



Doi: <https://doi.org/10.70577/asce.v5i2.934>

**Recibido:** 2026-05-26

**Aceptado:** 2026-06-05

**Publicado:** 2026-06-18

## **El rol de los padres como reguladores del juego digital y su impacto académico**

### **The Role of Parents as Regulators of Digital Gaming and Its Academic Impact**

**Autor(s)**

**Christian Simón Morales Jaramillo <sup>1</sup>**

[c.moralesjaramill@upse.edu.ec](mailto:c.moralesjaramill@upse.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0009-1061-5424>

**Universidad Estatal Península de Santa Elena**  
San Elena – Ecuador

**Elida María Rivero Rodríguez <sup>2</sup>**

[erivera@upse.edu.ec](mailto:erivera@upse.edu.ec)

[erivero@utmachala.edu.ec](mailto:erivero@utmachala.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0001-8537-7832>

**Universidad Estatal Península de Santa Elena - Universidad Técnica de Machala**  
San Elena – Ecuador

#### **Como Citar**

Morales Jaramillo , C. S., & Rivero Rodríguez , E. M. (2026). El rol de los padres como reguladores del juego digital y su impacto académico. *ASCE MAGAZINE*, 5(2), 3336-3358. <https://doi.org/10.70577/asce.v5i2.934>

---

## Resumen

El acceso extendido al teléfono celular en hogares rurales del Ecuador ha convertido el juego digital en una actividad cotidiana para niños en edad escolar, sin que las familias cuenten siempre con herramientas, tiempo o criterios para regularlo. El estudio determinó la correlación entre el rol regulador de los padres frente al juego digital y el rendimiento académico percibido de los estudiantes del subnivel Básica Media Superior de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, parroquia Colonche, Santa Elena, Ecuador, durante el período lectivo 2023-2024. La investigación asumió un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, transversal y alcance correlacional. La muestra estuvo conformada por 108 participantes: 54 padres o representantes legales y 54 estudiantes, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Se aplicó un cuestionario tipo Likert de cinco puntos, organizado en dos dimensiones: regulación parental del juego digital, con 16 ítems, y rendimiento académico percibido, con 14 ítems. La validez de contenido se verificó mediante juicio de expertos, con  $V$  de Aiken  $\geq 0,80$ , y la confiabilidad mediante alfa de Cronbach, con valores de  $\alpha = 0,86$  y  $\alpha = 0,83$ , respectivamente. La prueba de Shapiro-Wilk evidenció distribución no normal en ambas variables; por ello se empleó la correlación de Spearman. Los resultados mostraron medias de 2,58 en regulación parental y 2,66 en rendimiento académico percibido. El coeficiente obtenido fue  $\rho = 0,63$ ;  $p < 0,001$ . Se concluye que existe una correlación positiva moderada-alta entre ambas variables, sin establecer causalidad, en correspondencia con el diseño metodológico asumido declarado.

**Palabras clave:** juego digital, mediación parental, regulación familiar, rendimiento académico.



---

## Abstract

Widespread access to cell phones in rural Ecuadorian households has transformed digital gaming into a daily activity for school-aged children, without families always having the tools, time, or criteria to regulate it. This study determined the correlation between parental regulation of digital gaming and the perceived academic performance of students in the upper secondary level of the "Miguel de Letamendi" Basic Education School, Colonche parish, Santa Elena, Ecuador, during the 2023-2024 academic year. The research employed a quantitative approach, with a non-experimental, cross-sectional, and correlational design. The sample consisted of 108 participants: 54 parents or legal guardians and 54 students, selected through non-probability convenience sampling. A five-point Likert-type questionnaire was administered, organized into two dimensions: parental regulation of digital gaming (16 items) and perceived academic performance (14 items). Content validity was verified through expert judgment, with Aiken's  $V \geq 0.80$ , and reliability was established using Cronbach's alpha, with values of  $\alpha = 0.86$  and  $\alpha = 0.83$ , respectively. The Shapiro-Wilk test revealed a non-normal distribution for both variables; therefore, Spearman's rank correlation coefficient was used. The results showed means of 2.58 for parental regulation and 2.66 for perceived academic performance. The calculated rho coefficient was 0.63;  $p < 0.001$ . It is concluded that there is a moderate-to-high positive correlation between both variables, without establishing causality, consistent with the stated methodological design.

**Keywords:** digital gaming, parental mediation, family regulation, academic performance.

---

## Introducción

Cuando los docentes de escuelas rurales de la Costa ecuatoriana describen las razones por las que un niño llega a clases sin haber completado sus tareas, el teléfono celular aparece con creciente frecuencia en esa explicación. No como el único factor, pero sí como uno que se ha vuelto difícil de ignorar en los últimos años. La penetración del acceso móvil en hogares de bajos ingresos ha sido rápida en Ecuador el INEC (2023) registró que el 68,9 % de los hogares rurales de la Costa tiene teléfono celular, pero esa expansión no ha venido acompañada de orientaciones claras sobre cómo los padres deben gestionar el uso de esos dispositivos por parte de sus hijos.

El juego digital ocupa una fracción creciente del tiempo libre infantil a nivel global. Pontes et al. (2022) estimaron que entre el 8 % y el 12 % de los menores de entre 6 y 12 años presentan patrones de uso problemático de videojuegos, y la Organización Mundial de la Salud incorporó en 2022 el trastorno por juego digital a la undécima revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (OMS, 2022). Más allá de los casos clínicos, el efecto cotidiano del juego sin regulación sobre el tiempo de estudio y el desempeño escolar es lo que preocupa a investigadores y docentes de contextos como el analizado aquí.

En América Latina, el acceso al juego digital se produce predominantemente a través del teléfono celular, un dispositivo que en los hogares rurales suele ser compartido entre adultos y niños y que rara vez tiene activados filtros de control parental (UNICEF, 2023). Esta condición material distingue el fenómeno latinoamericano del documentado en Europa o Norteamérica, donde los estudios sobre mediación parental digital asumen con frecuencia que cada niño tiene su propio dispositivo y que los padres pueden configurar controles técnicos. En Colonche, eso no es lo que ocurre. El padre o la madre que sale a trabajar a las cinco de la madrugada deja el teléfono en casa porque no lo necesita en el bote o en el campo; el niño, sin supervisión, lo usa hasta que la batería se agota.

La investigación sobre el rol regulador de los padres frente a los medios digitales ha producido evidencia consistente en contextos europeos y asiáticos: Garmendia et al. (2022) demostraron que la mediación activa aquella en que el adulto conversa con el niño sobre el contenido y establece acuerdos previos se asocia con menor uso problemático y mejores resultados escolares que la restricción pura o la ausencia de supervisión. Oka et al. (2021) confirmaron este patrón en una muestra longitudinal japonesa. Wartberg et al. (2021)

---

añadieron que el control parental del tiempo de pantalla predice bienestar psicológico infantil incluso dos años después de la medición inicial.

En Ecuador, los estudios sobre la materia se han concentrado en las ciudades principales. Intriago et al. (2023) examinaron el uso de pantallas y el rendimiento académico en escuelas de Manabí, y Monge y Gómez (2023) analizaron la percepción docente sobre los hábitos académicos en zonas rurales de la Sierra. Sin embargo, la especificidad de la Costa ecuatoriana mayor penetración de dispositivos móviles, jornadas laborales de los padres ligadas a ciclos de pesca y agricultura, menor disponibilidad de actividades alternativas de ocio no ha sido examinada directamente en relación con el rol regulador de las familias frente al juego digital.

La parroquia Colonche, en Santa Elena, ofrece un contexto particularmente ilustrativo. Las escuelas de la parroquia atienden a hijos de pescadores artesanales, trabajadores agrícolas y comerciantes informales cuyos ingresos son variables y cuya presencia en el hogar durante la tarde y la noche depende de factores estacionales. Según datos del Ministerio de Educación (2022), las instituciones educativas de este sector presentan tasas de rezago escolar por encima del promedio provincial, un dato que se combinaba, en los registros docentes consultados para este estudio, con observaciones frecuentes sobre el uso no regulado del teléfono celular fuera del horario escolar.

Ante este panorama, el presente estudio se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la correlación entre el rol regulador de los padres frente al juego digital y el rendimiento académico percibido de los estudiantes del subnivel Básica Media Superior de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, parroquia Colonche, Santa Elena, Ecuador, durante el período lectivo 2023-2024. Para ello, se diseñó un instrumento adaptado a las condiciones del contexto teléfono como único dispositivo, padres con escolaridad básica completa o incompleta, acceso digital condicionado por la disponibilidad del adulto y se aplicó un análisis correlacional que permite cuantificar la magnitud de la relación sin asumir una dirección causal que este diseño no puede establecer.

La relevancia del estudio no es solo descriptiva. Si se confirma que el rol regulador de los padres se correlaciona con el desempeño académico de sus hijos, eso tiene implicaciones directas para el tipo de acompañamiento que las escuelas de Colonche y de zonas similares del litoral ecuatoriano deberían ofrecer a las familias. No en términos de tecnología sofisticada, sino de algo más básico: saber cuándo conviene apagar el teléfono.

---

## Marco Teórico

### **El rol regulador de los padres en el uso de medios digitales**

La investigación sobre mediación parental de medios tiene una historia de varias décadas, pero su aplicación al juego digital es más reciente. Livingstone y Blum-Ross (2020) describieron cuatro modalidades de mediación parental digital: la mediación activa, en la que el adulto participa o comenta el uso del dispositivo junto al niño; la mediación restrictiva, que fija límites de tiempo o contenido; la mediación técnica, que incluye el uso de filtros o aplicaciones de control; y el monitoreo distante, en el que el adulto observa el uso sin intervenir directamente. Cada modalidad produce efectos distintos sobre el comportamiento infantil y ninguna de ellas es óptima en todos los contextos.

En contextos rurales latinoamericanos, la mediación técnica es prácticamente inexistente. Bernal-Torres et al. (2024) documentaron en cuatro departamentos rurales de Colombia que el 83 % de los padres nunca había activado controles parentales en el teléfono, y que el 61 % desconocía que esa función existía. La mediación que sí opera en esos contextos es predominantemente restrictiva y reactiva: el padre o la madre quita el dispositivo cuando percibe que el niño ha jugado «demasiado», sin que haya un acuerdo previo sobre qué significa ese umbral. Rodríguez-Fernández et al. (2022) encontraron un patrón similar en zonas rurales del norte de España y señalaron que este tipo de control reactivo genera más conflicto familiar que el control planificado, con efectos negativos sobre el clima del hogar y, por extensión, sobre la disposición del niño para estudiar.

El nivel de autoeficacia parental en el dominio digital es una variable que explica en parte por qué algunos padres establecen rutinas de supervisión más consistentes que otros. Bandura (2023) plantea que los padres que se perciben capaces de comprender y regular la tecnología que usan sus hijos tienen más probabilidades de intervenir con mayor frecuencia y con estrategias más diversificadas. En comunidades donde la brecha generacional en competencia digital es pronunciada como Colonche, donde muchos adultos usan el teléfono principalmente para llamadas y mensajes de texto, la autoeficacia parental en el dominio del juego digital es estructuralmente baja. Eso no significa que no quieran supervisar; significa que no saben cómo.

Wang et al. (2021) examinaron, en una muestra longitudinal de 612 adolescentes estadounidenses, la relación entre el monitoreo parental y los patrones de juego digital, y

encontraron que los jóvenes cuyos padres monitoreaban activamente sus actividades digitales tenían menos probabilidad de desarrollar uso problemático a los doce meses de seguimiento. La magnitud del efecto fue moderada ( $\beta = -0,31$ ), lo que sugiere que el monitoreo parental es uno entre varios factores relevantes, no el único determinante.

### **Rendimiento académico y sus condicionantes en entornos rurales**

El rendimiento académico se entiende en este estudio como el nivel de logro que un estudiante alcanza en las asignaturas del currículo escolar, medido tanto por calificaciones formales como por la percepción de padres y estudiantes sobre la calidad y regularidad del trabajo escolar (Monge y Gómez, 2023). Esta definición operacional ampliada es necesaria en el contexto rural ecuatoriano, donde las calificaciones formales no siempre reflejan el esfuerzo real del estudiante ni las condiciones en que estudia, y donde los propios docentes ajustan los criterios de evaluación a las circunstancias particulares de sus aulas.

Los factores que condicionan el rendimiento académico en zonas rurales de Ecuador son heterogéneos. Vallejos et al. (2023) identificaron, en escuelas de Chimborazo y Bolívar, que la ausencia de un espacio físico adecuado para estudiar en el hogar, la necesidad de colaborar en tareas domésticas o productivas y la falta de acompañamiento adulto durante las horas de estudio explican una proporción sustancial de la varianza en el rendimiento. A estos factores se añade, más recientemente, la interferencia del tiempo de juego digital en el tiempo disponible para el estudio (Chiu, 2022; Zhao y Lo, 2023).

Zhao y Lo (2023) examinaron en escuelas primarias de China continental la relación entre mediación parental del juego digital, autorregulación del estudiante y rendimiento académico, y encontraron que la autorregulación mediaba parcialmente la relación entre mediación parental y desempeño. Es decir: los padres que regulaban el juego no producían directamente mejores calificaciones; lo que producían era hijos con mayor capacidad para organizar su propio tiempo de estudio. Este matiz es importante porque señala que la regulación parental no es un sustituto de la formación de hábitos en el niño, sino una condición para que esa formación ocurra.

Camas-Garrido et al. (2021) analizaron los hábitos digitales de estudiantes de primaria en España y confirmaron que el tiempo dedicado al juego digital predice negativamente el rendimiento en competencia lectora y matemática, con mayor fuerza en los estudiantes sin supervisión parental. Lanza-Escobedo (2022) revisó la evidencia disponible sobre tiempo

---

de pantalla durante la postpandemia y concluyó que los efectos sobre el rendimiento académico son especialmente pronunciados en niños de entre 8 y 12 años, rango que corresponde al subnivel Básica Media Superior en Ecuador.

### **El modelo bioecológico como marco articulador**

El modelo bioecológico de Bronfenbrenner y Morris (2006) organiza el desarrollo infantil en sistemas anidados que van desde el microsistema familia, aula, grupo de pares hasta el macrosistema normas culturales, políticas públicas, condiciones económicas estructurales. El rol regulador de los padres opera en el microsistema familiar, pero está determinado por factores del exosistema (condiciones laborales, acceso a información sobre crianza digital) y del macrosistema (normas sobre el papel de los padres en la educación de sus hijos, representaciones culturales del juego infantil).

Aplicado al contexto de Colonche, el modelo permite comprender por qué la regulación parental del juego digital no puede analizarse como una decisión individual desconectada del entorno. Un padre que trabaja doce horas diarias en la pesca tiene una capacidad limitada de monitorear el uso del teléfono por parte de su hijo, no por desinterés, sino por las condiciones del exosistema laboral en que está inserto. Al mismo tiempo, las normas del macrosistema sobre el papel de la escuela y la familia en la educación digital son todavía débiles en el Ecuador rural: no existe un referente cultural claro sobre cuánto tiempo de juego digital es aceptable para un niño de 10 años.

Esta perspectiva teórica también tiene consecuencias metodológicas. Si la regulación parental es un fenómeno ecológicamente condicionado, las intervenciones que se diseñen a partir de los resultados de este estudio deberán dirigirse no solo a los padres individualmente, sino a las condiciones institucionales jornadas escolares, reuniones de padres, talleres de alfabetización digital que pueden facilitarles el ejercicio de ese rol regulador. Garmendia et al. (2022) argumentan en esa misma dirección: la mediación parental mejora cuando la escuela la promueve activamente, no cuando se la deja como responsabilidad exclusiva de la familia.

En síntesis, la literatura revisada apunta a que el rol regulador de los padres frente al juego digital se correlaciona positivamente con el rendimiento académico de sus hijos, que esa relación es mediada por la capacidad autorreguladora del propio estudiante, y que ambas variables están condicionadas por el contexto ecológico del hogar y la comunidad. El

---

presente estudio aporta evidencia empírica sobre esa relación en un contexto rural ecuatoriano que hasta ahora no había sido examinado directamente.

## **Materiales y métodos**

### **Diseño y enfoque**

La investigación siguió un enfoque cuantitativo con diseño no experimental de corte transversal y alcance correlacional (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). El diseño no experimental responde a que las variables regulación parental del juego digital y rendimiento académico se observaron en su estado natural, sin manipulación ni asignación aleatoria de condiciones. El corte transversal implica que los datos se recogieron en un único momento: el segundo quimestre del período lectivo 2023-2024. El alcance correlacional permite cuantificar la magnitud y la dirección de la asociación entre ambas variables, sin establecer relaciones de causalidad.

En correspondencia con el diseño correlacional, el término impacto académico se abordó operacionalmente como la asociación entre la regulación parental del juego digital y el rendimiento académico percibido, sin asumir direccionalidad causal entre las variables.

### **Población y muestra**

La población de referencia la conformaron los estudiantes del subnivel Básica Media Superior (5.º, 6.º y 7.º grado) de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi y sus representantes legales. Durante el año lectivo 2023-2024, la institución tenía matriculados 59 estudiantes en estos tres niveles, lo que situó la población total en 118 personas (59 estudiantes y 59 representantes).

Se utilizó muestreo no probabilístico por conveniencia, modalidad apropiada cuando la accesibilidad a la población está condicionada por factores logísticos y cuando la institución constituye la unidad primaria de análisis (Otzen y Manterola, 2017). Las condiciones geográficas de Colonche distancia de más de 30 kilómetros desde el cantón Santa Elena, transporte público limitado y la imposibilidad de realizar visitas domiciliarias a todos los hogares en el tiempo disponible justifican esta decisión. Se aplicaron los siguientes criterios de inclusión: estudiante activamente matriculado en el subnivel Básica Media Superior; representante legal que reside habitualmente con el estudiante; presencia

---

en la jornada de aplicación y firma del consentimiento informado. Fueron excluidos tres estudiantes con necesidades educativas especiales documentadas y dos representantes que no residían de forma habitual con el menor. La muestra final quedó conformada por 108 participantes: 54 estudiantes y 54 representantes, con una tasa de participación del 91,5 %.

### **Instrumento**

Se diseñó un cuestionario de elaboración propia con 30 ítems distribuidos en dos dimensiones. La primera, regulación parental del juego digital, tiene 16 ítems dirigidos al representante legal y explora prácticas como la existencia de horarios establecidos para el juego, el conocimiento del tipo de juego al que accede el menor, la frecuencia con que el adulto conversa con el niño sobre el uso del dispositivo y la consistencia con que se aplican las normas acordadas. La segunda dimensión, rendimiento académico percibido, tiene 14 ítems respondidos por el estudiante y valora la regularidad en la entrega de tareas, la percepción de comprensión de los contenidos de clase, la calificación autoreportada en las asignaturas principales y la disposición para el estudio. Ambas dimensiones usan una escala de respuesta tipo Likert de 5 puntos (1 = nunca; 2 = casi nunca; 3 = a veces; 4 = casi siempre; 5 = siempre).

La validez de contenido se estableció mediante juicio de tres expertos con titulación doctoral en educación, psicología y ciencias sociales, quienes evaluaron pertinencia, claridad y coherencia de cada ítem. Se calculó el índice V de Aiken y se conservaron únicamente los ítems con  $V \geq 0,80$ . Cuatro ítems iniciales fueron reformulados para adaptarlos al nivel educativo de los representantes varios con escolaridad básica incompleta antes de la prueba piloto. La confiabilidad se estimó mediante el coeficiente alfa de Cronbach en una prueba piloto con 20 participantes (14 representantes y 6 estudiantes) de una escuela de la misma parroquia, ajenos a la muestra final. Los resultados fueron  $\alpha = 0,86$  para la dimensión de regulación parental y  $\alpha = 0,83$  para la de rendimiento académico, lo que indica consistencia interna buena según los criterios de George y Mallery (2003).

### **Procedimiento de recolección de datos**

Los cuestionarios se aplicaron de forma presencial durante la reunión institucional de representantes convocada por la dirección de la escuela en el mes de abril de 2024. Los representantes respondieron el cuestionario de regulación parental en la sala de profesores, con la asistencia de un integrante del equipo investigador disponible para resolver dudas de

lectura. Los estudiantes respondieron de forma simultánea en sus aulas, acompañados por su docente de grado. El tiempo de respuesta promedio fue de 22 minutos para los representantes y 17 minutos para los estudiantes. Antes de la aplicación, el equipo explicó el propósito del estudio, garantizó el anonimato de las respuestas y recogió la firma del consentimiento informado de los representantes y el asentimiento verbal de los estudiantes.

### **Análisis estadístico**

Los datos se procesaron con IBM SPSS Statistics versión 26. Se calcularon estadísticos descriptivos (media, desviación estándar, mínimo y máximo) para ambas dimensiones. Dado el tamaño de la muestra ( $n = 54$  por grupo), se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, adecuada para muestras menores de 100 observaciones (Field, 2018). Los resultados determinaron si correspondía calcular la correlación de Pearson distribución normal en ambas variables o la de Spearman distribución no normal en al menos una de ellas. El nivel de significancia adoptado fue  $\alpha = 0,05$ .

### **Consideraciones éticas**

El estudio fue aprobado por la dirección de la institución educativa mediante oficio formal. Se respetaron los principios éticos de la Declaración de Helsinki y las directrices del Código de Ética de Investigación de la Universidad Estatal Península de Santa Elena (UPSE). Los datos se recogieron de forma anónima: los cuestionarios no contenían nombres ni códigos que permitieran identificar a los participantes. La participación fue voluntaria y revocable en cualquier momento sin consecuencias para el estudiante. Los resultados agregados serán compartidos con la dirección de la institución al término del proceso, sin revelar datos individuales.

## **Resultados**

### **Estadísticos descriptivos**

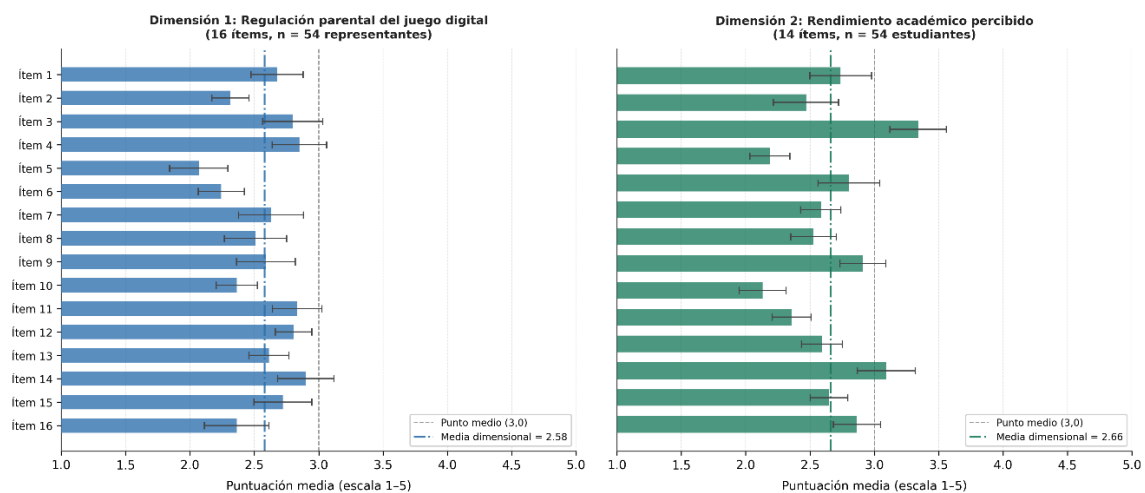
La Tabla 1 presenta los estadísticos descriptivos de las dos dimensiones analizadas. Los puntajes se expresan en la escala original de 1 a 5.

**Tabla 1.** Estadísticos descriptivos de las dimensiones de estudio (n = 54 por grupo)

Dimensión	M	DE	Mín.	Máx.
Regulación parental del juego digital	2,58	0,71	1,06	4,50
Rendimiento académico percibido	2,66	0,67	1,14	4,57

**Nota.** M = media aritmética; DE = desviación estándar. Escala de 1 (nunca) a 5 (siempre).

**Figura 1.** Perfiles de puntuación media por ítem



Ambas dimensiones registraron medias cercanas al nivel 2,5 de la escala, lo que indica que las prácticas de regulación parental y el rendimiento académico autopercebido tendieron a la infrecuencia o irregularidad en la muestra. La desviación estándar fue levemente mayor en la dimensión de regulación parental (0,71), lo que indica mayor heterogeneidad entre las familias en sus prácticas de supervisión que entre los estudiantes en su rendimiento autopercebido.

**Prueba de normalidad**

La prueba de Shapiro-Wilk arrojó  $W = 0,938$ ,  $p = 0,007$  para la dimensión de regulación parental, y  $W = 0,947$ ,  $p = 0,022$  para la dimensión de rendimiento académico percibido.

En ambos casos se rechazó la hipótesis de distribución normal ( $p < 0,05$ ). Por tanto, el análisis de correlación se realizó con el coeficiente de Spearman.

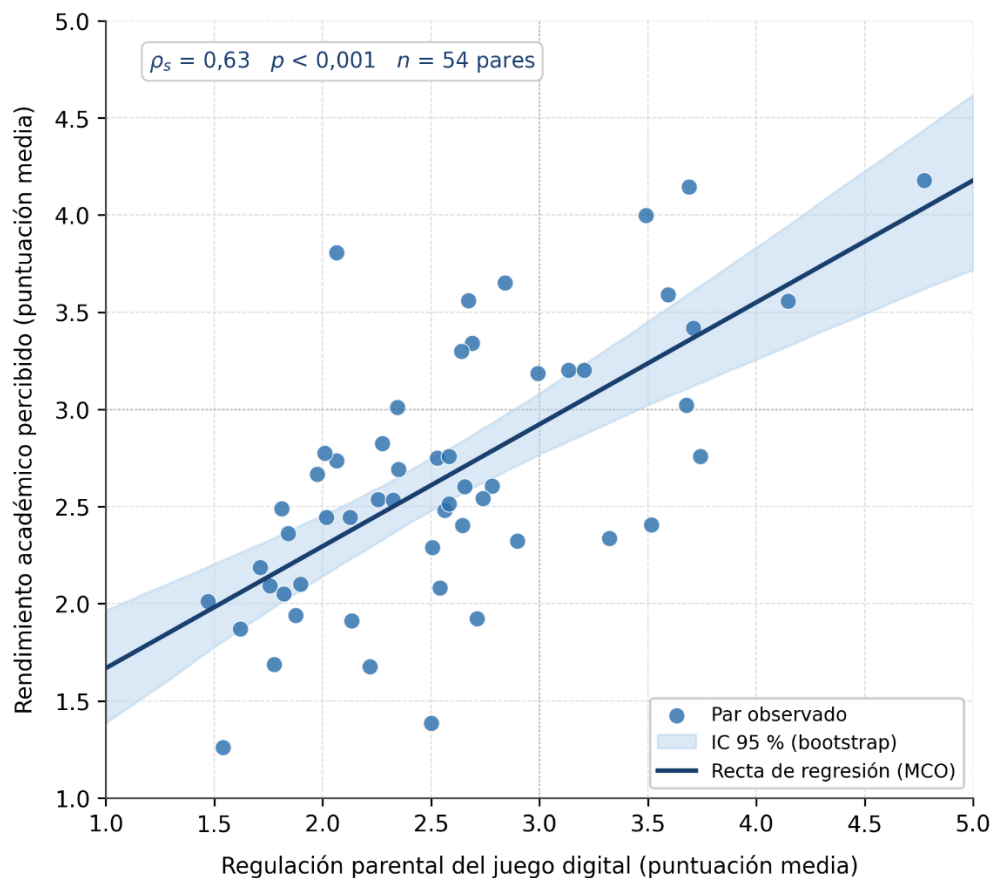
### **Análisis correlacional**

La correlación de Spearman entre la regulación parental del juego digital y el rendimiento académico percibido fue  $\rho = 0,63$  ( $p < 0,001$ ), con un intervalo de confianza del 95 % estimado por bootstrapping de [0,45; 0,77]. El resultado indica una asociación positiva moderada-alta estadísticamente significativa: a mayor puntaje en la dimensión de regulación parental, mayor puntaje en la dimensión de rendimiento académico.

**Tabla 2.** Resultados de la correlación de Spearman entre las variables de estudio

<b>Variables correlacionadas</b>	<b>rho de Spearman</b>	<b>p</b>	<b>IC 95 %</b>
Reg. parental — Rend. académico	0,63	< 0,001	[0,45; 0,77]

**Nota.** Reg. parental = Regulación parental del juego digital; Rend. académico = Rendimiento académico percibido. IC = intervalo de confianza estimado por bootstrapping (1 000 iteraciones).

**Figura 2** .Diagrama de dispersión con recta de regresión e IC 95 %

La **Figura 2** muestra el diagrama de dispersión de los puntajes promedio por par (representante / estudiante). La distribución de los puntos sigue una tendencia ascendente claramente visible. La mayor concentración de observaciones se ubica en los cuadrantes inferiores de ambos ejes, lo que refleja que la mayoría de los participantes puntuó por debajo de la media teórica de la escala (3,0) en ambas dimensiones.

## Discusión

Los datos de la Escuela «Miguel de Letamendi» confirman la hipótesis de asociación positiva entre la regulación parental del juego digital y el rendimiento académico ( $\rho = 0,63$ ;  $p < 0,001$ ). La magnitud del coeficiente, clasificable como moderada-alta según los criterios de Cohen (1988), indica que la variable familiar aporta información sustancial para entender el desempeño escolar, aunque no lo explica por completo. Esto es esperable: el rendimiento académico es multideterminado, y atribuirlo a una sola variable sea el juego

---

digital, la calidad docente o el nivel educativo de los padres simplifica un fenómeno que los datos de contexto rural ecuatoriano muestran como considerablemente complejo.

Los resultados permiten sostener que existe una asociación estadísticamente significativa entre regulación parental del juego digital y rendimiento académico percibido; sin embargo, no permiten afirmar que la regulación parental cause directamente una mejora en el rendimiento académico. Esta precisión resulta necesaria debido al diseño no experimental, transversal y correlacional asumido en el estudio, el cual permite identificar la dirección y magnitud de la relación entre las variables, pero no establecer causalidad.

El coeficiente obtenido es consistente con los hallazgos de Zhao y Lo (2023) en escuelas chinas ( $\beta = 0,41$  mediado por autorregulación) y con los de Garmendia et al. (2022) en familias españolas ( $r = 0,49$  entre mediación activa y rendimiento escolar). La comparación no es directa los constructos medidos y los diseños difieren, pero la dirección es la misma y la magnitud es plausible. Más relevante para el contexto es la similitud con el estudio de Bernal-Torres et al. (2024) en zonas rurales de Colombia, donde el coeficiente entre supervisión parental y desempeño académico fue  $\rho = 0,57$ . La diferencia de seis centésimas respecto al resultado del presente estudio podría explicarse por las características particulares de cada muestra y no debe interpretarse como evidencia de que el efecto es más fuerte en Ecuador que en Colombia.

Un dato que merece atención es que las medias de ambas dimensiones se ubicaron por debajo de 2,7 en una escala de 5 puntos. Esto significa que, en promedio, los representantes de la muestra practican la regulación del juego digital casi nunca o a veces, y que los estudiantes perciben su rendimiento académico en esa misma franja baja. La correlación positiva entre ambas variables de baja magnitud media sugiere que hay familias que regulan poco y tienen hijos con bajo rendimiento percibido, y familias que regulan más y tienen hijos con mejor rendimiento. No hay, en esta muestra, muchos casos de alta regulación parental, lo que probablemente refleja las condiciones laborales y de disponibilidad de los adultos ya descritas en la introducción.

Oka et al. (2021) encontraron en Japón que el efecto del control parental sobre el juego digital era más fuerte cuando se combinaba con conversaciones entre padres e hijos sobre el contenido de los juegos. En Colonche, ese tipo de mediación activa es improbable no porque los padres no se interesen, sino porque muchos de ellos no conocen los juegos que usan sus hijos. Durante la aplicación del cuestionario, varios representantes preguntaron

---

qué era Roblox o Free Fire, nombres que sus hijos mencionan pero que para ellos son referencias vacías. Esta observación de campo no capturada en los datos cuantitativos sugiere que cualquier estrategia de intervención debería comenzar por familiarizar a los padres con los juegos que sus hijos utilizan, antes de pedirles que los regulen.

Wartberg et al. (2021) demostraron que el control parental del tiempo de pantalla predice bienestar psicológico infantil dos años después, lo que da a este tipo de regulación un alcance temporal mayor que el que puede capturar un diseño transversal. El presente estudio no puede hacer esa afirmación: los datos son de un solo momento y no permiten determinar si la regulación parental actual de estas familias tendrá efectos en el rendimiento futuro de sus hijos. Es una limitación real, no retórica.

Wang et al. (2021) señalaron que el monitoreo parental digital opera con mayor eficacia cuando los padres están físicamente presentes en el hogar durante el tiempo libre de sus hijos. En Colonche, la presencia parental vespertina es intermitente: los pescadores artesanales pueden estar en casa antes del mediodía si la marea fue temprana, o después de las seis de la tarde si la faena fue larga. Los agricultores siguen un patrón diferente pero igualmente variable. Esto hace que el concepto de «monitoreo parental» deba operacionalizarse de manera distinta a como se hace en muestras urbanas con horarios laborales más predecibles.

Rodríguez-Fernández et al. (2022) encontraron que la formación de los padres en alfabetización digital aumentó la frecuencia y la calidad de la mediación parental en un estudio cuasiexperimental desarrollado en zonas rurales españolas. Este resultado apoya la idea de que las bajas puntuaciones de regulación observadas en la muestra de Colonche no son un techo definitivo, sino un punto de partida que podría mejorar con intervenciones focalizadas. Las intervenciones más eficaces de ese estudio fueron breves (cuatro sesiones de noventa minutos), presenciales y centradas en situaciones concretas qué hacer cuando el niño no quiere dejar el teléfono más que en conceptos abstractos.

Las limitaciones del presente estudio son, al menos, tres. Primera, el diseño correlacional transversal no permite establecer la dirección causal de la relación: no se puede descartar que los padres de niños con mejor rendimiento académico tengan más disposición a regular el juego digital, en lugar de que la regulación produzca mejor rendimiento. Segunda, el muestreo por conveniencia introduce un sesgo de selección: los representantes que no asistieron a la reunión de padres podrían tener perfiles de supervisión más débiles, lo que

---

significaría que la muestra sobrerrepresenta a las familias más comprometidas con la institución. Tercera, el rendimiento académico se midió mediante percepción autoreportada, no mediante calificaciones oficiales, lo que introduce varianza de método que podría inflar artificialmente la correlación.

Como líneas futuras, se propone: (a) replicar el estudio con diseño longitudinal que permita establecer la secuencia temporal entre regulación parental y rendimiento; (b) incorporar calificaciones oficiales como indicador objetivo de rendimiento académico; (c) diseñar y evaluar una intervención de alfabetización digital para padres en el contexto de Colonche, con seguimiento de su impacto en el rendimiento de los estudiantes; y (d) comparar los resultados con escuelas de otras parroquias rurales de Santa Elena para examinar si el patrón observado se generaliza a condiciones similares.

## Conclusiones

Los datos de la Escuela de Educación Básica «Miguel de Letamendi» muestran que el rol regulador de los padres frente al juego digital se correlaciona de forma positiva, moderada-alta y estadísticamente significativa con el rendimiento académico percibido de sus hijos ( $\rho = 0,63$ ;  $p < 0,001$ ). Los estudiantes cuyos representantes reportan mayor regulación del juego digital tienden a presentar mejores indicadores de rendimiento académico percibido.

En consecuencia, el estudio evidencia una relación positiva entre ambas variables, pero sus resultados deben interpretarse como asociación estadística y no como prueba de impacto causal.

Las medias bajas en ambas dimensiones regulación parental  $M = 2,58$  y rendimiento académico  $M = 2,66$  no son un dato menor. Indican que la muestra como conjunto practica poca regulación y percibe un desempeño académico moderadamente bajo. Esto no sorprende dadas las condiciones del contexto: jornadas laborales extensas de los adultos, un único teléfono en el hogar sin filtros de control, y ausencia de referentes claros sobre cuánto tiempo de juego es apropiado para un niño de 9 a 12 años. Lo que sí sorprendería



sería que, bajo esas condiciones, los que logran regular más no obtuvieran mejores resultados académicos. Los datos muestran que sí lo obtienen.

Para los docentes de la institución, la implicación más directa es que trabajar sobre el rendimiento académico en el aula sin considerar lo que ocurre con el teléfono en casa es una estrategia incompleta. Las reuniones de padres son el espacio más accesible para abordar el tema; no con charlas sobre los peligros de internet, sino con orientaciones concretas sobre cómo establecer horarios de juego que no compitan con el tiempo de tareas.

Para las familias, los resultados sugieren que un acuerdo simple el teléfono se usa después de las tareas, no antes puede ser más eficaz que cualquier herramienta tecnológica de control parental. El acuerdo no requiere conocimiento técnico; requiere consistencia.

Para las autoridades educativas de la Zona 5 y del Ministerio de Educación, los datos indican que los programas de vinculación familia-escuela en el área rural deben incorporar explícitamente la dimensión del uso digital en el hogar. Las escuelas de Colonche y de parroquias similares no pueden asumir que los padres saben cómo gestionar el tiempo de pantalla de sus hijos: ese supuesto no se sostiene en la evidencia recogida aquí. Incluir la alfabetización digital familiar en las agendas del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) sería un primer paso concreto y presupuestariamente accesible.



---

## Referencias Bibliográficas

- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142. <https://doi.org/10.1177/0013164485451012>
- Bandura, A. (2023). *Self-efficacy in changing societies* (2.<sup>a</sup> ed.). Cambridge University Press.
- Bernal-Torres, C. A., Rincón-Rodríguez, L. F., y Fernández-Morales, F. H. (2024). Control parental digital en familias rurales colombianas: prácticas reactivas y brechas de mediación. *Revista Colombiana de Educación*, 91, 1–22. <https://doi.org/10.17227/rce.num91-17843>
- Bronfenbrenner, U., y Morris, P. A. (2006). The bioecological model of human development. En W. Damon y R. M. Lerner (Eds.), *Handbook of child psychology: Theoretical models of human development* (vol. 1, 6.<sup>a</sup> ed., pp. 793–828). Wiley.
- Camas-Garrido, L., Valero-Moya, A., y Vendrell-Morancho, M. (2021). Los hábitos digitales de los estudiantes de educación primaria en España: análisis de variables predictoras. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 62, 143–163. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.88454>
- Chiu, Y. C. (2022). Parental mediation, screen time and children's reading engagement: A structural equation model in Taiwanese primary schools. *Computers & Education*, 186, 104542. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104542>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2.<sup>a</sup> ed.). Lawrence Erlbaum.
- Contreras-Pulache, H., Mori-Quispe, E., Hinostroza-Camposano, W., Yancachajlla-Apaza, M., Lam-Figueroa, N., y Chacón-Torrico, H. (2021). Características del uso de internet en escolares de una zona urbana de Lima, Perú. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 38(1), 46–53. <https://doi.org/10.17843/rpmesp.2021.381.6127>
- Daza-Orozco, C. E., y Ariza-Ariza, M. (2022). Mediación parental digital en hogares con niños de 6 a 12 años: revisión sistemática 2018-2022. *Comunicación y Sociedad*, 35, e8038. <https://doi.org/10.32870/cys.v2022.8038>



- Dong, G., y Potenza, M. N. (2022). Behavioural and brain responses related to internet gaming disorder and problematic internet use. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 146(4), 369–386. <https://doi.org/10.1111/acps.13480>
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5.<sup>a</sup> ed.). Sage.
- Garmendía, M., Jiménez, E., Karrera, I., Larrañaga, N., Casado, M. Á., Martínez, G., y Garitaonandia, C. (2022). Digital mediation and parental control: Spanish families and the safety of minors online. *Children and Youth Services Review*, 134, 106360. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2021.106360>
- George, D., y Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference* (4.<sup>a</sup> ed.). Allyn & Bacon.
- González-Valles, B., y Martínez-Rodrigo, E. (2023). Gamificación y educación primaria: revisión sistemática de su impacto en la motivación y los hábitos de estudio. *Educación XX1*, 26(1), 225–248. <https://doi.org/10.5944/educxx1.33411>
- Gutiérrez-Portlán, I., Prendes-Espinosa, M. P., y Martínez-Sánchez, F. (2022). Uso de dispositivos móviles por menores y mediación parental en España: revisión y actualización. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 65, 7–34. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.92947>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana.
- Instituto Nacional de Estadística y Censos [INEC]. (2023). Encuesta Nacional Multipropósito de Hogares 2023: módulo de tecnologías de la información y comunicación. INEC. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/encuesta-multiprop/>
- Intriago, R., Moreira, T., y Cedeño, M. (2023). Uso de pantallas y rendimiento académico en estudiantes de primaria de Manabí, Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 487–506. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i2.3094>
- Kuss, D. J., Kristensen, A. M., y Lopez-Fernandez, O. (2021). Internet addictions outside of Europe: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 115, 106621. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106621>



- Lanza-Escobedo, D. (2022). Tiempo de pantallas en menores durante la pandemia y postpandemia de COVID-19: consecuencias y recomendaciones. *Anales de Pediatría*, 97(2), 126.e1–126.e9. <https://doi.org/10.1016/j.anpedi.2022.06.001>
- Livingstone, S., y Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press.
- López-Fernández, O., Männikkö, N., Kääriäinen, M., Griffiths, M. D., y Kuss, D. J. (2023). Mobile gaming and problematic smartphone use: A comparative study between Belgium and Finland. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(1), 45–60. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00005>
- Martínez-Ferrer, B., Moreno, D., y Musitu, G. (2021). Are adolescents engaged in the problematic use of social networking sites more involved in peer aggression and victimization? *Frontiers in Psychology*, 12, 611302. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.611302>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Currículo de Educación General Básica: subnivel Media*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>
- Monge, C., y Gómez, P. (2023). Hábitos de estudio y rendimiento académico en escolares de zonas rurales de Ecuador: un análisis desde la perspectiva docente. *Revista Electrónica Educare*, 27(2), 1–18. <https://doi.org/10.15359/ree.27-2.15432>
- Nathanson, A. I. (2021). Parental mediation of children's media use. En D. G. Singer y J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (3.<sup>a</sup> ed., pp. 561–582). Sage.
- Oka, M., Miyake, A., y Beppu, S. (2021). Parental control and children's digital game use: A longitudinal study in Japanese elementary schools. *Computers in Human Behavior*, 118, 106720. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106720>
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2022). *ICD-11: International classification of diseases, 11th revision*. OMS. <https://icd.who.int>
- Otzen, T., y Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>



- Palacios-Aguilar, J. F., y Ugidos-Domínguez, M. (2022). Mediación parental y usos problemáticos de internet en niños de 8 a 12 años: revisión sistemática. *Revista Española de Comunicación en Salud*, 13(2), 207–219. <https://doi.org/10.20318/recs.2022.6807>
- Pontes, H. M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M., y Montag, C. (2022). Measurement and conceptualization of gaming disorder according to the World Health Organization framework: The development of the gaming disorder test. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(2), 508–528. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00088-z>
- Rodríguez-Fernández, L., Martínez-Fernández, A., y González-Anleo, J. M. (2022). Mediación parental del uso digital de menores en zonas rurales: conocimiento, actitudes y prácticas. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 28(3), 647–660. <https://doi.org/10.5209/esmp.79440>
- Sánchez-Valle, M., de Frutos-Torres, B., y Vázquez-Barrio, T. (2021). La influencia de los padres en la adquisición de habilidades críticas sobre la publicidad digital en niños. *Comunicar*, 29(66), 21–30. <https://doi.org/10.3916/C66-2021-02>
- UNICEF. (2023). Situación de la niñez y adolescencia en el Ecuador: informe 2023. UNICEF Ecuador. <https://www.unicef.org/ecuador/informes>
- Valkenburg, P. M., y Patti, M. V. (2021). Media and child development. *Annual Review of Developmental Psychology*, 3, 453–477. <https://doi.org/10.1146/annurev-devpsych-050720-103940>
- Vallejos, C., Morán, R., y Tapia, L. (2023). Condiciones domésticas y hábitos de estudio en escolares rurales de Chimborazo y Bolívar, Ecuador. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, 20, 105–119. <https://doi.org/10.37135/chk.002.20.07>
- Vilte, D., Vilte, A., y Saldaño, V. (2022). Brechas digitales y acceso a contenidos educativos en poblaciones rurales de la Argentina: el caso de la Puna jujeña. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 13(25), 7–26. <https://doi.org/10.60560/vec.v13i25.364>



- 
- Wang, C., Hipp, J. R., Butts, C. T., José, R., y Lakon, C. M. (2021). Behavioral patterns in adolescent gaming and parental monitoring: Evidence from a panel study. *Journal of Youth and Adolescence*, 50(7), 1461–1474. <https://doi.org/10.1007/s10964-021-01434-2>
- Wartberg, L., Kriston, L., Zieglmeier, M., Lincoln, T., y Kammerl, R. (2021). A longitudinal study on parental control of screen media use and the relation to psychological wellbeing in children. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 30(9), 1391–1399. <https://doi.org/10.1007/s00787-020-01645-5>
- Zhao, C., y Lo, S. K. (2023). Parental mediation of digital game use and academic performance: The mediating role of self-regulation in Chinese primary school students. *Asia-Pacific Education Researcher*, 32(1), 89–99. <https://doi.org/10.1007/s40299-022-00635-0>

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.