestar de los adolescentes, señala factores de riesgos y posibles consecuencias negativas.

La investigación identificó que los videojuegos cumplen diversas funciones, agrupadas en:

- **Entretenimiento y diversión:** Aportan esparcimiento y satisfacción.

- **Socialización:** Facilitan la interacción con adolescentes que tengan intereses similares.
- **Relajación y manejo del estrés:** Representan una vía de escape de entornos estresantes.
- **Espacio personal:** Les permiten a los adolescentes sentirse cómodos sin necesidad de fingir.

(Araúz, 2019) en su estudio " **Videojuegos y sus relaciones con el rendimiento académico en jóvenes universitarios**", con enfoque cuantitativo descriptivo y correlacional, indicó que el tiempo del uso de los videojuegos ha aumentado en los últimos años, generando preocupación entre padres, madres y educadores. La investigación revela que los adolescentes juegan entre 2 y 4 horas diarias; sin embargo, hay que señalar que los varones le dedican más tiempo que las chicas. Por otra parte, la presión social, la disponibilidad de tiempo y los roles de género pueden influir en esta diferencia.

Por otro lado, (Triunfo, 2017) para efectos de esta investigación sobre las actividades que los adolescentes realizan y disfrutan en su tiempo libre, se identificó un equilibrio entre los deportes; fútbol, beisbol, baloncesto y las actividades culturales y recreativas; lecturas, caminatas, Karate y danza lo cual fomenta entre ellos actividad física y trabajo en equipo, y desarrollo de habilidades sociales, la creatividad y la expresión personal y del desarrollo de habilidades físicas y mentales. Sin embargo, a pesar de la variedad de actividades positivas que los adolescentes utilizan, tienen un promedio de 3 a 5 horas, lo que demuestra que es relevante la importancia de actividades extracurriculares en la vida de ellos, estas actividades no solo les permiten relajarse o divertirse, sino que también contribuyen a su desarrollo integral.

De manera que crean espacios y oportunidades para desarrollar diversos tipos de actividades. En relación con el tiempo dedicado al estudio, ya que, la cantidad de horas no es el único factor determinante en el rendimiento académico, también

están la organización y las estrategias de aprendizaje que juegan un papel importante, por tanto, adolescente debe contar con todas las herramientas y recursos que les permitan optimizar su tiempo y mejorar su rendimiento académico.

En nuestra investigación los resultados siguen marcando que los videojuegos son percibidos como una fuente de diversión, entretenimiento y socialización entre jóvenes que valoran la posibilidad de expresar sus opiniones dentro de los espacios de juego, la emoción que experimentan al jugar en equipo y la satisfacción que obtienen al superar desafíos. El escapar de la rutina sigue siendo la marca más dominante para aliviarse del estrés. y pertenecer a un grupo que tiene intereses afines es la mejor forma de empatizar y sentirse parte de un grupo, aunque este sólo se dé en espacios virtuales.

El análisis del tiempo dedicado al estudio nos señala que se invierte más tiempo en actividades de ocio que en actividades académicas, en donde nos planteamos la interrogante sobre la motivación de los adolescentes hacia las áreas académicas y la necesidad de aportar estrategias que fomenten su interés.

6.2.2. IMPACTO EN LA DINÁMICA FAMILIAR Y ACADÉMICA

(Aparicio, 2021) destaca en su reportaje Advertencias sobre el riesgo en niños por el uso excesivo de videojuegos detallando que la falta de supervisión parental conlleva un uso excesivo y descontrolado de los videojuegos, afectando el desarrollo y las relaciones sociales de los adolescentes. En nuestro estudio se identificaron patrones preocupantes:

Ilustración 7 *Porcentaje descrito por los adolescentes en el taller de grupo focal por los estudiantes sobre el de impacto en la dinámica familiar*

No.	Descripción	Porcentaje
1	Falta de diálogo entre padres e hijos.	60%
2	Escasa participación en actividades recreativas.	80%

Los adolescentes perciben los videojuegos como una fuente de diversión y socialización, en donde valoran la posibilidad de expresar sus opiniones, jugar en equipo y experimentar emociones intensas. Sin embargo, se observa que dedican más tiempo a actividades de ocio que a actividades académicas, lo que plantea interrogantes sobre la motivación escolar y la necesidad de estrategias para fomentar el interés académico.

Diferencias de género en el uso de los videojuegos:

1. Elección de dispositivos puerto: Los varones tienden a preferir consolas fijas: PlayStation, mientras que las chicas optan por dispositivos portátiles: celulares o laptops, lo que puede estar influenciado por la accesibilidad y el contexto sociocultural.
2. Preferencias de video juegos: Los chicos muestran mayor inclinación por juegos de acción, deportes y carreras, caracterizados por la competencia y la adrenalina. En cambio, las chicas prefieren juegos más casuales y de simulación, con un enfoque más relajante y estratégico.
3. Tiempo de juego: Los varones suelen dedicar más tiempo a los videojuegos (entre 3 y 6 horas diarias), mientras que las chicas juegan entre 2 y 3 horas al día.
4. Motivación para jugar: Aunque ambos géneros juegan por entretenimiento y socialización, los varones muestran una mayor inclinación hacia la

competencia y el desafío, mientras que las chicas valoran más la creatividad y la exploración de historias.

5. Impacto en la vida cotidiana: Los varones presentan una mayor propensión a jugar videojuegos de contenido violento, lo que podría estar relacionado con el aumento de conductas impulsivas o competitivas. En cambio, las chicas se inclinan por los videojuegos que fomentan la interacción social y la construcción de mundos.

6.3. SEMEJANZAS

1. Función de los video juegos: Tanto los chicos como las chicas consideran los videojuegos una herramienta de entretenimiento, socialización, escape de la rutina, manejo del estrés y aprendizaje.
2. Popularidad de ciertos juegos: Free Fire es un videojuego que juegan ampliamente ambos géneros, a pesar de las restricciones de las edades recomendadas.
3. Influencia en la vida social: Para ambos géneros, los videojuegos representan un espacio de conexión con amigos, en donde pueden compartir intereses y desarrollar relaciones interpersonales.
4. Desarrollo de habilidades: Independientemente del género, los adolescentes afirman que los videojuegos les ayudan a mejorar su creatividad, resolución de problemas, capacidad de atención y aprendizaje de idiomas, especialmente el inglés.
5. Riesgos y desafíos: Ambos géneros pueden enfrentar riesgos como la adicción, el sedentarismo y la afectación del rendimiento académico si no existe una regulación del tiempo y el tipo de contenido que consumen.

6.4. CONCLUSIONES DE LOS TALLERES

El estudio muestra que, aunque existen diferencias en la manera en la que los chicos interactúan con los videojuegos, ambos géneros encuentran en ellos un espacio significativo para el entretenimiento, la socialización y el desarrollo de las habilidades. Es fundamental que se establezcan estrategias de regulación y supervisión que permitan un uso equilibrado y beneficioso de los videojuegos en la vida de los adolescentes.

- Se evidenció que los varones prefieren consolas, con PlayStation, mientras que las chicas optan por dispositivos portátiles los cuales están vinculados a factores socio culturales.
- Se resalta que los adolescentes muestran una amplia variedad de preferencia en géneros de videojuegos, sin embargo, no se identificó uno dominante, sino que la elección que se vio influenciada por diversos factores tales como la emoción, la competencia y el sentido de logro.
- En base a los estudios previos tales como (Espino, 2021) que señala en la investigación denominada “**Adicción a los videojuegos y su relación con problemas de salud mental en adultos y jóvenes de la ciudad de Panamá**”, la relevancia de los videojuegos en la vida de los adolescentes, se considera una parte integral del desarrollo cognitivo, social y emocional. Asimismo, destaca la preocupación por los efectos negativos, pero también reconocer el potencial educativo y terapéutico de alguno de ellos.

6.5. RECOMENDACIONES DE LOSTALLERES

- Utilizar los videojuegos como herramienta para fomentar el desarrollo social, emocional y cognitivo.
- Fomentar la comunicación familiar y promover actividades recreativas compartidas.
- Establecer horarios para el uso de videojuegos y supervisar su contenido.
- Impulsar la participación en actividades extracurriculares para el desarrollo integral.
- Reconocer el potencial educativo y terapéutico de ciertos videojuegos.
- Diseñar espacios de diálogo en donde los adolescentes se sientan aceptados y valorados.

CAPÍTULO VII.

PROPUESTA: EDUCACIÓN FAMILIAR PARA EL DESARROLLO HUMANO Y SOCIAL EN EL USO DE LOS JUEGOS EN INTERNET

SUB TÍTULO: CIUDADANÍA DIGITAL

7. RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO

Educación Familiar para el Desarrollo Humano y Social en el Uso de los Juegos en Internet

Ciudadanía Digital

Este proyecto presenta las estrategias claves para implementar un programa de prevención centrado en la ***“Educación Familiar para el Desarrollo Humano y Social en el Uso de los Videojuegos en el Internet.”***

Con un enfoque sobre el método de educación popular y la metodología participativa, este programa se diseña para potenciar el desarrollo psicoeducativo de los adolescentes, los padres y las madres de familia del Colegio León A. Soto. Se busca generar conciencia en la población beneficiaria acerca de las oportunidades, desafíos y conocimientos compartidos vinculados a esta iniciativa. Así mismo la intervención de las trabajadoras sociales del abordaje específicamente en reducir los riesgos del uso de videojuegos en línea entre los adolescentes al ser un fenómeno con repercusión global.

El estudio realizado: ***“Conocimientos que tienen las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos en los adolescentes que asisten al nivel elemental del Colegio León A. Soto”***, reveló que las familias y estudiantes mantienen una vulnerabilidad preexistente desde el núcleo familiar. Se observó que las estrategias de seguridad tradicionales empleadas por las familias resultaron insuficientes para mitigar los riesgos que los adolescentes enfrentan. Este proyecto tiene como objetivo establecer lineamientos, normas de interacción social y familiar fundamentadas en la no violencia, la aceptación en la diversidad, la solidaridad y la comunicación asertiva. Su rol central radica en la capacidad de ofrecer una respuesta oportuna para la prevención y atención a los adolescentes y familias con antecedentes sociales de riesgo en el uso de videojuegos en

internet y busca promover el empoderamiento dentro de un marco de seguridad ciudadana y el respeto de los derechos humanos.

7.1. ANTECEDENTES

Como profesionales en Política, Promoción e Intervención Familiar deseamos contribuir como pilar fundamental en el diseño, para la implementación de un proyecto de intervención social y familiar. De la cual la experticia radica en la comprensión profunda de la dinámica familiar, los factores sociales que influyen y en las estrategias que podemos utilizar para fortalecer y promover el bienestar social y familiar.

Objetivos que nos planteamos como profesionales en Política, Promoción e Intervención Familiar y que se deben cumplir en el marco de la intervención social y familiar en proyectos:

- **Realizar diagnóstico integral:** Evaluar la necesidad, el recurso y la dinámica de la familia o comunidades para identificar el problema prioritario y los factores que influyen en su bienestar.
- **Desarrollo del plan de intervención:** Elaborar un plan de acciones coherentes, definiendo objetivos claros, estrategias específicas, actividades concretas y mantener un criterio de evaluación.
- **Implementar las acciones planificadas:** Ejecutar las actividades de intervención de manera efectiva utilizando metodologías y técnicas para alcanzar los objetivos propuestos.
- **Promover la participación familiar:** Fomentar la implicación activa de los integrantes de la familia en todas las etapas del proyecto desde la identificación de la necesidad hasta la evaluación de los resultados.

- **Fortalecer los vínculos familiares:** Desarrollar estrategias para mejorar la comunicación, la resolución de conflictos, el apoyo mutuo y la cohesión dentro de la dinámica familiar.
- **Promover y mitigar riesgos psicosociales:** Esas acciones que identifican y abordan factores de riesgo y vulnerabilidad de derechos.
- **Evaluar el impacto de las intervenciones:** La importancia de recopilar y analizar datos para determinar la efectividad de las acciones implementadas, identificando los logros, desafíos y la realización de ajustes para mejorar la calidad en futuras intervenciones.
- **Contribuir al desarrollo de políticas públicas:** Se aporta información a través de la información generada de la experiencia práctica y la evidencia de datos valiosos, que mejoran la política pública orientada al bienestar familiar.

Desde nuestro interés, como profesionales en Política, Promoción e Intervención Familiar deseamos ofrecer esta propuesta de proyecto que nace de la preocupación por la realidad que enfrentan muchos adolescentes y sus familias en esta era digital. El acceso desinhibido a los dispositivos electrónicos, videojuegos y redes sociales, a menudo esta interacción sin la debida supervisión parental genera desafíos significativos en la dinámica familiar, social y educativa.

Si bien los videojuegos motivan y pueden estimular las habilidades cognitivas y sociales de los adolescentes, el uso sin control también conlleva riesgos para la salud mental y emocional.

Ante esta realidad, se vuelve crucial implementar estrategias de intervención educativa que promuevan el empoderamiento de los **adolescentes y sus familias** para el uso saludable y constructivo de los videojuegos en internet. El vincular el desarrollo humano y social es enriquecer todas las habilidades que el adolescente puede exteriorizar y tener un mejor impacto en su propio uso

responsable de los videojuegos como: la colaboración, la interacción, la resolución de problemas, el pensamiento estratégico o crítico e inclusive la creatividad, el uso del tiempo en pantallas y el cambio en positivo sobre el uso de la tecnología en momentos de ocio o distracción.

La investigación titulada **“Conocimientos que tienen las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos en los adolescentes que asisten al nivel elemental del Colegio León A. Soto”**, realizada por las licenciadas Michell Ramos y Rosalia Ahumada para optar por el título de Magister en Política e Intervención en Familia, reveló la marcada popularidad de los videojuegos en línea entre los estudiantes de 7° grado. El análisis menciona los dispositivos preferidos evidenciando una inclinación al uso de: celulares, laptops y consolas PlayStation, con diferencias significativas por género, en donde los varones mostraron mayor preferencia por las consolas fijas, los juegos de acción y competencia, mientras las chicas se inclinaron por dispositivos portátiles y juegos de corte más casual o de simulación.

Un hallazgo central dentro de esta investigación subraya que el rol protagónico en la familia a las mujeres en el acompañamiento la guía y el cuidado de los hijos e hijas dentro de los procesos académicos es notable. La sobrerrepresentación femenina en la encuesta podría reflejar una tendencia histórica cultural arraigada en la figura femenina “como una madre, tía o abuela” ya que tradicionalmente asumen mayor responsabilidad en el sostenimiento de la dinámica familiar y social.

7.2. JUSTIFICACIÓN

En la era digital el creciente interés y participación de los y las adolescentes en los videojuegos han transformado significativamente la dinámica **social, escolar y familiar**. Mientras que los hallazgos de esta investigación evidencian que, desde la perspectiva de los adolescentes a través del grupo foca del Colegio León A.

Soto, los videojuegos cumplen una función recreativa, importante en la contribución en su espacio de: socialización, aprendizaje, autoexpresión, diversión, creatividad y evasión de la realidad. La importancia de comprender este fenómeno no sólo desde el riesgo o el impacto, sino también el aporte en positivo que se puede lograr en la vida de los adolescentes asiduos a ellos.

Diversos estudios como el de Espino (2021) coinciden en resaltar los beneficios y desafíos asociados a los videojuegos. Por un lado, se reconoce el potencial para desarrollar habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales; por otro, se advierte sobre las consecuencias negativas de un uso excesivo, tales como: la adicción, el aislamiento, el bajo rendimiento académico y la tensión en las relaciones familiares. Estos riesgos destacan la importancia de considerar el contexto familiar, las pautas de crianza y el nivel de supervisión parental como factores claves en la gestión del uso de videojuegos.

La identificación de patrones por género y contexto sociocultural, en donde los adolescentes varones suelen preferir videojuegos de acción o deportes en consola, sin embargo, las chicas tienden a optar por juegos de simulación o casuales en dispositivos portátiles. Esta diversidad de intereses plantea interrogantes relevantes sobre los factores que influyen en estas elecciones y su impacto en el desarrollo emocional y social en los adolescentes.

Dado que el papel protagónico que los videojuegos ocupan en la vida cotidiana de muchos adolescentes y su influencia directa en su bienestar emocional, académico y social, hace una perspectiva integral. Lo cual es fundamental para generar espacios de orientación y acompañamiento de sus padres y madres, que les permitan comprender mejor esta realidad y ejercer un rol activo en la regulación del uso de videojuegos promoviendo salud y previniendo las consecuencias negativas.

Por tanto, este proyecto se justifica en la medida en la que busca generar un impacto en positivo en la educación digital de los estudiantes adolescentes del Colegio León A. Soto, particularmente en relación con el uso de los videojuegos y

otras formas de exposición a las pantallas. Esta práctica al no ser regulada adecuadamente, puede afectar de manera significativa la salud física y emocional y todas las interacciones sociales que realizan los adolescentes. Desde la mirada de la intervención social proponemos este proyecto con estrategias que orienten y concienticen a los adolescentes en promover entornos digitales saludables, equilibrados y seguros. Estas intervenciones están orientadas a fortalecer las habilidades sociales, fomentar la comunicación intergeneracional y contribuir al desarrollo integral de los adolescentes y sus familias en un contexto digital que respete sus derechos y promueva su bienestar.

7.3. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

7.3.1. OBJETIVO GENERAL

Promover el desarrollo integral de los estudiantes y sus familias a través del uso saludable, responsable y consciente de los videojuegos, empoderándoles como agentes en entornos digitales.

7.3.2. OBJETIVO ESPECÍFICO

- Orientar a los adolescentes y sus familias sobre el uso adecuado y responsable de los videojuegos en línea, fortaleciendo el acompañamiento digital.
- Sensibilizar a los estudiantes y sus familias sobre el uso consciente del internet y de las herramientas tecnológicas, promoviendo la práctica que favorezca su bienestar, desarrollo personal y social.
- Fortalecer en los adolescentes y sus familias la capacidad de establecer límites, asumir responsabilidades y tomas de decisiones informadas sobre el uso del internet y la exposición a las pantallas, desde una perspectiva de autocuidado y ciudadanía digital.

7.4. METODOLOGIA

Este proyecto será *desarrollado* con una metodología participativa, lúdica y reflexiva de parte de los adolescentes y sus familias, mediante actividades: talleres, campaña y concurso educativo.

7.5. POBLACIÓN

La población beneficiaria que se contempla para este proyecto es en total 250 personas. De las cuales 150 son estudiantes adolescentes de ambos sexos, en un rango de 12 a 16 años, y 100 madres, padres o tutores que corresponden al Colegio León A. Soto.

7.6. DURACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto se desarrollará en un año y tres meses por medio de tres actividades centrales:

- 10 talleres de un total de 40 horas.
- Una (1) campaña.
- Un (1) concurso.

En todas las actividades se involucrarán a los beneficiarios directos estudiantes, padres y tutores.

Algunos temas de los talleres se indican en los anexos.

7.7. PRESUPUESTO DEL PROYECTO O PROPUESTA

7.7.1. RESUMEN DE PRESUPUESTO

El gasto total será de B/ 9.500.00. Tiempo de duración un año y tres meses. Beneficiaria total la población implicada.

- 150 estudiantes.
- 100 familias, madres, padres o tutores.
- Total 250 personas.

7.7.2. RECURSOS HUMANOS Y TÉCNICOS

- Recursos materiales.
- Actividades/ cantidad: talleres, concursos, campañas, acto de cierre del proyecto.

RECURSOS HUMANOS	DURACIÓN	COSTO
Equipo profesional.		
Coordinadora del proyecto.	Permanente	B/. 2,000.00
Trabajo social.	Tiempo parcial	B/. 800.00
Comunicadora social.	Parcial	B/. 800.00
Psicóloga	Parcial	B/. 800.00
Recurso humano subtotal		B/. 4, 400.00

RECURSOS MATERIALES POR ACTIVIDAD	CANTIDAD
Costo de los talleres.	B/. 1,500.00
Costo para la campaña.	B/. 1.000.00
Costo para el concurso.	B/. 2.000.00
Actividad de cierre del proyecto.	B/. 1,000,00
Evaluación del proyecto.	B/. 500.00
Subtotal	B/. 6.000.00
Gran Total	B/. 10,400.00

7.8. TALLERES

Propósito de las actividades: Promover el desarrollo integral de los adolescentes y sus familiares, a través del uso saludable, responsable y consciente de los videojuegos, empoderándoles como agentes de cambios en su entorno digital.

7.8.1. TALLERES TEMAS:

- Mi relación con los videojuegos y por qué nos gustan.
- Proyecto final crear una comunidad gamer saludable y responsable.
- Gamnificación en la vida cotidiana aprendiendo.
- Beneficios y riesgos del uso de los videojuegos, ventajas y desventajas.
- La gestión del tiempo en pantalla, cuando es demasiado.
- Videojuegos y rendimiento académico.
- Control parental y autorregulación.
- Alternativas divertidas sin pantallas.
- Los contenidos de los videojuegos (violencia y otros)
- Juegos en línea y redes sociales.
- Ciberacoso y conducta en línea.
- Videojuegos como herramientas de aprendizaje educativo.
- Diseño de videojuegos creatividad y pensamiento lógico.
- Proyecto personal: Mi plan de uso responsable.
- La economía de los videojuegos.
- Compras y micro pagos.
- El efecto de las apuestas en los ESports.
- Videojuegos y actividad física, muévete mientras juegas.
- Desarrollo de las habilidades sociales y los videojuegos.
- El impacto de los videojuegos en la cultura popular.
- Resiliencia en familia.

7.8.2. Acto de cierre del proyecto: Se realizará un brindis para todos los participantes del proyecto, además se le dará un reconocimiento al líder estudiantil por promover el uso seguro de los videojuegos.

7.8.3. Evaluación del proyecto: Se centrará en analizar el impacto de los talleres sobre el uso seguro de los videojuegos en línea después de un año y tres meses de su implementación. Para ello, se compararán los resultados obtenidos en las pruebas de inicio y final aplicada tanto a los adolescentes, como a los padres de familia participantes. Se examinarán los cambios en los niveles de empoderamiento de los participantes, buscando una disminución en aquellos aspectos que puedan estar relacionados con un uso problemático de videojuego. Asimismo, se analizarán las evoluciones de sano esparcimiento familiar, investigando si los talleres contribuyeron a fortalecer la comunicación, el tiempo, compartiendo la calidad y la creación de límites saludables en relación con el uso de videojuegos en la dinámica familiar. Los padres de familia participarán de un solo taller de seis horas y se les dará el almuerzo.

Cronograma de Actividades				
Meses	Sesión	Temas del taller	Objetivo principal	Actividad clave
Primera Semana	Taller 1	Mi relación con los videojuegos y por qué nos gustan.	Identificar los diferentes tipos de videojuegos y su atractivo.	Dinámica grupal + mapa mental colaborativo.
		Beneficios y riesgos del uso de los videojuegos, ventajas y desventajas.	Analizar el impacto físico emocional y social.	Juegos de roles + debate guiado.
	Taller 2	La gestión del tiempo en pantalla, cuando es demasiado.	Reflexión sobre los hábitos personales y el equilibrio con otras actividades.	Rueda de la vida + diario de tiempo.
		Videojuegos y rendimiento académico.	Relacionar el uso excesivo con problemas académicos.	Estudio de caso + lluvia de ideas.
Segunda Semana	Taller 1	Control parental y autorregulación.	Conocer la herramienta para el uso equilibrado.	Simulación + aplicación de filtros y límites.
		Alternativas divertidas sin pantallas.	Explorar o promover actividades recreativas deportivas, artísticas y sociales alternas al uso de las pantallas.	Dinámica grupal+ prácticas de actividades divertidas.
	Taller 2	Los contenidos de los videojuegos (violencia y otros)	Analizar los diferentes contenidos de los videojuegos incluyendo los violentos y sus influencias.	Análisis crítico de cortometraje.
		Juegos en línea y redes sociales.	Identificar los riesgos en comunidades online.	Juego de mesa (zona segura) + debate.
Tercera Semana	Taller 1	Ciberacoso y conducta en línea.	Fomentar el respeto y la seguridad digital.	Role-playing + carteles de campaña positiva.
		Videojuegos como herramientas de aprendizaje educativo.	Describir juegos con fines pedagógicos.	Competencia con juegos educativos (kahoot, minecraft, Edu y otros)

	Taller 2	Diseño de videojuegos creatividad y pensamiento lógico.	Estimular habilidades tecnológicas y creativas.	Mini taller de creación de videojuegos (Scratch, Poki, Árbol ABC, Cokitos)
		Proyecto personal: Mi plan de uso responsable.	Elaborar un compromiso individual. Evaluar el aprendizaje y compartir la experiencia.	Plantilla de plan.
Cuarta Semana	Taller 1	La economía de los video juegos. Compras y micro pagos.	La comprensión de los modelos de negocio de los video juegos y los riesgos de las compras impulsivas.	Debate sobre casos reales+ analizar las estrategias de marketing de los videojuegos.
		El efecto de las apuestas en los ESports.	Información sobre el mundo del deporte electrónico y sus implicaciones.	Documentar sobre jugadores + sesión análisis.
		Videojuegos y actividad física, muévete mientras juegas.	Explorar videojuegos que fomentan el movimiento y la actividad física.	Demostración de videojuegos activos (VR, motion control) + circuito de juegos físicos.
	Taller 2	Desarrollo de las habilidades sociales y los videojuegos.	Identificar cómo algunos videojuegos pueden fortalecer la colaboración y la comunicación	Juegos cooperativos + análisis de las dinámicas grupales observadas.
		El impacto de los videojuegos en la cultura popular.	Analizar cómo influyen los videojuegos en la música, el cine, y otras formas de entretenimiento.	Observación de presentación de ejemplos culturales pop influenciadas por videojuegos + debates.
	Quinta Semana	Taller 1	Resiliencia en familia.	Fomentar estrategias para afrontar procesos estresores asociados a los videojuegos.
Taller 2		Damnificación en la vida cotidiana aprendiendo jugando.	Describir cómo los principios del diseño de juegos se aplican a otros contextos virtuales.	Actividad de diseño de solución gamificada + educación y salud.
		Proyecto final crear una comunidad gamer saludable y responsable.	Diseñar e implementar iniciativas para promover un uso positivo y responsable de los videojuegos en su entorno.	Trabajo en equipo para diseñar un proyecto + presentación de una propuesta.

7.8.4. CAMPAÑA

Se iniciará con la campaña de apertura mediante la promoción y divulgación utilizando un flayer QR con la colaboración de los profesores y el personal administrativo del Colegio León A. Soto.

- **Invitación:** Invitación a ser parte del proyecto “Educación familiar para el desarrollo humano y social en el uso de los videojuegos en el internet.”
- **Invitación para la divulgación del proyecto:** Se les invita a los profesores y al personal administrativo del Colegio León A. Soto, a ser pilares fundamentales en este proyecto de gran relevancia para los estudiantes y sus familiares.
- **Qué ofrece:** Herramientas y conocimiento tanto para los estudiantes, como para las familias mediante el uso de la tecnología fomentando un uso consciente, seguro y positivo.
- **Por qué participar:** El impacto directo es contribuir al bienestar integral y el desarrollo de los estudiantes abordando un tema crucial en su vida digital, fortalecimiento familiar, ayudando a construir puentes de comunicación y entendimiento entre padres e hijos en relación al uso de los videojuegos.



Tarea 2. La divulgación del beneficio adecuado del uso de la tecnología a través de: videos, foros, conferencias, trípticos para la población involucrada dentro del proyecto y a otras que estén interesadas por un período de tiempo de un mes; es decir cuatro semanas en total.

Sesión	Temas del taller	Objetivo principal	Actividad clave
Semana uno	Son modelos a seguir los Streamers y Youtubers.	Analizar críticamente la influencia de las figuras públicas de gaming.	Analizar video de streamers, youtuber + discusión grupal sobre mensajes y valores.
	Como proteger nuestra visión, videojuegos y salud visual.	Conocer las recomendaciones para prevenir problemas de visión en el uso de las pantallas.	Invitación del especialista en optometría+ ejercicio práctico de relación visual.
Semana dos	La importancia del descanso y el sueño.	Concientizar sobre la relación entre el juego, el sueño y el rendimiento general.	Taller de higiene del sueño + elaboración de un plan de descanso personalizado.
	Comunicación positiva en comunidades online.	Desarrollar habilidades para interactuar de manera respetuosa y constructiva en línea.	Simulación de conversación online+ creación de normas de convivencias digitales en una plenaria.
Semana tres	Primeros auxilios psicológicos para situaciones de estrés en el juego.	Ofrecer herramientas básicas para manejar la frustración y la ansiedad relacionadas con los videojuegos.	Role- playing de situaciones de juegos tensas + técnicas de respiración y relajación.
Semana cuarta	Cómo hablar con sus hijos sobre videojuegos.	Proporcionar estrategias de comunicación afectiva entre padres e hijos sobre el tema.	Dinámica de roles padres-hijos + mesa redonda con preguntas y respuestas.
	Derechos y responsabilidades del usuario con los videojuegos.	Informar sobre las leyes, regulaciones, restricciones relacionadas con los videojuegos y el entorno digital de acuerdo a la edad.	Análisis de casos prácticos.

7.8.5. CONCURSO DE DIBUJO

Esta actividad se realizará mediante una convocatoria exclusiva entre los estudiantes del proyecto que se interesen en participar en el concurso de dibujo al aire libre. Tema: Más allá del juego. Se evaluará la creatividad artística, el potencial creativo en el área de dibujo, la presentación del arte y el dibujo.

Los interesados tienen una semana para su inscripción de manera que puedan cumplir con los requisitos establecidos dentro de las normas que soliciten los jurados de la junta técnica de evaluación.

➤ **Reconocimiento/Premiación- tres premios**

- Primer lugar: un certificado de regalo del almacén Bebé de 200.00.
- Segundo lugar: un certificado de regalo de 100.00 del almacén Stevens.
- Tercer lugar: una cena estilo bufet para dos personas en el Hotel El Panamá.

CAPÍTULO VIII.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

8.1. CONCLUSIONES

En cuanto al marco teórico conceptual y diseño del estudio

Podemos concluir que la participación resalta una preocupación crítica con respecto a la creciente popularidad y accesibilidad de los videojuegos entre niños y adolescentes, en cuanto al conocimiento y la capacidad de supervisión limitada de las familias para gestionar eficazmente su uso. Esto conlleva a posibles impactos negativos en el desarrollo cognitivo, social, emocional y académico de los estudiantes.

Los diversos antecedentes según nos muestran estudios anteriores a nivel regional subrayan un patrón de participación digital sin supervisión o deficiente que pueden fomentar comportamientos problemáticos, incluyendo la adicción, el aislamiento social, las tendencias agresivas y una disminución del rendimiento académico.

En la revisión bibliográfica de Panamá, no se encontraron suficientes estudios con respecto al estudio por lo que se definió como un estudio exploratorio -descriptivo.

-Por otro lado, la legislación internacional, especialmente la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), establece el marco de protección integral para niños y adolescentes en el entorno digital, reconociendo su derecho al juego, a la información segura y a la protección contra riesgos como el ciberacoso o la exposición a contenidos nocivos.

Mientras que, la normativa nacional panameña, a través de la Ley 285 de 2022 y la Ley 81 de Protección de Datos Personales, refleja un esfuerzo por garantizar el acceso seguro de los menores al entorno digital, responsabilizando al Estado, la familia y las instituciones educativas de su protección y orientación. Por tanto, deben ejercer su rol.

PRINCIPALES RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA A LAS FAMILIAS

Con respecto a los hallazgos en base a los instrumentos aplicados en el estudio la encuesta a madres, padres o tutores y el taller a los y las estudiantes podemos concluir lo siguiente:

Podemos señalar que la muestra total 383, encuesta a familias, sin embargo se perdieron 10 encuestas, ya que las mismas fueron llenadas de manera incompleta, quedando una aplicación total de 373 del total de familias encuestadas.

La distribución de la muestra en las familias encuestada:

- Muestra total N = 383 familias
- Total, de aplicadas = 373 familias
- Participación femenina (n) = 363
- Participación masculina (n) = 10

La suma de ambos grupos (363+10 =373) efectivamente el total de la suma de la muestra total aplicada a las familias.

Podemos señalar que del total de 373 encuestados de la muestra del estudio, la cantidad de 171 madres son solteras, no existe la figura paterna en los hogares, mientras que 83 de las encuestadas están unidas esto trae como consecuencia que en ese hogar la madre sea la responsable de la mayoría del ingreso familiar, educación y crianza de sus hijos. Lo que puede incidir en el patrón de juego y tiempo sin límites de juego.

La encuesta mostró que el 90% de las madres o figura femenina son las que asumen la responsabilidad primordial en el cuidado y la orientación de los hijos e hijas, reflejando una dinámica cultural profundamente arraigada.

Diversidad socioeconómica: Se observó que la mayoría de las familias tienen acceso a vivienda propia, y un porcentaje considerable cuenta con estudios universitarios. Sin embargo, también hay una presencia importante de hogares

monoparentales, lo que puede implicar desafíos adicionales en la crianza y supervisión de los hijos.

El estudio exploró la compleja relación entre los adolescentes del Colegio León A. Soto en el uso de videojuegos en línea y la percepción de la familia, revelando patrones significativos en el comportamiento digital y las actitudes parentales.

Se encontró que la percepción generalizada de las madres con respecto al uso de los videojuegos; la gran mayoría es decir el 71% (264) de las madres encuestadas no tiene experiencia en juegos en línea. Mientras que el 29% sí (109).

Por otra parte, existe una visión negativa de las madres ya que el 91.7 % (342) no ve con buenos ojos el acceso y uso de videojuegos en línea de parte de sus hijos. Ya que, tienen una gran preocupación: sedentarismo, salud mental, adicción, ansiedad, depresión, aislamiento social, exposición a contenidos inapropiados, o ciberacoso. Mientras que el 8.3% (31) percibe aspectos positivos.

Existe una exposición prolongada en el tiempo dedicado a los videojuegos de parte de los estudiantes. Es decir, 101 y, en algunos casos, ilimitada de horas a los videojuegos; mientras que 66 más de 3 horas; 35 más de 5 horas. Lo cual es preocupante porque puede afectar actividades determinantes para el desarrollo cognitivo, académico, la lectura, el descanso, las habilidades sociales y la vista.

En consecuencia, esto se ve agravado por el contenido de muchos juegos populares, que a menudo incluyen temas violentos o discriminatorios, y la tendencia de los adolescentes a priorizar los videojuegos sobre otras actividades recreativas o educativas.

Para enfrentar la situación y orientar a sus hijos e hijas de la mejor manera del uso, los datos revelan que el 43% de las madres busca ayuda en sus familiares. Sin embargo, el 28.15%; apoyo profesional de psicología; y el 14.75 % en trabajo social. Lo que refleja la preocupación que tienen las madres o tutores.

CONCLUSIONES DERIVADAS DE DESARROLLO DE TALLERES DE GRUPO FOCAL CON LOS ADOLESCENTES

En cuanto a los géneros y el uso de videojuegos, destacan los varones con el 66.8% con mayor tiempo de uso; Las adolescentes en menor cantidad, esto es, 9.65%, sin embargo, algunas también presentan un uso intensivo de más de 5 horas o sin límites. En el caso de los adolescentes masculinos, se observa una mayor concentración en tiempos medios y altos, el 51.7% dedica 2 horas o sin límites.

El estudio muestra que, desde la perspectiva de los y las adolescentes, basados en el taller, aunque existen diferencias en la manera de interactuar con los videojuegos, ambos géneros encuentran entre ellos un espacio significativo para el entretenimiento, recreación y la socialización para el desarrollo de habilidades.

La mayoría los adolescentes toman estos espacios como alternativa de escape para salir de su rutina adecuando un mundo no real para ellos agrupándose con sus amigos que solo se conocen en las comunidades virtuales; adquiriendo nuevos conocimientos, expresando y explorando sus intereses como el dominio de otros idiomas y culturas de países ajenos a sus realidades.

Se pudo evidenciar con los instrumentos utilizados a lo largo de la investigación que los varones prefieren utilizar consolas como Play Station, mientras que las adolescentes optan por utilizar dispositivos portátiles, los cuales están vinculados a los factores socioculturales. Es importante analizar a qué se debe esta diferencia y qué puede inferir en ellas.

El estudio muestra que, aunque existen diferencias en la manera en la que los chicos interactúan con los videojuegos, ambos géneros encuentran en ellos un espacio significativo para el entretenimiento, la socialización y el desarrollo de habilidades. Es fundamental que se establezcan estrategias de regulación y

supervisión que permitan un uso equilibrado y beneficioso de los videojuegos en la vida.

8.2. RECOMENDACIONES

Según el marco teórico la investigación resalta la falta de conocimiento y supervisión de los padres. Por ello, es indispensable que el Colegio León A. Soto, en colaboración con la unidad de Trabajo Social y las especialistas en familia, diseñen programas de empoderamiento para las familias. Estos programas deben enfocarse en:

Educación integral: Informar a los padres sobre los efectos multifacéticos (cognitivos, sociales, emocionales, físicos) de los videojuegos, incluyendo los riesgos de adicción, agresividad y bajo rendimiento académico, pero también los beneficios potenciales si se usan con moderación y control.

Establecer "zonas de desconexión" y tiempo sin pantalla: Fomentar activamente en el hogar y en el entorno escolar la creación de momentos y espacios libres de tecnología, por ejemplo: durante las comidas, antes de dormir, en el aula. Esto no solo mejora la calidad del sueño y la concentración, sino que también promueve la interacción familiar y social y el desarrollo de habilidades que no dependen de una pantalla.

Promover la Armonización y Adaptación de la Legislación Local a los Desafíos del Entorno Digital.

Es esencial que Panamá revise y, si es necesario, desarrolle o adapte su legislación local para abordar de manera explícita y específica los riesgos y la regulación del uso de videojuegos en línea de parte de los menores de edad. Esto podría incluir:

Establecer pautas claras sobre la clasificación por edades y el contenido de los videojuegos, siguiendo estándares internacionales reconocidos, y exigir su visibilizarían a los proveedores y las plataformas.

La legislación debe apoyar el fortalecimiento de las capacidades parentales para enfrentar los retos del entorno digital actual, destacando la necesidad de políticas públicas que incluyan programas de formación tecnológica para las familias, a fin de reducir la brecha digital intergeneracional y mejorar su rol como guías en el uso de las TIC.

Fomentar la cooperación internacional para aprender de las mejores prácticas legislativas y de implementación de otros países que ya han avanzado en la regulación y protección de menores en el entorno de los videojuegos en línea.

La legislación internacional, especialmente la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), debe establecer el marco de protección integral para niños y adolescentes en el entorno digital, reconociendo su derecho al juego, a la información segura y a la protección contra riesgos como el ciberacoso o la exposición a contenidos nocivos.

A través de programas y proyectos, la Secretaría Nacional de la Niñez, Adolescencia y Familia:

Brindar formación a los y las adolescentes sobre sus derechos y responsabilidades, especialmente en cuanto a la privacidad digital, seguridad y uso ético de la tecnología. Fomentar el empoderamiento adolescente, dándoles voz en espacios participativos en donde puedan expresar sus necesidades.

Al Ministerio de Educación: desarrollar programas educativos integrales en el currículo escolar que aborden la gestión del tiempo, el uso responsable del internet y videojuegos, y la alfabetización digital. Estos programas deben enfocarse en los beneficios de la niñez, adolescentes y familias.

Fomentar actividades que ofrezcan alternativas y recreación, es decir, promover el acceso a actividades extracurriculares, deportes, artes, música, folklore para ofrecer a los adolescentes opciones variadas y enriquecedoras en su tiempo libre, o después de las clases.

Desarrollar estudios de género sobre el uso de las tecnologías, juegos y sistemas de clasificación por edades para que las familias y la sociedad en general se orienten y eduquen sobre los pro y contra del uso de tecnologías sin la debida educación y orientación.

Crear un gabinete psicopedagógico especializado en el que los y las jóvenes puedan acercarse con confianza y hablen sobre sus experiencias con los videojuegos, sus frustraciones y sus éxitos. De igual manera el educando que perciba alguna irregularidad en un estudiante pueda referirlo al gabinete.

Urge un enfoque integral y colaborativo para fomentar un uso digital saludable que integre al sistema educativo para padres y madres de familia, tutores y docentes. De manera que se pueda cerrar la brecha entre la letra de la ley y su aplicación práctica, asegurando que las familias y los centros educativos tengan el conocimiento y el respaldo necesario para cumplir con su rol de protección en la era digital.

BIBLIOGRAFIA

Libros e investigaciones

- Ahumada, R., y Ramos, M. (2024). Uso de las Tic en espacios de cuidado de protección. Panamá.
- Araúz, I. A. (marzo de 2019). ISAE Universidad Revista Espila.
- Belli, S. L. (2008). Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social. Obtenido de:
<https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Carbonell, X. (2014). Adicción a los Videos Juegos en el DSM5. Obtenido de:
<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590001.pdf>
- Cabrera, P.D. Ll., y Sanz Baños, Y. (2013). Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. Obtenido de: Irlas, D. L., Perona, V. C., y Baños, Y. S. (2015). Relaciones entre hábitos del uso de videojuegos, control European journal of investigation in Health, Psychology and education, 3(3), 237-248.: mdpi.com.
- Castells, M. (2000). Obtenido de: La era de la Información. Economía, sociedad y cultura:

<http://www.economia.unam.mx/lecturas/in3/castellsm.pdf>
- Castro, F. V., y Cabanilles, M. D. (23 de noviembre de 2010). La familia. Una realidad histórica y sociocultural.
- <https://core.ac.uk/download/pdf/61903168.pdf>
- Challco, L. S., Guzmán, C., y Aymet, K. (2017). Uso de los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNSA. Obtenido de:

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Egg, E. A. (1986). Diccionario de Trabajo Social. Obtenido de:

<https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2017/05/Diccionario-de-trabajo-social-Ander-Egg-Ezequiel.pdf>

- Espino, M. E. (2021). USMA SPEIRO. Obtenido de:
<https://speiro.usma.ac.pa/handle/123456789/562>
- Faros. (2015). Faros Sant Joan de Déu. Obtenido de: Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludable en una sociedad digital:
<https://cdn.adolescenciasema.org/wp-content/uploads/2015/06/cuaderno-faros-2015-es-TICs.pdf>
- Gil J., A., y Vidal M, T. (noviembre de 2007). Los Videojuegos. Obtenido de:
<https://elibro.net/es/ereader/upanama/56451>
- Gómez del C., Segurado, M. T. (2005). Violencia social y videojuegos. Obtenido de:
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36802504.pdf>.
- Granic. (2013). APA Psyc Artículos: Obtenido de:
<https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fa0034857>
- Gros, B. (2008). Obtenido de. Videojuego y aprendizaje: La dimensión lúdica y formativa:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=289529>
- IADB. (2022). Obtenido de: Impacto social de la pandemia del COVID-19 en Panamá y análisis de eficiencia de los programas de transparencia monetaria:
<https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Impacto-social-de-la-pandemia-del-Covid-19-en-Panama-y-analisis-de-eficiencia-de-los-programas-de-transferencias-monetarias.pdf>
- Ikusi. (n.d.). (1998). Obtenido de: tecnología de la información y comunicación; la guía definitiva:
<https://www.ikusi.com/mx/blog/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-la-guia-definitiva/>
- INEC. (s.f.). Obtenido de: Instituto Nacional de Estadística y Censo:

https://www.inec.gob.pa/publicaciones/Default3.aspx?ID_PUBLICACION=1153&ID_CATEGORIA=5&ID_SUBCATEGORIA=38

- INEC. (2022). Obtenido de Encuestas de Propósitos Múltiples:

https://www.inec.gob.pa/publicaciones/Default3.aspx?ID_PUBLICACION=1153&ID_CATEGORIA=5&ID_SUBCATEGORIA=38

- Licona, J. F. (2017). Modelos parentales en el contexto urbano: un estudio exploratorio. Obtenido de:

<https://www.redalyc.org/pdf/155/15550741005.pdf>

- León, M., y Nobre Amorim, A. (14 de octubre de 2022). Centro de Investigación Educativa de Panamá CIEDU. Obtenido de: Estudio de Juegos digitales en el aprendizaje para el desarrollo de las habilidades tempranas de español y matemáticas:

<https://ciedupanama.org/escribo-play/>

- Luhmann, N. (1990). La Teoría de Sistema. Obtenido de:

<https://www.uma.es/contrastes/pdfs/015/contrastesxv-16.pdf>

- Marín, L. L. (2017). La Familia. Obtenido de:

<https://www.cch.unam.mx/padres/sites/www.cch.unam.mx.padres/files/archivos/La-familia-completo.pdf>

- Martín, -F. M. J., y García, S. (2017). Revista Adicciones. Obtenido de:

<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/890>

- MEDUCA. (2024). Obtenido de: Orientación Pedagógica y Didáctica de Informática Educativa:

<https://guias.meduca.gob.pa/sites/default/files/2024-04/ORIENTACIONES%20DE%20INFORMA%CC%81TICA-2024.pdf>

- Meneses, E. A. (2016). Sistema de Biblioteca Universidad Latina de Panamá. Obtenido de: Influencia de los Videojuegos en los Adolescentes:

<https://catalogo.ulatina.edu.pa/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=8834>

- MIDES. (2022). Informe de: Situación de la Familia y la Pobreza en Panamá.
-
- Moncada, J. J., y Chacón, A. Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Obtenido de:

<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

- Neuro Educa. (s.f.). Obtenido de: Impacto de la Tecnología en el Desarrollo Psicológicos de Niño/as Adolescentes:
<https://neureduca.com/impacto-de-la-tecnologia-en-ninos-y-adolescentes-neureduca>
- Pacheco Tejada, J. A. (11 de enero de 2019). Tipos de familia. Perspectiva de Familia. Obtenido de:

<https://doi.org/10.36901/pf.v1i0.100>

- Prensky, M. (marzo de 2006). Nativos e Inmigrantes Digitales. Obtenido de:

<https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v11n28/1405-6666-rmie-11-28-179.pdf>

- Primitivo S, D. y Rodríguez, J. C. (2000). Obtenido de: Globalización y Educación. Repercusiones del fenómeno en los estudiantes y alternativas frente al mismo:

<https://rieoei.org/historico/deloslectores/3871Sanchez.pdf>

- Ramírez, I. (2021). elibro.net. Obtenido de: Diccionario de términos de videojuegos:

<https://elibro.net/es/lc/upanama/titulos/217990>

- Rodríguez, E. (2002). Jóvenes y videojuegos. Obtenido de:

<https://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/238.pdf>

- Rodríguez, M., y García, P. (2021). Enfermería Global. Obtenido de: El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública: DOI:

<https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>.

- Rosell, M. C., Sánchez, X., Graner J., C., y Beranuy F., M. (2007). Papeles del Psicólogo. Obtenido de:

<https://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1503.pdf>

- Ruperto, P. (2019). Repositorio Institucional.
- Obtenido de: La adicción a los videojuegos debidos a la insatisfacción de la realidad:

<https://repositorio.usil.edu.pe/items/a68dc442-ac17-48b7-b68f-c7a6308d3e34>

- Salud, O. M. (11 de febrero de 2022). Obtenido de: Publicación de la CIE-11 2022:

<https://www.who.int/es/news/item/11-02-2022-icd-11-2022-release>

- Salud, O. P. (26 de septiembre de 2003). 44° Consejo Directivo. Recuperado. 22 de diciembre de 2022, de:

<https://www3.paho.org/spanish/GOV/CD/cd44-10-s.pdf>

- Sánchez, C. V. (2008). La Familia, concepto y nuevos modelos.
- Obtenido de:

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39803003/PAPER_FAMILIA_EXTENSA_Y_MAS-libre.pdf?1447007362=&response-content-

- SCIELO. (2019). Obtenido de: Uso problemático de las TIC en adolescentes:

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412019000100103

- SENACYT. (2017). V Encuestas de Percepción Social de la Ciencia y Tecnología. Obtenido de: Secretaría Nacional de Ciencia y Tecnología:

<https://www.senacyt.gob.pa/wp-content/uploads/2017/11/10.3-Encuesta-Percepci%C3%B3n-Social-de-la-Ciencia-y-la-Tecnolog%C3%ADa.pdf>

- Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina (SITEAL). (2019). Obtenido de: Observatorio Regional de Políticas del IIEP UNESCO:

<https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/3813/ley-ndeg-612016-aprueba-protocolo-facultativo-convencion-derechos-nino-relativo>

- Solano, E. A. (2017). Panda Cinemático. Obtenido de:
<https://pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/>
- Truffello, P., Cifuentes, P., y Santana, D. (diciembre de 2024). Biblioteca del Congreso Nacional de Chile.
- Obtenido de:
https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=repositorio/10221/36851/2/BCN_NNA_Digital_VF_pdf.pdf
- UNICEF. (s.f.). Obtenido de: Salud mental de los adolescentes y redes sociales. Preguntamos al experto en salud mental cómo abordan el tema de las redes sociales en sus familias.
<https://www.unicef.org/parenting/es/salud-mental/adolescentes-y-redes-sociales>
- Unión Europea, J. d. (2009). Educar para proteger. Guía de formación TIC para padres y madres de adolescentes. Recuperado el 18 de noviembre de 2022, de:
<http://www.andaluciaesdigital.es/educarparaproteger/adolescentes/>
- UP, R. (2021). Obtenido de: Revista Panamá de Ciencias Sociales: La Pandemia del Covid-19. La realidad de las mujeres panameñas...
https://revistas.up.ac.pa/index.php/rev_pma_ciencias_sociales/article/download/2186/2024/3650
- USMA. (2022). Obtenido de: Revisión Teórica de Alteraciones en Pacientes.
- Recuperado de COVID-19:
<https://revistas.usma.ac.pa/ojs/index.php/ipc/article/download/297/486/913>
- Vargas, D. y. (2017). Repositorio Académico Universidad de Chile.
- Obtenido de:
<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/145951>
- Vicario, A., Mercader, J., y Sallán, J. (20 de marzo de 2017).
- Obtenido de: Uso Problemático de las TIC en adolescentes:
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412019000100103

Textos Jurídicos

- ANTAI. (s.f.). Obtenido de:
<https://www.antai.gob.pa/>
- (2011). Obtenido de: Comisión Presidencial Coordinadora de la Política del Ejecutivo en Materia de Derechos Humanos:
<https://www.corteidh.or.cr/tablas/28143.pdf>
- Asamblea Nacional de Panamá. (10 de octubre de 2024).
- Obtenido de: La Nueva Asamblea se alinea en lucha contra el mal uso de tecnología y la violencia sexual digital:
<https://www.asamblea.gob.pa/Noticias/Actualidad/LA-NUEVA-ASAMBLEA-SE-ALINEA-EN-LA-LUCHA-CONTRA-EL-MAL-USO-DE-LA-TECNOLOGIA-Y-LA-VIOLENCIA-SEXUAL-DIGITAL->
- Asamblea Nacional de Panamá. (2019).
- Obtenido de: Ley 14 de 2019, que adopta el Código Penal:
https://www.gacetaoficial.gob.pa/pdfTemp/28834/GacetaNo_28834_2019_0807.pdf
- Comité de los Derechos del Niño. (2 de marzo de 2021). Naciones Unidas. Obtenido de Observación general núm. 25 relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital:
<https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2FPPrICAqhKb7yhsqlkirKQZLK2M58RF%2F5F0vEG%2BcAAx34gC78FwvnmZXGFO6>
- CSIRT. (s.f.). Obtenido de: Leyes y documentos relacionados con ciberseguridad:
[https://panamacibersegura.gob.pa/index.php/legislacion/#:~:text=b\)%20A%20poderar%2C%20copiar%2C%20utilizar,aumentan%20la%20pena%20de%20prisi%C3%B3n](https://panamacibersegura.gob.pa/index.php/legislacion/#:~:text=b)%20A%20poderar%2C%20copiar%2C%20utilizar,aumentan%20la%20pena%20de%20prisi%C3%B3n)

Declaración Universal de Derechos Humanos de las Naciones Unidas, a. 1. (10 de diciembre de 1948). Es un documento declarativo adoptado y proclamado por la Asamblea General de las Naciones Unidas en su Resolución 217 A (III)

Recuperado el 11 de enero de 2023, de:

<https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

- Espacio Cívico. (8 de julio de 2024). Obtenido de: Adicción al Código Penal Protección Integral de los Derechos Humanos, contra la Violencia Sexual Digital y Mediática:

<https://espaciocivico.org/sites/default/files/proyectos-ley/a23.pdf>

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF. (07 de noviembre de 2018).

Obtenido de: Convención sobre los derechos del niño:

<https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/texto-convencion>

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2006).

Obtenido de: UNICEF COMITÉ ESPAÑOL:

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

- IPANDETEC. (16 de enero de 2019). Derechos Digitales. Obtenido de:

<https://www.ipandetec.org/gobernanza-de-internet/derechos-digitales-en-panama-2018/>

- Justicia Panamá. (s.f.) Obtenido de:

<https://panama.justia.com/federales/constitucion-politica-de-la-republica-de-panama/>

- LICEN. (s.f.) Obtenido de: Buscador Inteligente de Normas de Panamá:

<https://www.licen.ai/articulos/articulo-575-codigo-familia-k0zz28#:~:text=Toda%20persona%20tiene%20derecho%20exclusivo,sido%20captada%20en%20lugar%20p%C3%BAblico.>

- Livingstone, S., y Johanna Helper, E. (2008). Obtenido de: Mediación parental en el uso de internet por parte de los niños:

https://www.researchgate.net/publication/238400704_Parental_Mediation_of_Children's_Internet_Use

- MIDES. (14 de noviembre de 2022). Obtenido de: Panamá Posiciona su Trabajo y Compromiso hacia un Sistema Nacional de Cuidado.:

<https://www.mides.gob.pa/2022/11/14/panama-posiciona-su-trabajo-y-compromiso-hacia-un-sistema-nacional-de-cuidados-en-el-marco-de-la-conferencia-regional-sobre-la-mujer/#:>
- Ministerio Público. (2016) Obtenido de: Constitución Política:

<https://ministeriopublico.gob.pa/wp-content/uploads/2016/09/constitucion-politica-con-indice-analitico.pdf>
- Moreno, I. P. (5 de diciembre de 2023). Asamblea Nacional. Obtenido de: Políticas Públicas para Niñez y Adolescencia:

[https://www.asamblea.gob.pa/noticias/politicas-publicas-para-ninez-y-adolescencia#:](https://www.asamblea.gob.pa/noticias/politicas-publicas-para-ninez-y-adolescencia#)
- Naciones Unidas. (2 de marzo de 2021). Obtenido de: Comité sobre los Derechos del Niño:

https://www.juventudeinfancia.gob.es/sites/default/files/convencion_derechos_nino/observacion-general-25-relativa-a-los-derechos-de-los-ninos-en-relacion-con-el-entorno-digital.pdf
- Órgano Judicial. (s.f.). Obtenido de: Ley No. 3 del Código de la Familia de Panamá:

https://www.organojudicial.gob.pa/uploads/wp_repo/uploads/2016/11/C%C3%B3digo-de-la-Familia1.pdf
- Redacción Eco. (febrero de 2022). ECO TV Panamá. Obtenido de:

<https://www.ecotvpanama.com/nacionales/nito-cortizo-sanciona-ley-que-garantiza-proteccion-ninos-n5662027>
- SENNIAF. (10 de mayo de 2019). Obtenido de: Protocolo para el Uso Seguro del Internet:

<https://www.senniaf.gob.pa/wp-content/uploads/2019/06/Protocolo-Riamusi.pdf>
- SENNIAF. (2024). Obtenido de: Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia:

https://senniaf.gob.pa/?page_id=9168&csrt=1706569741956480205

- Unidas, N. (s.f.). Obtenido de:

<https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>
- UNICEF. (s.f.). Obtenido de: Convención Sobre los Derechos del Niño:

<https://www.unicef.es/educa/biblioteca/cartel-resumen-convencion-derechos-nino>
- UNICEF. (2 de septiembre de 1990). UNICEF. Obtenido de: La Convención sobre los Derechos del Niño:

<https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/texto-convencion>
- UNICEF. (2017). Obtenido de: Niños en un Mundo Digital:

https://www.unicef.org/media/48591/file/sowc_2017_sp.pdf
- UNICEF. (2021). Obtenido de: Cambios en la Situación de la Familia con Niños, Niñas y Adolescentes Durante el COVID-19 en Panamá:

<https://www.unicef.org/panama/media/3201/file/Encuesta%20de%20Hogares.pdf>
- UNICEF. (2021). Obtenido de: Tu participación en la crianza le da seguridad a tus hijas e hijos:

<https://www.unicef.org/es/apoyo>
- Universidad de Panamá. (2023). Obtenido de: Control Parental: Ciberdelitos y regulación de la seguridad informática en Panamá:

<https://up-rid.up.ac.pa/6808/>

Fuentes de Internet (Internet Sources)

- La Nueva, Nación. (22 de agosto de 2024). Obtenido de: Dimensionando el golpe: Educación en Panamá y la Pandemia del Covid-19:

- <https://nuevanacion.com/2024/08/22/dimensionando-el-golpe-educacion-en-panama-y-la-pandemia-del-covid-19/>
- Más allá de los Controles Digitales: (abril 30 de 2025). Obtenido de: Control Parental en Videojuegos: Más allá de los Controles Digitales:
<https://www.coppel.com/blog/opiniones/control-parental-en-videojuegos-mas-alla-de-los-controles-digitales-pb/#:~:text=Ubicar%20las%20pantallas%20en%20espacios,a%20solas%20en%20sus%20habitaciones.>
 - América, P. (2024). Obtenido de:
<https://www.panamaamerica.com.pa/sociedad/cada-ano-que-transcurre-seguimos-creciendo-menos-1234209>
 - Aparicio, G. A. (12 de abril de 2021). La Estrella de Panamá.
 - Obtenido de: Advierten sobre riesgos en los niños por el uso excesivo de videojuegos:
<https://www.laestrella.com.pa/nacional/210412/advierten-riesgos-ninos-excesivo-videojuegos>
 - Asamblea Nacional. (11 de abril de 2025). Obtenido de: Herramienta Digital Fortalecerá el Sistema Educativo:
<https://www.asamblea.gob.pa/Noticias/Noticias/HERRAMIENTA-DIGITAL-FORTALECERA-SISTEMA-EDUCATIVO>
 - Asensio, P. A. (noviembre de 2022). Obtenido de: Pedro de Miguel Asensio:
<https://pedrodemiguelasensio.blogspot.com/>
 - ASEP. (2024). Obtenido de: Innovaciones en Telecomunicaciones:
<https://asep.gob.pa/>
 - Bermúdez, C. (5 de febrero de 2019). Cuáles son las funciones del padre en las familias del siglo XXI. Obtenido de:
<https://itadsistemica.com/terapia-familiar/funciones-padre-familias/>
 - CIEDU. (s.f.). Obtenido de: Educación en Tiempo de COVID-19:

https://ciedupanama.org/wp.content/uploads/2020/09/Informe_Educaci%C3%B3n-en-Tiempos-COVID- -CIEDU-1.pdf

- Claro, C. (8 de mayo de 2024). Obtenido de:
<https://www.claro.com.co/institucional/tipos-de-videojuegos/>
- Divulgación dinámica. (10 de enero de 2018). Obtenido de: La Familia. El primer agente de socialización:
<https://divulgaciondinamica.es/la-familia-primer-agente-socializacion/>
- Etic. org. (s.f.). Obtenido de: Ventajas y desventajas de los videojuegos en niños, niñas:
<https://etic.fundaciondn.org/ventajas-desventajas-videojuegos-ninos>
- Euronics blog de especialistas. (s.f.). Obtenido de:
<https://www.euronics.es/blog/que-tipos-de-videojuegos-existen-clasificacion-y-diferencias/>
- Europea, C. (2017). Sistema PEGI. Recuperado. El 12 de diciembre de 2022, de: [http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-pegí/#:~:text=El%20Sistema%20PEGI%20(Pan%20European,edad%20a%20decuada%20].
- FPO Driving ip Foward. (s.f.). Obtenido de:
<https://www.freepatentsonline.com/3659285.html>
- Fundación MAPFRE (n.d.) (s.f.). ¿Cuáles son los riesgos que corren los niños y adolescentes por el abuso o adicción a las Tic? Obtenido de:
<https://www.fundacionmapfre.org/educacion-divulgacion/salud-bienestar/habitos-saludables/uso-responsable-tic/riesgos-ninos-adolescentes-adiccion-tic/>
- González, M. (20 de noviembre de 2017) Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF. Obtenido de:
<https://www.unicef.org/panama/historias/ratificaci%C3%B3n-del-tercer-protocolo-facultativo-de-la-convenci%C3%B3n-sobre-los-derechos-del>
- H.P., C. (9 de octubre de 2024). Obtenido de: Géneros de videojuegos: Lo esencial que debes conocer:

<https://www.hp.com/co-es/shop/tech-takes/generos-de-videojuegos>

- Holliday. (s.f.). Obtenido de: Los Peligros de Pokémon Go y Cómo Evitarlos:

<https://www.helpinginjuredpeople.com/blog/potential-dangers-safety-concerns-pokemon-go-avoid/>

- INEC. (s.f.). Obtenido de: Instituto Nacional de Estadística y Censo:

https://www.inec.gob.pa/publicaciones/Default3.aspx?ID_PUBLICACION=1153&ID_CATEGORIA=5&ID_SUBCATEGORIA=38

- Innovación, A. N. (s.f.). Obtenido de: [[https://aig.gob.pa/panama-hub-digital%20\(Se%20asume%20una%20URL%20gen%20a9rica%20ya%20que%20no%20se%20proporcion%20una%20espec%20adfica,%20si%20existe%20](https://aig.gob.pa/panama-hub-digital%20(Se%20asume%20una%20URL%20gen%20a9rica%20ya%20que%20no%20se%20proporcion%20una%20espec%20adfica,%20si%20existe%20)
- Internet Matters. org, I. (s.f.). Obtenido de: Beneficios de los Videojuegos en Línea para Jugadores Jóvenes:

<https://www.internetmatters.org/es/advice/by-activity/online-gaming-advice-hub/online-gaming-benefits/>

- Internet Matters .org. (s.f.). Obtenido de: Beneficios de los Videojuegos en Línea:

<https://www.internetmatters.org/es/advice/by-activity/online-gaming-advice-hub/online-gaming-benefits/>

- Internet. Matters. Org. (s.f.). Obtenido de: Juegos en línea: riesgos:

<https://www.internetmatters.org/es/advice/by-activity/online-gaming-advice-hub/online-gaming-the-risk/>

- IVI. (2022). Obtenido de: En qué consisten las familias monoparentales:

<https://ivi.com.pa/blog/en-que-consisten-las-familias-monoparentales/#:~:text=La%20familia%20monoparental%20como%20concepto%20implica%20tambi%C3%A9n,porque%20sino%20no%20estar%C3%ADamos%2>

Kaspersky. (s.f.). Obtenido de: Los 7 peligros y riesgos de los juegos online para niños y los adolescentes:

<https://www.kaspersky.es/resource-center/threats/top-7-online-gaming-dangers-facing-kids>

- Kaspersky. (23 de marzo de 2016). Obtenido de: Cómo se establecen las clasificaciones por edad de los videojuegos:

<https://www.kaspersky.es/blog/gaming-age-ratings/7991/>

- La Estrella de Panamá. (1 de septiembre de 2021). Obtenido de: Los casos de violencia doméstica aumenta un 23%:

<https://www.laestrella.com.pa/panama/nacional/casos-violencia-domestica-aumentan-23-BILE454500>

- La Web de la Salud. (16 de mayo de 2024). Obtenido de: Salud mental y el impacto de COVID-19. Nuevos enfoques desde la ciencia:

<https://lawebdelasalud.com/salud-mental-y-el-impacto-de-covid-19-nuevos-enfoques-desde-la-ciencia-panamena/>

- Levis, D. (2003). Comunicación y Pedagogía. Obtenido de:

<https://xdoc.mx/preview/videojuegos-cambios-y-permanencias-5ef26b86aea52>

- Made With Fliphtml 5. (Enero de 2021). Obtenido de:

<https://online.fliphtml5.com/budfx/hiks/#p=8>

- MAPFRE. (s.f.). Obtenido de: Cuáles son los posibles riesgos que corren los niños y adolescentes por el abuso o adicción a las TIC:

<https://www.fundacionmapfre.org/educacion-divulgacion/salud-bienestar/habitos-saludables/uso-responsable-tic/riesgos-ninos-adolescentes-adiccion-tic/>

- March Piris, M. A. (20 de junio de 2021). Obtenido de: Videojuego adaptativo diferentes tipos de jugadores:

https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/182327/2/tfg_miguel_august_o_march_piris.pdf

- MEDUCA. (s.f.). Obtenido de TIC en la Educación:

https://www.meduca.gob.pa/informacion_general

- Ministerio de Comercio, I. (s.f.). Obtenido de: Desarrollo de Sectores Estratégicos:

<https://mici.gob.pa/>

- MINSA. (2 de octubre de 2024). Obtenido de: Brinda consulta a través de la modalidad de telemedicina en Panamá:

<https://www.minsa.gob.pa/noticia/brindan-consultas-traves-de-la-modalidad-de-telemedicina-en-panama-este#:~:text=Brindan%20consultas%20a%20trav%C3%A9s%20de%20la%20modalidad%20de%20telemedicina%20en%20Panam%C3%A1%20Este.>

- MinTIC. (s.f.). Obtenido de: Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones de Colombia.

- Mitsuru, S. (2015). Seguridad en espacios públicos para el juego y el aprendizaje de los niños. Obtenido de:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0386111215000023#:~:text=Se%20puede%20afirmar%20que%20estas,con%20numerosas%20v%C3%ADas%20de%20escape.>

- Mobile»,., «. F. (marzo de 2020.).m

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dts.freefireth&hl=en_IN

- OECD. (15 de mayo de 2025). Obtenido de:

<https://www.oecd.org/es/about/news/press-releases/2025/05/oecd-calls-for-an-ambitious-approach-to-protect-and-empower-children-online.html>

- OMS. (24 de abril de 2019). Organización Mundial de la Salud. Obtenido de: Para crecer sanos, niños tiene que pasar menos tiempo sentado y jugar más:

<https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

- Pantallas Amigas. (3 de diciembre de 2024). Obtenido de: Videojuegos y tipos de jugadores: Identificando los Riesgos y Promoviendo el Juego Saludable:

<https://www.pantallasamigas.net/videojuegos-tipos-jugadores-identificando-riesgos-promoviendo-juego-saludable/>

- Pc Componentes. Com. (18 de junio de 2024). Obtenido de: Los 5 tipos de Gamers y sus características:

<https://www.pccomponentes.com/tipos-de-gamers-y-sus-caracteristicas>

- PEGI. (s.f.). Obtenido de: Online en los juegos que ofrecen la funcionalidad de jugar en línea:

<https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas>

- Secretaría Nacional de Ciencia Tecnología e Innovación. (s.f.). Obtenido de: Innovación y Emprendimiento:

<https://www.senacyt.gob.pa/fondos-para-innovacion-y-emprendimiento/>

- Telefónica. (s.f.). Obtenido de: Tipos de Videojuegos:

<https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/tipos-videojuegos/>

- Triunfo, V. M. (2017). Universidad Autónoma de Perú. Obtenido de:

<https://hdl.handle.net/20.500.13067/558>

- TVN. (16 de octubre de 2024). Obtenido de: Matrimonios y Divorcios en Panamá:

https://www.tvn-2.com/contenido-exclusivo/divorcios-en-panama-matrimonios-en-panama-caida-amor-tribunal-electoral-contraloria-general-de-la-republica_1_2161031.html

- UNICEF. (s.f.). Obtenido de: Cómo Mantener a su Hijo Seguro en Línea:

<https://www.unicef.org/parenting/child-care/keep-your-child-safe-online>

- UNICEF. (s.f.). Obtenido de: Checklist de privacidad en línea para padres y madres:

<https://www.unicef.org/chile/checklist-de-privacidad-en-linea-para-padres-y-madres#:~:text=Establece%20reglas%20familiares,puedes%20dar%20un%20ejemplo%20positivo.>

- UNICEF. (s.f.). Obtenido de: Apoyo a la Crianza. Acompañar a los cuidadores en tareas más importantes:

<https://www.unicef.org/es/apoyolacrianza#:~:text=La%20respuesta%20de%20UNICEF,parte%20clave%20de%20este%20apoyo.>

- UNICEF. (2017). Obtenido de: Violencia en las Escuelas.

<https://www.unicef.org/es/end-violence/en-las-escuelas#>.

- UNICEF. (19 de Julio de 2021). Obtenido de: La pérdida de ingreso familiares prolonga el impacto negativo de la pandemia sobre la alimentación de niños y niñas:

<https://www.unicef.org/panama/comunicados-prensa/la-p%C3%A9rdida-de-ingresos-familiares-prolonga-el-impacto-negativo-de-la-pandemia>

- Wikipedia (27 de septiembre de 2009). Obtenido de: Género de videojuegos:

https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_de_videojuegos

ANEXOS

ANEXO 1 SIGLAS

MEDUCA: Ministerio de Educación.

NNA: Niño, Niña, Adolescentes.

PMR: Padre, Madre Responsable.

ONU: Organismo de la Naciones Unidas.

SENNIAF: Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia.

UNICEF: Fondo de la Naciones para la Infancia.

OMS: Organización Mundial de la Salud.

PEGI: Pan European Game Information.

INE: Instituto Nacional de Estadística.

MIDES: Ministerio de Desarrollo Social.

MEDUCA: Ministerio de Educación.

CDN: Convención de los Derechos del Niño.

MINSA: Ministerio de Salud.

ANTAI: Autoridad Nacional de Transparencia Acceso a la Información

UP: Universidad de Panamá.

USMA: Universidad Santa María La Antigua.

OECD: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico.

OJ: Órgano Judicial.

SITEAL: Sistema de Información Educativa en América Latina.

DUDH: Declaración Universal de los Derechos Humanos.

MCI: Ministerio de Comercio e Industria de Panamá.

SENACYTI: Secretaria de Ciencia y Tecnología.

ANEXO 2 DEFINICIÓN DE CONCEPTOS CLAVES

Aislamiento Digital: se refiere a la sensación de soledad y desconexión que se experimenta cuando uno se siente apartado de sus amigos, familiares o comunidades en línea. En un mundo en donde la conectividad es lo normal, el aislamiento en las redes sociales puede ser un fenómeno confuso y contradictorio.

Agresivo Mental: se refiere a comportamientos o sentimientos de odio o deseos de dañar a otra persona, animal u objeto.

Agresividad Física: es un acto a herir o humillar a una persona a través de un contacto físico. Ejemplo: incluye golpes, pellizcos, patadas y mordeduras.

Agresión Verbal: se refiere a un tipo de violencia que se caracteriza por el uso de palabras o expresiones que intencionalmente lastiman, ofenden o intimidan a otra persona. Esto puede manifestarse a través de insultos, amenaza, burla o cualquier forma de lenguaje ofensivo. Además, la agresión puede causar estrés ansiedad o dolor emocional en la persona que lo recibe.

Controles Parentales: Herramienta, configuración o software que les permite a los tutores supervisar y restringir el acceso a contenidos digitales y el tiempo de uso del dispositivo a los niños y adolescentes. Estos controles ayudan a proteger a los menores de contenido inapropiado, como: material violento, sexual o explícito, y también pueden limitar el tiempo que pasan frente a las pantallas.

Dispositivos Tecnológicos: se refiere a cualquier herramienta o aparato electrónico que ha sido creado y utilizado para facilitar tareas, mejorar la comunicación, procesar información o automatizar procesos. Estos dispositivos son el resultado de la aplicación de la tecnología y se utilizan en diversos ámbitos como en: la educación, el trabajo, la salud y el entretenimiento.

Escapismo Emocional: es una tendencia evitativa que se refiere a la necesidad de evadir los conflictos para mantenerse en un estado de calma que proporciona seguridad.

Prevalencia: es un término que significa estar extraído y es distinto a la incidencia.

PMR: Padre, Madre Responsable Pautas De Crianza: son acuerdos que establecen los padres para proporcionar un ambiente seguro, amoroso y estimulante para el desarrollo de sus hijos.

Realidad Social: es un concepto complejo que abarca las interacciones, las estructuras y la dinámica que conforman la sociedad en que vivimos.

Redes Sociales: son plataformas digitales en donde las personas pueden interactuar entre sí y compartir contenidos.

Salud Mental: es el bienestar emocional, psicológico y social de una persona.

Trastorno: desarreglo, disfunción, desorden, afección, enfermedad.

Videojuegos: juego electrónico que se visualiza en una pantalla.

TEA (Trastorno de Espectro Autista): trastorno del neurodesarrollo que afecta la forma en la que una persona se comunica, interactúa, con los demás y se comporta.

TDHA (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad): es una afectación crónica que afecta a millones de niños y continua en la edad adulta.

Familias: grupo de personas vinculadas por relaciones de matrimonio, parentesco, convivencia o afinidad.

Género: grupo al que pertenecen los seres humanos de cada sexo, entendiendo este desde un punto de vista sociocultural en lugar de exclusivamente biológico.



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
COMITÉ DE BIOÉTICA (CBUP)

Panamá, 9 de septiembre de 2024
 Nota N° CBUP/262/2024

Magíster

Gladys Miller Ramírez

Profesora asesora

Estudiantes

Rosalina Ahumada y Michell Ramos

Maestría en Política, Promoción e Intervención Familiar

Facultad de Administración Pública

Universidad de Panamá

Respetadas Profesora y Estudiantes,

Los miembros del Comité de Bioética de la Universidad de Panamá CBUP, en su reunión ordinaria del 9 de mayo de 2024, aprobaron el protocolo correspondiente a la investigación: **Conocimientos en las Familias sobre el uso de videojuegos y los efectos sobre sus estudiantes**, con solicitud de modificaciones menores, mismas que fueron subsanadas y aprobadas el día 5 de septiembre de 2024, con la versión 2 de los formularios de recolección de datos, el consentimiento informado y el asentimiento informado.

Aprovechamos la oportunidad para informarle que, una vez aprobado el estudio, éste no podrá ser modificado durante su ejecución, ya que ello representaría el incumplimiento de los principios de la bioética. En el caso de requerir modificaciones, deberá solicitarse la aprobación de una enmienda o adenda de su protocolo.



2024: "Año de la política agroalimentaria a 60 años de la gesta patriótica del 9 de enero"

CIUDAD UNIVERSITARIA OCTAVIO MÉNDEZ PEREIRA

Estafeta Universitaria, Panamá, República de Panamá

Tel: (507) 523-5769 Correo electrónico: comitebioetica.invup@up.ac.pa



Página 1 | 2



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
COMITÉ DE BIOÉTICA (CBUP)

Le recordamos que deberá entregar informes de progreso conforme avance la ejecución de su investigación, hasta que culmine. Luego de lo cual debe entregar un resumen de los resultados finales de esta investigación.

Atentamente


 Dra. **Dinora Bernal**
 Presidente
 CBUP

cc Dr. **Carlos Ramos**
 Director de Postgrado
 Vicerrectoría de Investigación y Postgrado

Cc Profesor **Thais Alessandria**
 Dirección de Vicerrectoría de Investigación y Postgrado
 Facultad de Administración Pública



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
COMITÉ DE BIOÉTICA (CBUP)
FORMULARIO PARA EL ASENTIMIENTO INFORMADO

Título del Proyecto
Conocimiento en las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos sobre sus estudiantes.

Nombre del investigador Investigador: Licdas. Michell Ramos/ Rosalia Ahumada

Iniciales del estudiante participante _____

Medios para contactar al/los participantes número de teléfono _____

Correo electrónico _____

Parte I: Información

Estimando: Estudiantes

Como Profesionales de Trabajo Social, que cursa la carrera de maestría en Políticas, Promoción e Intervención Familiar de la Universidad de Panamá, involucramos realizar el estudio de investigación "Conocimiento en las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos sobre sus estudiantes.

Te invitamos a participar en el estudio que busca entender cómo, el usos de los videojuegos influye en tu vida. Tu participación es completamente voluntaria y puedes decidir dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones.

En que consiste este estudio

En este estudio, te pediremos que respondas a algunas preguntas sobre:

- Los tipos de videojuegos que juegas
- La frecuencia con la que juegas.
- Cómo crees que los videojuegos afectan tu interacción familiar.



Fecha:	
Fecha:	09-05-2024

Porque es importante este estudio

Todos los resultados de este estudio nos ayudaran a comprender mejor la relación entre los videojuegos y la dinámica familiar. Esta información puede ser útil crear programas y recursos que te beneficien a ti y a otros adolescentes.

Cuáles son los riesgo de participar

No hay riesgos conocidos asociados con la participación en este estudio. Sin embargo, es posible que reflexiones sobre tus hábitos de juegos, puedas sentir emociones como las frustración o culpa. Si esto sucede, puedes hablar con las investigadoras en el momento que desees, o dialogar con alguna persona de confianza.

Cuáles son los beneficios de participar

Al participar en este estudio, tendrás la oportunidad de:

- Reflexionar sobre tus hábitos de juego.
- Compartir tu opinión sobre un tema relevante y de interés con otros adolescentes.
- Contribuir a la investigación que puede beneficiar a otros adolescentes desde tu aporte.

Duración

Este estudio se realizara en una modalidad de taller grupal focal, con otros estudiantes, el mismo tendrá una duración de dos (2) sesiones de hora y media cada una, con una totalidad de tres (3) horas, esta actividad se realizara dentro del espacio académico.

Confidencialidad

Toda información que proporcione será tratada de manera confidencial. Tus respuesta serán anónimas y no se asociarán con tu nombre.

Es importante déjate saber los siguiente:

"Este proceso de investigación es de carácter de confidencialidad y garantizará el anonimato y el mismo será revisado por el Comité de Bioética de la Universidad de Panamá, por lo cual se mantendrá la privacidad, no se hará mal uso de los datos tanto físico y/o electrónicos información recabada, estadísticas o bien, o cualquier otro registro como co-investigadoras, así como no difundir, distribuir o comercializar con los datos personales contenido y obtenido de la información y desarrollo en esta encuesta. Resaltamos que la publicación o no de los resultados se manejará en espacios meramente académico"



Qué pasa si tiene preguntas

Si tiene alguna pregunta sobre el estudio, puede preguntar a las investigadoras Michell Ramos o Rosalía Ahumada a los números y correo de referencia que te aporte.

Asentimiento

Al final de este documento, confirmas que has leído o me han leído he y entendido la información proporcionada referente a estudio y que aceptas participar voluntariamente en este estudio. Por lo tanto, Yo, _____, como estudiante del curso _____ de la **Escuela León A. Soto**, las investigadoras Michell Ramos y Rosalía Ahumada, me han invitado a participar de la investigación que se llama " Conocimientos en la familia sobre el uso de los video juegos y los efectos sobre los estudiantes".
han invitado.

Nombre: _____

Firma: _____

Dirección de CBI: _____

Nombre Investigador #1: Rosalía Ahumada	Nombre Investigador #2: Michell Ramos
Teléf.: 65253622	Teléf.: 67348553
Dirección: Panamá Norte, Villa Grecia, Calle Corinto, casa F-142	Dirección: San Miguelito, Amulfo Arias Valle de Uraca, casa E-38

Nombre completo del adolescente:
Firma:
Cid:
Fecha:

Nombre de testigo en caso de discapacidad: _____

Firma: _____



Firma: 
Fecha: 09-05-2024



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
COMITÉ DE BIOÉTICA (CBUP)
FORMULARIO PARA EL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título del proyecto

Conocimiento en las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos sobre sus estudiantes.

Nombre del investigador Investigador: Licdas. Michel Ramos/ Rosalia Ahumada

Iniciales de la participante _____

Medios para contactar al/el participantes número de teléfono _____

Correo electrónico _____

PARTE I: Información

Introducción

Como Profesional de Trabajo Social, que cursa la carrera de maestría en Políticas, Promoción e Intervención Familiar de la Universidad de Panamá, involucramos realizar el estudio de investigación Conocimiento en las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos sobre sus estudiantes.

Aportaremos en dar información e invitarles a participar de esta investigación, no es necesario indicar hoy si participar en esta investigación, antes de decidirse, puede hablar de cómo se sienta sobre la investigación "Conocimiento en las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos sobre sus estudiantes".

Puede que haya algunas palabras que no entienda. Por favor, puede consultar y daremos el tiempo necesario para explicarle. Si tiene preguntas más tarde, puede preguntarnos y atenderemos su consulta o interrogante.

Justificación

Esta investigación busca poder recabar a través de la modalidad de sondeo la percepción de las familias sobre cómo influyen en sus hijos el uso de los videojuegos y sus efectos en línea y la disponibilidad de las familias en participar en algún programa para atender esta situación.

Dónde

Como parte de esta investigación se procede a realizarse en el Colegio León A. Soto,



Corregimiento Amelia Denis de Icaza, Distrito de San Miguelito.

Participantes.

Esta investigación incluirá una encuesta con preguntas abierta, cerrada y de comentario según su conocimiento sobre el tema de uso de los videojuegos y sus efectos en los progenitores dirigidos a los padres, madres o tutores o responsables que tiene hijos/as Colegio León A. Soto.

Selección de participantes

Invitamos a todos los padres, madres y/o tutores y/o responsables de familias a participar en la investigación sobre **Conocimiento en las familias sobre el uso de los videojuegos y los efectos sobre sus estudiantes.**

Su participación en esta investigación es totalmente voluntaria

- Usted puede elegir participar o no hacerlo.
- Usted puede cambiar de idea más tarde y dejar de participar aun cuando haya aceptado antes.

Beneficios y Riesgos de procedimiento / intervención

- Permite conocer la situación sobre el uso de videojuegos y sus efectos en los estudiantes y devolver a través del análisis de los datos, una propuesta de programa para los padres, madres y/o tutores y/o responsables de familias que tiene hijos/as Colegio León A. Soto,
 - **Beneficio directo:** los resultados de esta investigación se ofrecerán una propuesta de programa de talleres para los padres, madres y/o tutores o responsable.
 - **Riesgos:** se contempla el posible desinterés social sobre la problemática del uso de videojuego y los efectos en los estudiantes y que la misma afecte a la estructura familiar.

Duración

- *La investigación dura 4 meses en total, durante ese tiempo, será necesario que acuda a e Colegio León A. Soto, por espacio propio de 15 a 30 minutos por padre de familia y colocar así la encuesta a los padres, madres y/o tutores de familia.*

Confidencialidad

Este proceso de investigación es de carácter de confidencialidad y garantizará el anonimato y el mismo será revisado por el **Comité de Bioética de la Universidad de Panamá**, por lo cual se mantendrá la privacidad, no se hará mal uso de los datos tanto físico y/o electrónicos información recabada, estadísticas o bien, o cualquier otro registro como co-investigadoras, así como no difundir, distribuir o comercializar con los datos personales contenido y obtenido de la información y desarrollo en esta encuesta.

Resaltamos que la publicación o no de los resultados se manejará en espacios meramente



académicos.

CONSENTIMIENTO

He leído o se me ha leído toda la información descrita en esta fórmula antes de firmarla. Se me ha brindado la oportunidad de hacer preguntas y estas han sido contestadas en forma adecuada. Por lo tanto, declaro que entiendo de qué trata el proyecto, las condiciones de mi participación y accedo a participar como sujeto de investigación en este estudio

*Este documento debe de ser autorizado en todas las hojas mediante la firma, (o en su defecto con la huella digital), de la persona que será participante o de su representante legal.

Nombre: _____

Firma: _____

Dirección de CBI: _____

Nombre Investigador #1: Rosalia Ahumada	Nombre Investigador #2: Michel Ramos
Teléf.: 65253622	Teléf.: 67348553
Dirección: Panamá Norte, Villa Grecia, Calle Corinto, casa F-142	Dirección: San Miguelito, Amulfo Arias Valle de Uraca, casa E-38

Nombre del participante:


Firma: _____

Fecha: _____

Nombre de testigo en caso de discapacidad: _____

Firma: _____



Firma	
Fecha	09-05-2024



Universidad de Panamá
Vicerrectoría de Investigación y Postgrado
Facultad de Administración Pública
Maestría en Política, Promoción e Intervención Familiar

ENCUESTA

Estimado Padres/Madres, tutores y/o responsables

Esta encuesta tiene como propósito obtener información para la elaboración de una tesis de maestría en Política, Promoción e Intervención Familiar, cuyo objetivo general es analizar el Conocimiento que tienen las familias sobre el uso de videojuegos y sus efectos en los estudiantes que asisten al nivel elemental del Colegio León A. Soto, Corregimiento Amelia Denis de Icaza, Distrito de San Miguelito.

Solicitud su valioso apoyo para que responda la pregunta solicitada, cuya respuesta se mantiene de forma anónima, confidencial y sumada a las otras que den las demás encuestadas. Le pedimos que sus respuestas sean lo más sincera posibles.

Agradezco su colaboración

I. CARACTERÍSTICAS SOCIALES Y ECONÓMICA

1. SEÑALAR EN QUE GRUPO DE EDAD USTED SE ENCUENTRA

26-36 48- 58 70 o más
 37-47 59- 69

2. SELECCIONES EL NIVEL EDUCATIVO ALCANZADO

Sin estudios Premedia Media completa
 Primaria Incompleta Universidad Incompleta
 Primaria Completa Universidad Completa
 Premedia Media Incompleta

3. SEÑALE O INDIQUE SU ESTADO CIVIL

Soltero/a Casado/a Otro



Unido/a Viudo/a

4. DESCRIBA LA COMPOSICIÓN Y RELACIÓN FAMILIAR

NO	Parentesco	Estado Civil	Nivel de Escolaridad	Ocupación
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

5. DESCRIBA UN APROXIMADO MENSUALMENTE DE LOS INGRESOS ECONÓMICOS DE SU FAMILIA

De 100 a 200 De 600 a 700
 De 200 a 300 De 700 a 800
 De 300 a 400 De 900 a 1,000
 De 400 a 500 Más de 1,000
 De 500 a 600

6. SEÑALE EL TIPO TENENCIA O PROPIEDAD DE LA VIVIENDA

Se refiere al tipo de vivienda en el cual reside actualmente con su familia

Propiedad y totalmente pagada Propia (regalada, donada heredada o por posesión)
 Propia y la está pagando Arrendada/alquilada

II. EXPERIENCIA E INFLUENCIAS AL ACCESO Y USO DE VIDEO JUEGOS

1. Respecto a la siguiente afirmación "el recurso económico influye en el acceso y uso de video juegos"

Muy de acuerdo Parcialmente de acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo



De acuerdo Totalmente de acuerdo

2. TIENE USTED EXPERIENCIA DE JUGAR UN VIDEOJUEGO EN LÍNEA

Si No

3. IDENTIFIQUE QUE TIPO DE CONTENIDO DE VIDEOJUEGOS USTED HA UTILIZADO O CONOCE

<input type="checkbox"/> Aventura/Acción	<input type="checkbox"/> Conducción
<input type="checkbox"/> Shooter/Tirador	<input type="checkbox"/> Deporte
<input type="checkbox"/> Rol	<input type="checkbox"/> Estrategia
<input type="checkbox"/> Plataformas	<input type="checkbox"/> Lucha
<input type="checkbox"/> Musical	<input type="checkbox"/> Otro _____

4. PUEDE INDICAR CUANTAS HORAS AL DÍA SU HIJO/A PERMANECEN COMO JUGADOR EN UN VIDEOJUEGO?

<input type="checkbox"/> 45 minutos	<input type="checkbox"/> Más de 5 horas
<input type="checkbox"/> 1 hora	<input type="checkbox"/> Sin límites de horas
<input type="checkbox"/> 2 hora	<input type="checkbox"/> No sabe
<input type="checkbox"/> Más de 3 horas	

4.1. COMO PADRE/ MADRE DE FAMILIA:

¿HAY DIFERENCIAS EN EL USO DEL TIEMPO DEDICADO A LOS VIDEOSJUEGOS ENTRE LAS MUJERES Y LOS HOMBRES ADOLESCENTES

Si No

4.2. ¿ELLAS (la Mujeres) CUÁNTO TIEMPO DEDICAN AL USO DE LOS VIDEOJUEGOS APROXIMADAMENTE?

<input type="checkbox"/> 45 minutos	<input type="checkbox"/> Más de 5 horas
<input type="checkbox"/> 1 hora	<input type="checkbox"/> Sin límites de horas



- 2 hora No sabe
 Más de 3 horas

4.3. ELLOS CUÁNTO TIEMPO DEDICAN A LOS VIDEO JUEGOS APROXIMADAMENTE

- 45 minutos Más de 5 horas
 1 hora Sin límites de horas
 2 hora No sabe
 Más de 3 horas

4.4. POR QUÉ CREE QUE HAY DIFERENCIAS, COMENTE BREVEMENTE

5. ¿SEÑALE CUÁL DE ESTOS VIDEOJUEGOS UTILIZA SU HIJO/A?

- Minecraft Fortnite
 Roblox Garena Free Fire
 Grand Theft Auto V Otros
 EA Sport FIFA 23

6. ¿Cuál es su postura ante el acceso y uso de los videojuegos en línea?

- Creo que es positivo Otro especifique _____
 Creo que no es positivo

III. EFECTOS POR EL USO DE VIDEO JUEGOS LÍNEAS

1. El uso de videojuegos en línea beneficia a los adolescentes con el desarrollo y habilidades sociales



Sí No

2. **Selecciones en que aspecto el uso de videojuegos en línea beneficia a los adolescentes en desarrollo y habilidades sociales**

<input type="checkbox"/> Lúdico	<input type="checkbox"/> Trabajar en Equipo
<input type="checkbox"/> Aprendizaje	<input type="checkbox"/> Pensamiento Crítico
<input type="checkbox"/> Creatividad	<input type="checkbox"/> Otros
<input type="checkbox"/> Idiomas	

3. **Señale las consecuencias "Sobre cómo se proyecta diariamente su hijos/as en tema de conducta asociado al uso de videojuegos"**

<input type="checkbox"/> Incremento en la conducta agresiva	<input type="checkbox"/> Desesperación
<input type="checkbox"/> Aislamiento social	<input type="checkbox"/> Llorar
<input type="checkbox"/> Ansiedad	<input type="checkbox"/> Sonambulismo
<input type="checkbox"/> Conducta impulsiva	<input type="checkbox"/> Otro _____

IV. **PAUTAS DE CRIANZA Y DISCIPLINA APLICADA POR LAS FAMILIAS EN SU ROL DE GUÍA EN EL ACCESO Y USO DE INTERNET Y VIDEOJUEGOS**

1. **Aplica usted como padre u/o madre o tutor "Pautas de Crianza y Disciplinas" a sus hijos/as**

Sí No

2. **Señale en su rol, que tipo de padre u/o madre es usted con su hijos/as**

<input type="checkbox"/> Autoritario	<input type="checkbox"/> Permisivo
<input type="checkbox"/> Indiferente	<input type="checkbox"/> Sobreprotector
<input type="checkbox"/> Democrático	<input type="checkbox"/> Otro _____

V. **ABORDAR LA PROBLEMÁTICA DEL ACCESO Y USO DE VIDEOJUEGOS**



Firma: 
Fecha: 09-05-2024

1. Su hijo ha presentado o requerido ayuda para tratar la problemática del uso excesivo de videojuegos de su hijos/as

Sí

No

2. ¿En el caso de identificar alguna situación del uso excesivo de sus hijo/a en el uso de los videojuegos, ha solicitado ayuda?

Psicología

Trabajo Social

Familiares

Otros _____

3. Estaría dispuesto a participar en algún programa de orientación para atender la situación asociada en el uso de videojuegos y sus efectos

Sí

No

Agradecemos su total colaboración y participación en esta encuesta.



Firma: 
Fecha: 09-05-2024



Universidad de Panamá
Vicerrectoría de Investigación y Postgrado
Facultad de Administración Pública
Maestría en Política, Promoción e Intervención Familiar

TALLER GRUPO FOCAL PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

1-Población: Adolescentes

Un aproximado de 60 adolescente de carácter mixto (masculino y femenino) que cursan en el 7° grado de Escuela León A. Soto.

2. Objetivo:

- Conocer la opinión de los estudiantes en relación a las consecuencias que se derivan del uso de los videojuegos en línea

3. Presentamos una guía metodológica, es decir, un instrumento de trabajo para la aplicación de recolección de datos en modalidad de lluvia de ideas expresado por los adolescentes que cursan en la Escuela León A. Soto, Distrito de San Miguelito.

Perfil de los adolescentes

- Femeninas y masculinos en etapa adolescentes entre 12 y 17 años.
- Estar cursando en la Escuela León A. Soto, del Distrito de San Miguelito.
- Tener disposición e interés de participar en taller

4- Metodología:

- El enfoque metodológico de este taller ofrece, el enmarcarse en la Educación Popular, a través de la fórmula de enseñanza, aprendizaje, enseñanza que parte de la práctica, teoría, práctica (PTP) como principio básico de la enseñanza transformadora (Freire, 2019)
- Dos sesiones de hora y media cada una, con total de 3 horas
- Particularidad de porque no se realiza las 3 horas del taller en un solo momento. (limitación de contar con el grupo de adolescentes por estar cursando jornada académica regular)
- Total, de los participantes del taller aproximadamente 60 estudiantes, de la Escuela León A. Soto, que cursan el 7° año.




Fecha: 09-05-2024

5-Programa del taller

9:00 a.m.	bienvenida
9:05 a.m.	Objetivo: conocer sobre los videos juegos ventajas y desventajas para su desarrollo humano
9:10 a.m.	Dinámica de presentación rompe hielo.
9:25 a.m.	División de grupos. De 5 estudiantes, Mixto y escogencia del vocero por grupo.
9:35 a.m.	Dar las indicaciones del desarrollo de taller a los grupos ya formados, entrega de materiales de trabajo (cartulina, hojas, pilotes, bolígrafos otros). Cada grupo de trabajar de manera ordenada, creativa.
9:45 a.m.	Escoger un vocero por grupo, para presentación final en plenaria.
9:55 a.m.	Dar lectura de las preguntas generales para el desarrollo del taller
10:00 a.m.	Desarrollo del taller en los grupos ya formado
10:45 a.m.	Comentarios de los voceros del taller (5 minutos para cada vocero)
11:15 a.m.	Realimentar sobre lo planteado por los estudiantes.
11:45 a.m.	Cierre
12:00 p.m.	Refrigerio

Guía de preguntas

1. Que es videojuegos y que es video juegos para ustedes
2. Quienes usan celular o laptop, computadora para jugar.
 - 2.1. ¿Las Adolescentes que dispositivo tecnológico usan para jugar?
 - 2.2. ¿Los Adolescentes que dispositivo tecnológico usan para jugar?
3. Cuales videojuegos usan.
 - 3.1. ¿Las Adolescentes cuales videojuegos usan?
 - 3.2. ¿Los Adolescentes cuales videojuegos usan?
4. Porque es importante para ti usar un videojuego.
 - 4.1. Porque es importante para las adolescentes usar un videojuego
 - 4.2. Porque es importante para los adolescentes usar un videojuego
5. Cuantas horas permanece en línea siendo usuario de un videojuego.
 - 5.1. ¿Cuántas horas permanecen las adolescentes en línea siendo usuaria de un videojuego?
 - 5.2. ¿Cuántas horas permanecen los adolescentes en línea siendo usuaria de un videojuego?



Firma:	
Fecha:	09-05-2024

6. Que otras actividades desarrollan ¿? ejemplos deportes paseo, conversar con amigo directamente otros. Cuantas horas días o semanales dedicas a eso.
7. Cuanto tiempo dedicas a dialogar o interactuar con tu tutores, padres, madres o hermanos.
8. Ustedes juegas con alguno de sus padres, madres o tutor, algún videojuego
9. ¿Tus padres te han dado un horario definido para el uso de videojuego? ... Desarrolla.
10. Porque te gusta los videojuegos y que te ofrecen
11. Cuantas horas dedicas **a estudiar en línea o presencial define**
12. Menciona los beneficios al usar un videojuego para ti
 - 12.1. ¿Menciona los beneficios de las adolescentes al usar videojuego?
 - 12.2. ¿Menciona los beneficios de los adolescentes al usar videojuego?
13. Qué efectos o consecuencias conoces en el uso de videojuegos en los adolescentes



Firma:	
Fecha:	09-05-2024

ANEXO 4 NOTA DE APROBACIÓN DEL COLEGIO



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE SAN MIGUELITO
COLEGIO SECUNDARIO LEÓN ANTONIO SOTO
TELÉFONO: 517-6471



Correo Electrónico: colegiosecundarioleonantos@gmail.com

Panamá, 16, octubre del 2023

Lidas
Michell Ramos
Rosalia Ahumada
Investigadoras
E. S. D.

Estimada Investigadoras: Ramos y Ahumada

Como representante del Colegio León A. Soto, entendemos la relevancia e importancia en la investigación social que incluye a la estructura familiar y al estudiante, en un tema tan sensible como lo es el uso de los videojuegos en estudiantes que curse formación académica en el Colegio León A Soto.

Por ende, les confirmo mi aval en fin de que logren realizar su estudio de investigación en este espacio académico que abre las puertas a los propósitos con resultados al conocimiento en problemáticas sociales y trascendente que con el paso del tiempo afectan cada día más a la familia.

Investigadoras Ramos y Ahumada, sean bienvenidas al espacio académico del Colegio León A. Soto.



Atentamente,

Master Francisco Luis Crawford
Director Colegio León A. Soto

ANEXO 5. TABLAS DE ESTADÍSTICOS

Encuesta: Conocimientos que tienen las familias sobre los usos de los videojuegos y sus efectos en los estudiantes que asisten al nivel elemental del Colegio León A. Soto, corregimiento de Amelia Denis de Icaza, distrito de San Miguelito.

CARACTERÍSTICAS SOCIALES Y ECONÓMICAS

Tabla 5 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por grupo de edad.

Grupos de Edad	No. de Encuestados
TOTAL	373
26-36 años	120
37-47 años	164
48-58 años	64
59-69 años	25
70 o mas	-

Tabla 6 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por nivel educativo alcanzado.

Nivel Educativo	Total
TOTAL	373
Sin estudios	-
Primaria incompleta	4
Primaria completa	-
Pre media incompleta	131
Premedia completa	91
Universidad incompleta	82
Universidad completa	65

Tabla 7 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según su estado civil.

Estado Civil	No. de Encuestados
TOTAL	373
Soltero/A	172
Casado/A	31
Unido	83
Viudo	71
Otro	16

Tabla 8 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por ingreso familiar.

Ingreso Familiar	No. de Encuestados
TOTAL	373
100 a 200	9
200 a 300	42
300 a 400	45
400 a 500	31
500 a 600	67
600 a 700	60
700 a 800	54
900 a 1,000	9
más de 1,000	56

Tabla 9 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por el tipo de tenencia o propiedad de la vivienda

Tipo de tenencia	No. de Encuestados
TOTAL	373
Propiedad y totalmente pagada	177
Propia y la está pagando	57
Propia (regalada, donada, heredada o por posesión)	70
Arrendada o alquilada	69

Tabla 10 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por grupo de edad según el nivel educativo.

Nivel Educativo	Total	Grupos de Edad				
		26-36 años	37-47 años	48-58 años	59-69 años	70 o mas
TOTAL	373	120	164	64	25	-
Sin estudios	-	-	-	-	-	-
Primaria incompleta	4	-	-	4	-	-
Primaria completa	-	-	-	-	-	-
Pre media incompleta	131	36	67	28	0	-
Premedia completa	91	42	31	4	14	-
Universidad incompleta	82	28	40	14	0	-
Universidad completa	65	14	26	14	11	-

Tabla 11 Total, de madres, padres, o tutores de encuestados por grupo de edad según el ingreso familiar mensual.

Ingreso Familiar Mensual	Total	Grupos de Edad				
		26-36 años	37-47 años	48-58 años	59-69 años	70 o mas
TOTAL	373	120	164	64	25	0
100 a 200	-	-	9	-	-	-
200 a 300	42	32	-	-	10	-
300 a 400	-	7	30	8	-	-
400 a 500	31	11	10	10	-	-
500 a 600	67	11	36	20	-	-
600 a 700	60	24	32	4	-	-
700 a 800	54	31	7	12	4	-
900 a 1,000	9	-	9	-	-	-
más de 1,000	56	4	31	10	11	-

Tabla 12 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por el nivel civil según el ingreso familiar mensual.

Ingreso Familiar Mensual	Total	ESTADO CIVIL				
		Soltero/A	Casado/A	Unido	Viudo	Otro
TOTAL	373	172	31	83	71	16
100 a 200	9	-	9	-	-	-
200 a 300	42	6	-	10	26	-
300 a 400	45	23	4	18	-	-
400 a 500	31	31	-	-	-	-
500 a 600	67	45	-	22	-	-
600 a 700	60	17	12	9	22	-
700 a 800	54	21	-	10	14	9
900 a 1,000	9	-	-	-	9	-
más de 1,000	56	29	6	14	-	7

Tabla 13 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por el nivel educativo según el ingreso familiar mensual.

Ingreso Familiar Mensual	Total	NIVEL EDUCATIVO						
		Sin Estudios	Primaria Incompleta	Primaria Completa	Premedia Incompleta	Premedia Completa	Universidad Incompleta	Universidad Completa
TOTAL	373	0	4	0	131	91	82	65
100 a 200	9	-	-	-	-	-	9	-
200 a 300	42	-	-	-	10	28	4	-
300 a 400	45	-	4	-	30	4	7	-
400 a 500	31	-	-	-	21	-	10	-
500 a 600	67	-	-	-	41	16	10	-
600 a 700	60	-	-	-	13	12	35	-
700 a 800	54	-	-	-	9	31	-	14
900 a 1,000	9	-	-	-	-	-	-	9
más de 1,000	56	-	-	-	7	-	7	42

EXPERIENCIA E INFLUENCIA AL ACCESO Y USO DE VIDEOJUEGOS

Tabla 14 Total, de madres, padres, o tutores encuestados si tienen experiencia de jugar videojuegos en línea.

Experiencia de jugar	No. de Encuestados
TOTAL	373
Si	109
No	264

Tabla 15 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que ha identificado el tipo de contenido de los videojuegos utilizados.

Tipo de contenido	No. de Encuestados
TOTAL	373
Aventura/Acción	39
Shooter/Tirador	11
Rol	76
Plataformas	17
Musical	98
Conducción	29
Deporte	25
Estrategia	62
Lucha	4
Otro	12

Tabla 16 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según el tiempo que dedican sus hijos a los videojuegos.

Tiempo dedicado	No. de Encuestados
TOTAL	373
45 minutos	27
1 hora	33
2 horas	92
Más de 3 horas	66
Más de 5 horas	35
Sin límites de horas	101
No sabe	19

Tabla 17 Total, de madres, padres, o tutores si hay diferencias entre hombres y mujeres por el tiempo dedicado a los videojuegos.

Diferencias	No. de Encuestados
TOTAL	373
Si	249
No	124

Tabla 18 Total, de madres, padres, o tutores según el tiempo que ellas dedican a los videojuegos.

Tiempo dedicado/ellas	No. de Encuestados
TOTAL	373
45 minutos	109
1 hora	107
2 horas	45
Más de 3 horas	4
Más de 5 horas	36
Sin límites de horas	41
No sabe	31

Tabla 19 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según el tiempo que ellos les dedican a los videojuegos.

Tiempo dedicado/ellos	No. de Encuestados
TOTAL	373
45 minutos	27
1 hora	33
2 horas	92
Más de 3 horas	66
Más de 5 horas	35
Sin límites de horas	101
No sabe	19

Tabla 20 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según los videojuegos utilizados por sus hijos.

Video juego utilizado	No. de Encuestados
TOTAL	373
Minecraft	12
Roblox	114
Grand Theft Auto V	-
EA Sport FIFA 23	56
Fortnite	28
Garena Free Fire	154
Otros	9

Tabla 21 Total, de madres, padres, o tutores encuestados ante el acceso y uso de videojuegos en línea.

Acceso y uso de los videojuegos	No. de Encuestados
TOTAL	373
Creo que es positivo	31
Creo que es negativo	342
Otro	-

III. EFECTOS POR EL USO DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

Tabla 22. Total, de madres, padres, o tutores encuestados si el uso de los videojuegos beneficia a los adolescentes en su desarrollo.

Beneficia a los adolescentes	No. de Encuestados
TOTAL	373
Si	357
No	16

Tabla 23 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que indicaron en qué beneficia el uso de los videojuegos en línea a sus hijos.

Beneficio	No. de Encuestados
EI TOTAL	373
Lúdico	47
Aprendizaje	31
Creatividad	70
Idiomas	111
Trabajar en equipo	66
Pensamiento crítico	37
Otros	11

Tabla 24 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que indicaron si la conducta se asocia al uso de los videojuegos.

Consecuencias	No. de Encuestados
TOTAL	373
Incremento de la conducta agresiva	111
Aislamiento Social	71
Ansiedad	40
Conducta Impulsiva	58
Desesperación	48
Llorar	20
Sonambulismo	10
Otros	15

IV. PAUTAS DE CRIANZA APLICADA POR LA FAMILIA EN SU ROL DE GUÍA EN EL ACCESO Y USO DE INTERNET Y LOS VIDEOJUEGOS.

Tabla 25 Total, de madres, padres, o tutores encuestados si han aplicado pautas de crianza y disciplina en sus hijos.

Si ha aplicado pautas de crianza y disciplina	No. de Encuestados
TOTAL	373
Si	363
No	10

Tabla 26 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que indican el rol que tienen con sus hijos.

Rol del padre con sus hijos/as	No. de Encuestados
TOTAL	373
Autoritario	130
Indiferente	-
Democrático	145
Permisivo	30
Sobreprotector	68
Otros	-

V. ABORDAJE LA PROBLEMÁTICA DEL ACCESO Y USO DE VIDEOJUEGOS

Tabla 27 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que han requerido ayuda en la problemática del uso excesivo de los videojuegos por sus hijos/as.

Requerido ayuda	No. de Encuestados
TOTAL	373
Si	58
No	315

Tabla 28 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que si han solicitado ayuda por el uso excesivo de los videojuegos de parte de sus hijos/as.

Solicitado	No. de Encuestados
TOTAL	373
Psicología	105
Trabajo Social	55
Familiares	162
Otros	51

Tabla 29 Total, de madres, padres, o tutores encuestados dispuestos a participar en programas de orientación.

Participaran en programas de orientación	No. de Encuestados
TOTAL	373
Si	277
No	96

ANEXO 6 ILUSTRACIONES ESTADISTICAS

Encuesta: Conocimientos que tienen las familias sobre los usos de los videojuegos y sus efectos en los estudiantes que asisten al nivel elemental del Colegio León A. Soto, corregimiento de Amelia Denis de Icaza, distrito de San Miguelito.

CARACTERÍSTICA SOCIALES Y ECONÓMICAS

Ilustración 8 *Porcentaje de madres, padres, o tutores encuestados por grupo de edad*

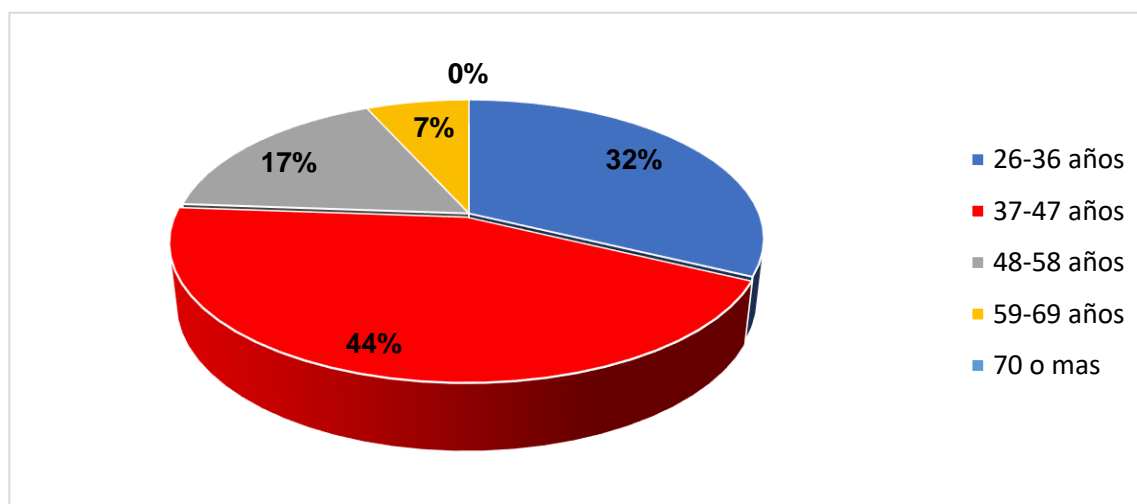


Ilustración 9 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por grupo de edad

y el nivel educativo alcanzado.

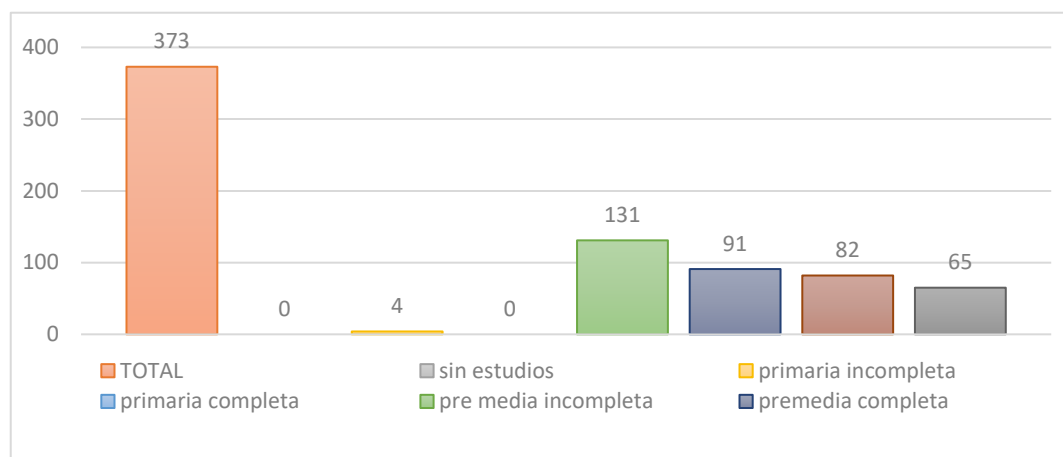


Ilustración 10 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según su estado civil.

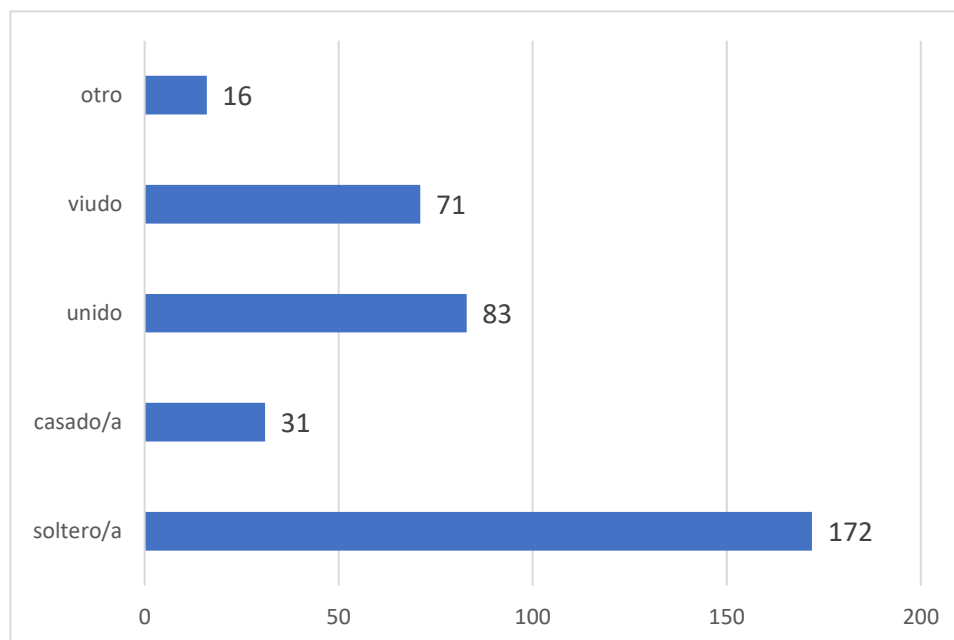


Ilustración 11 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por ingreso familiar.

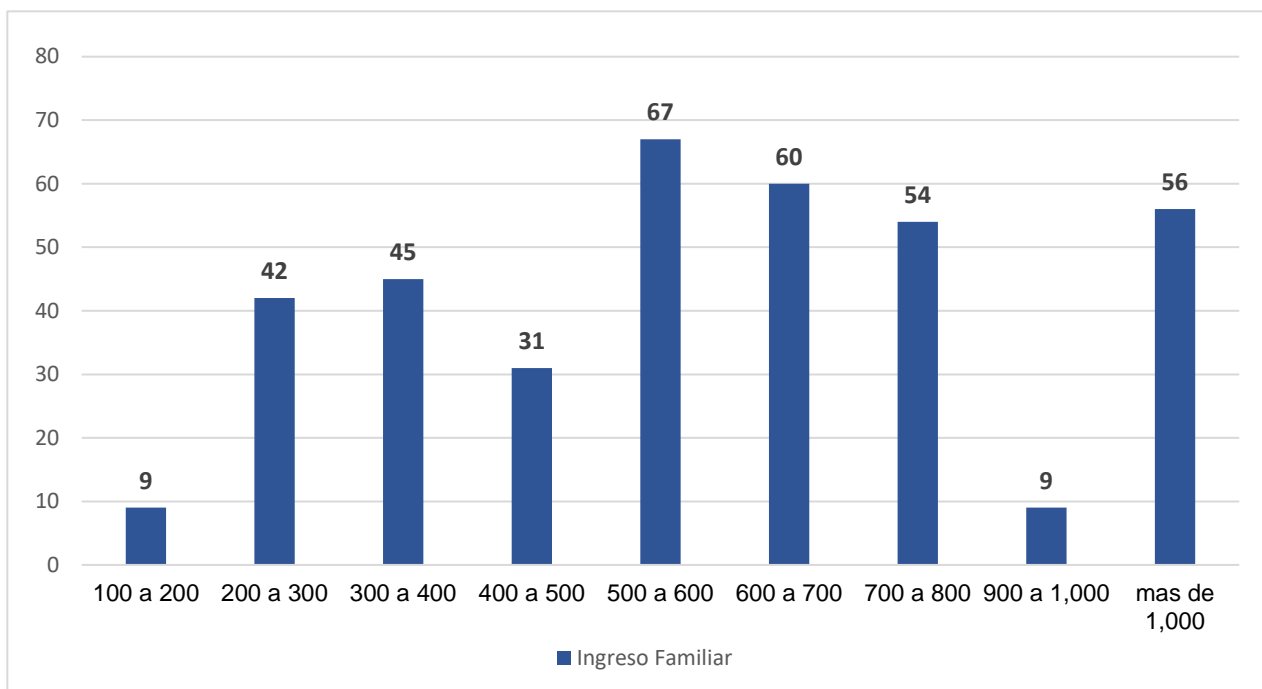


Ilustración 12 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por el tipo de tenencia o propiedad de vivienda.

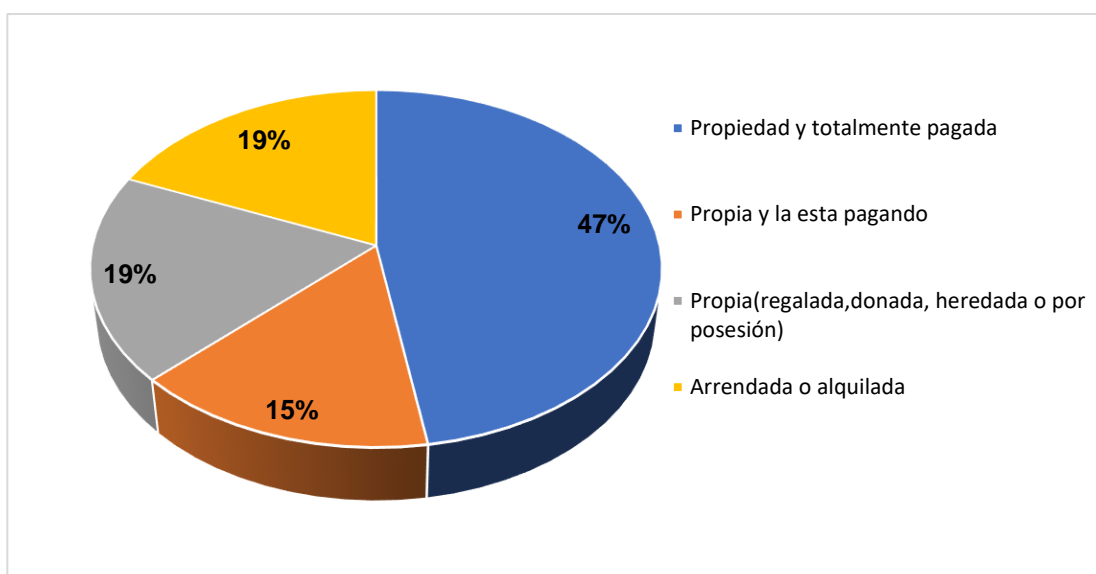


Ilustración 13 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por grupos de edad según el nivel educativo.

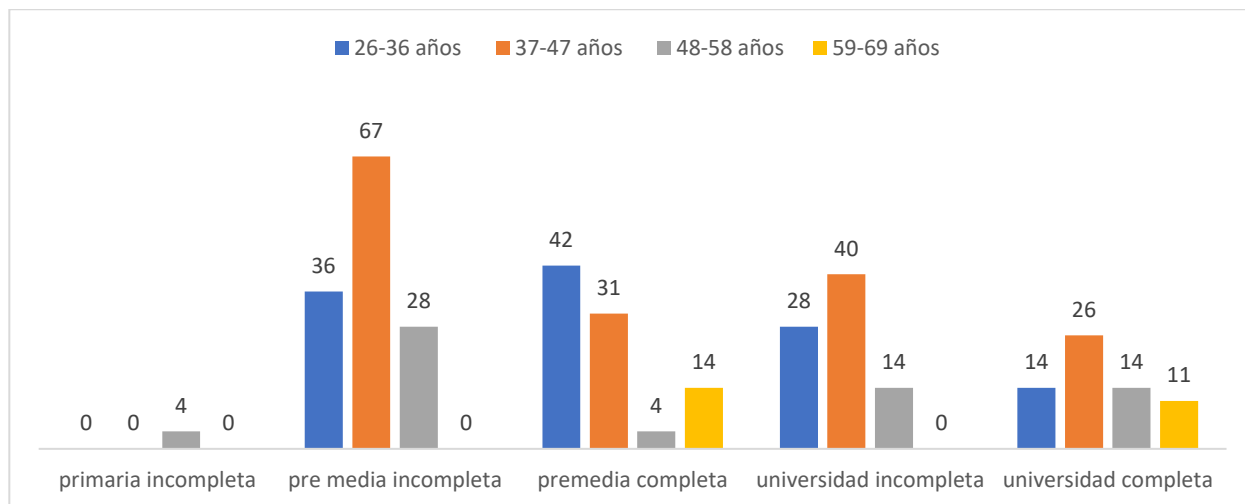


Ilustración 14 Total, de madres, padres, o tutores encuestados por grupos de edad según el ingreso mensual.

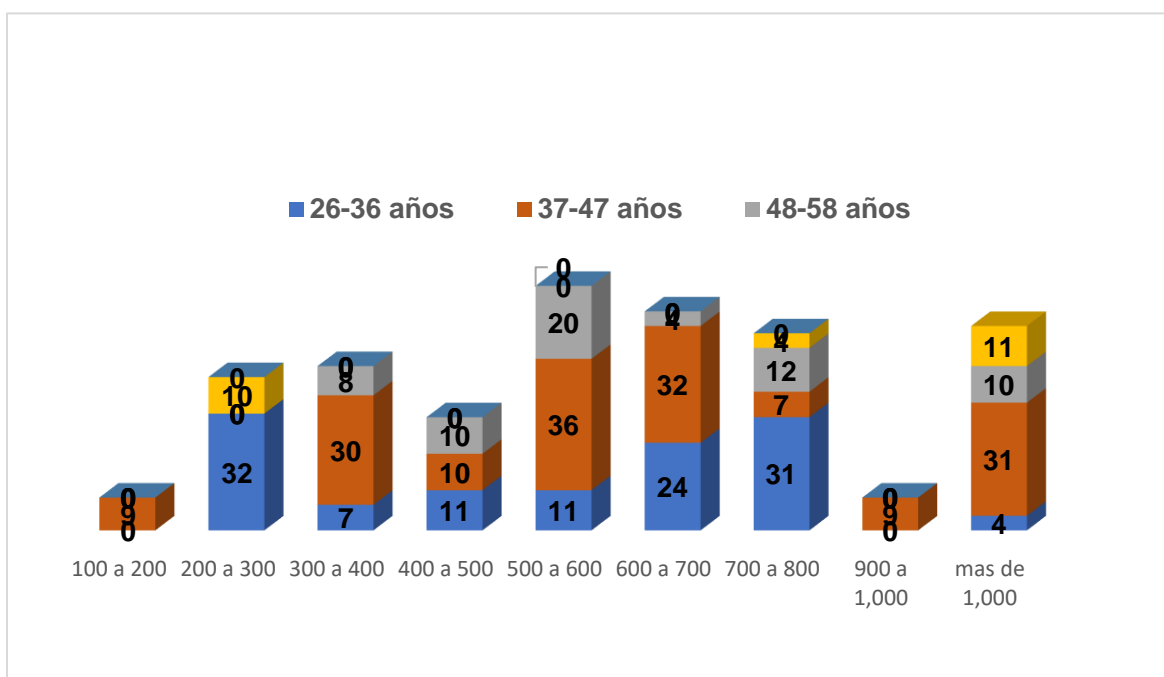


Ilustración 15 Porcentaje de madres, padres, o tutores encuestados si han tenido experiencia en videojuegos en línea.

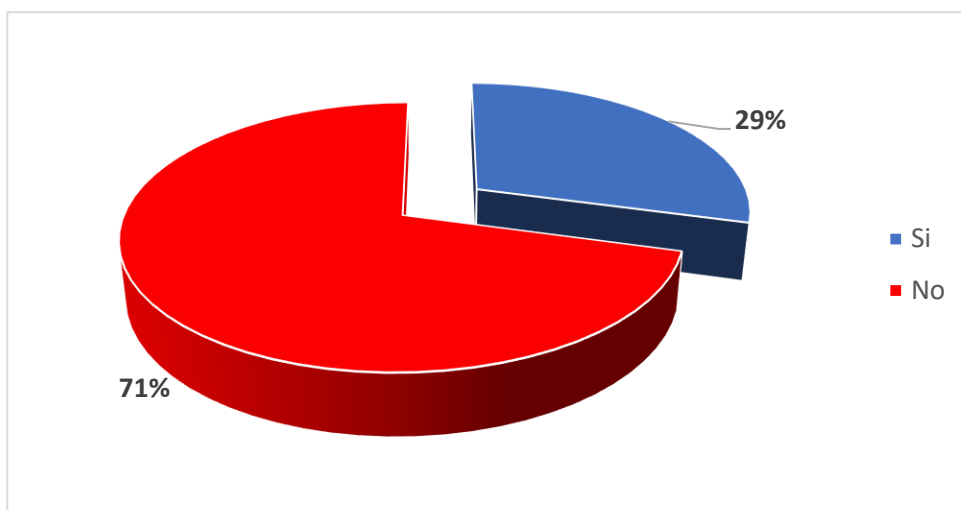


Ilustración 16 Total, de madres, padres, o tutores encuestados según el tiempo que dedican sus hijos a los videojuegos

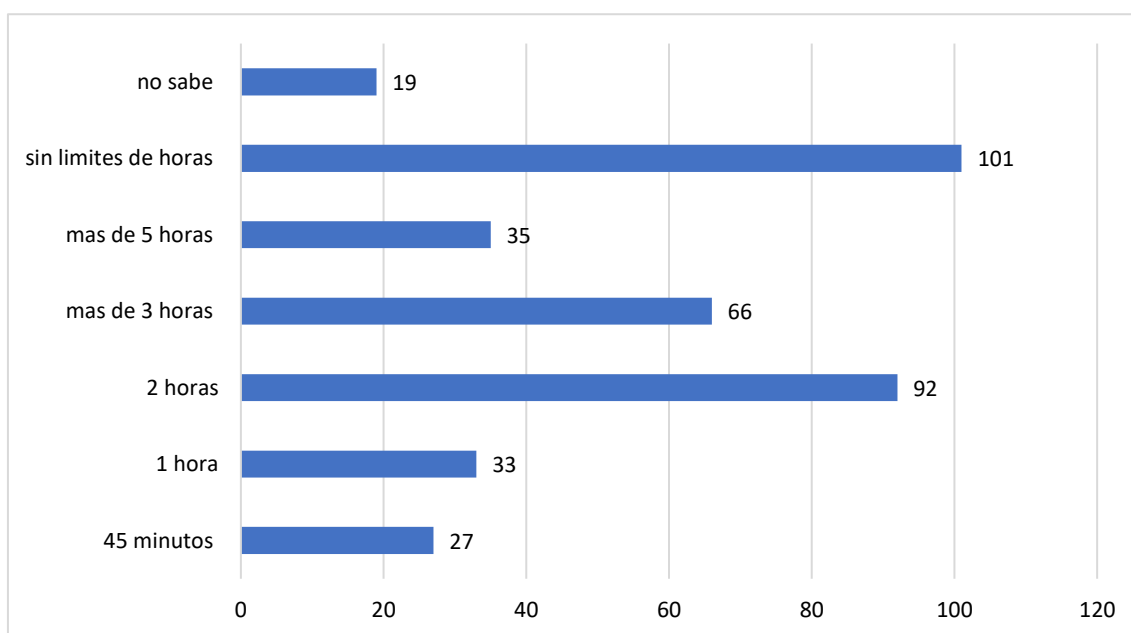


Ilustración 17 Total, de madres, padres, o tutores entre mujeres y hombres dedicados al uso del tiempo de los videojuegos.

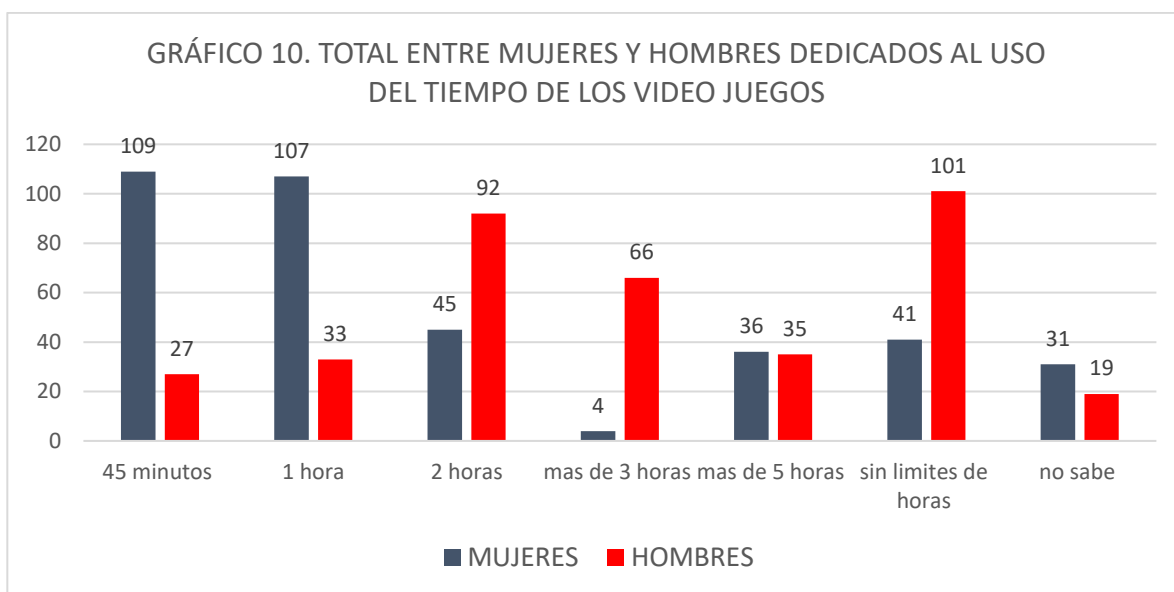


Ilustración 18 Total, de madres, padres, o tutores encuestados que indicaron en qué beneficia el uso de los videojuegos en línea a sus hijos/as.

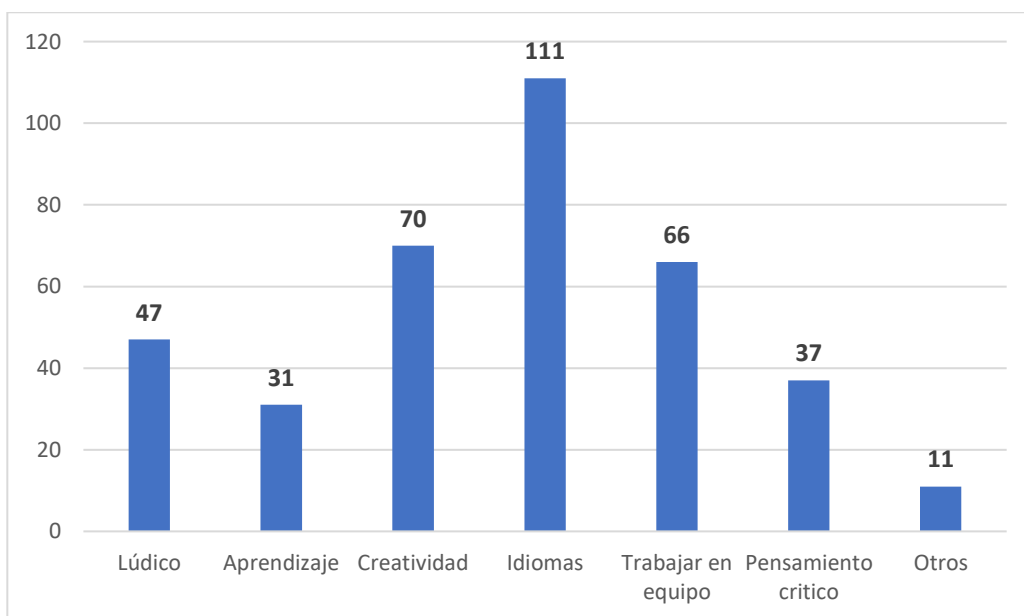
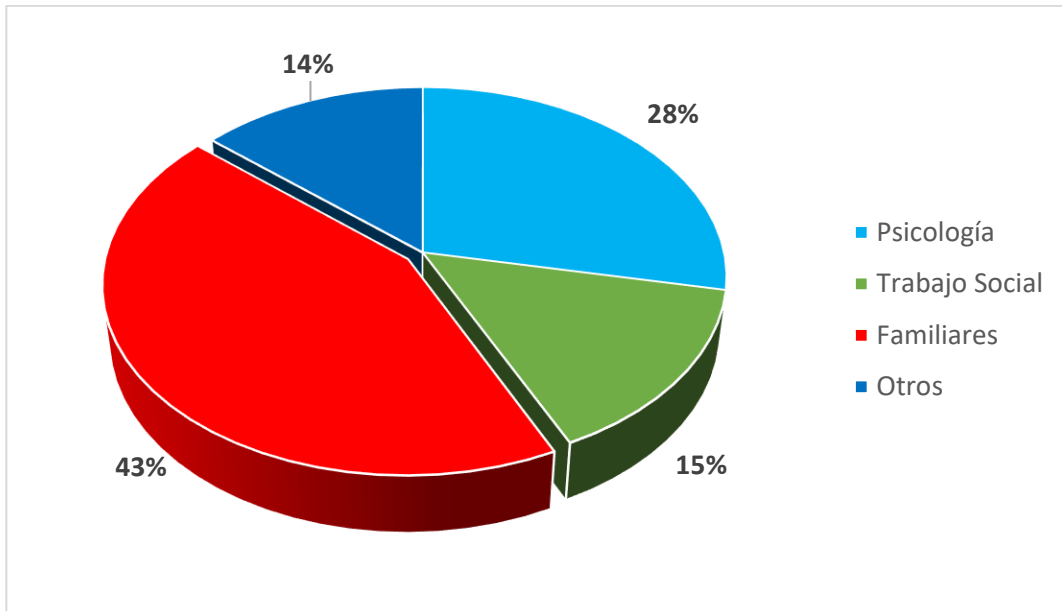


Ilustración 19 Porcentaje de madres, padres, o tutores a quienes han solicitado ayuda los encuestados por el uso excesivo de los videojuegos.



ANEXO 8. FOTOS













REDMI NOTE 13 | R.A.

Carta de Aprobación de Revisión de Ortografía

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN PÚBLICA
ESCUELA DE TRABAJO SOCIAL

Señores:

Comité de investigación de la universidad

Yo, Rosana Gibbs Urrunaga con cédula de identidad personal:8-260-499, asesora de redacción, ortografía y estilo del trabajo de grado titulado: Conocimiento en las Familias sobre el Uso de los Videojuegos y los Efectos sobre los Estudiantes. Para optar al título de: Maestría en Política, Promoción e Intervención Familiar.

Hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Elaborado por: Michell Ramos

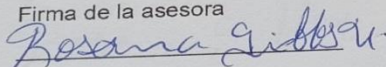
Cédula:8-736-695

Rosalía Ahumada

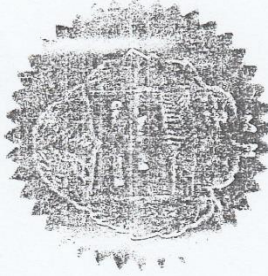
Cédula:8-750-395

Dado en Panamá, el día 4 del mes de agosto de 2025.

Firma de la asesora



Idoneidad: 484831



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
LA FACULTAD DE
Humanidades

Audió
2011
[Signature]

EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIEREN LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,
HACE CONSTAR QUE

Rosara Gibbs Ureunaga

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS
QUE LE HACEN ACREEDOR AL TÍTULO DE

licenciada en Humanidades con Especialización en Español

Y EN CONSECUENCIA, SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS,
HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE

ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMÁ, A LOS *diez*
DÍAS DEL MES DE *Septiembre* DEL AÑO DOS MIL *tres*.

[Signature]
Secretaría General
Diploma 102522
Identificación personal 8-260-499

[Signature]
Decano

[Signature]
Rector